CECAPFI

ACTIVIDADES para el desarrollo de habilidades de pensamiento a través de la PRÁCTICA FILOSÓFICA

Escuela • Familia • Organizaciones

ACTIVIDADES para el desarrollo de habilidades de pensamiento a través de la PRÁCTICA FILOSÓFICA

30 ACTIVIDADES con la PRÁCTICA FILOSÓFICA

Destrezas de diálogo

Escuela • Familia • Organizaciones • Sociales

Colección ACTIVIDADES con la PRÁCTICA FILOSÓFICA

30 ACTIVIDADES con la PRÁCTICA FILOSÓFICA. Destrezas de diálogo Vol I

EDITORIAL CECAPFI

En tiempos de Pandemia consideramos que es un especial momento para hacer filosofía. Pensar nuestra realidad, quiénes somos, qué queremos, qué nos gusta y qué no nos gusta, ¿qué significa estar seguros? ¿Cuánto es que vale la vida? ¿Qué tipo de sociedad es la que queremos y la que veremos después de todo esto?
Con todas estas preguntas y más puedes pensar, dialogar y generar interacciones con tu familia a partir del momento actual.

Por eso Editorial CECAPFI te obsequia **una actividad para cada día de la semana.** Aquí puedes ver una selección de algunos de nuestros principales autores de "30 Actividades con la Práctica Filosófica. Habilidades de Pensamiento" y "30 Actividades con la Práctica Filosófica. Destrezas de Diálogo".

¡Esperamos que lo disfrutes y que puedas realizar interesantes espacios filosóficos desde casa con tu familia!

EQUIPO CECAPFI

"DESCUBRIÉNDOME A MÍ MISMO"

DIALOGAR PARA LA CONSTRUCCIÓN DE IDEAS

Eugenio Echeverría

DURACIÓN	2 horas
LUGAR	Cerrado y silencioso. Con mesas y sillas
RITMO	Tranquilo
MATERIAL	Hojas blancas y lápices de colores o crayones

OBJETIVO

Reflexionar sobre la identidad a partir de un diálogo basado en preguntas acerca de los factores, circunstancias y experiencias que más nos identifican como individuos.

DESCRIPCIÓN

El coordinador entrega a los participantes una hoja blanca en la que deben hacer un dibujo de sí mismos y a un lado describir tres características que creen que los definen adecuadamente. Luego, les pide que lo dejen a un lado y les presenta una serie de preguntas para promover el diálogo alrededor del concepto de identidad. Es decir, alrededor de dos preguntas fundamentales: ¿Quién soy yo? y ¿Qué hace que yo sea yo? Después de discutir sobre aspectos de la identidad, les pide que tomen sus dibujos y compartan con el resto del grupo las características que los definen. Como cierre, les pregunta si la discusión que tuvieron anteriormente les hizo modificar alguna de esas características que eligieron para describirse.

DESTREZAS A DESARROLLAR

- Dialogar para la construcción de ideas
- Analizar y construir conceptos
- Reflexionar sobre un concepto

INICIO

Momento 1 • 15 min

El coordinador explica a los participantes el objetivo de la actividad. Describe las partes principales de una **comunidad de diálogo** y el modo en que interactuan los participantes. Luego, entrega a cada uno de los participantes una hoja blanca y lápices de colores o crayones, con la consigna de que realicen un dibujo de sí mismos. Después, les pide que anoten tres características que creen que los describen. Por último, les pide que guarden sus dibujos.

¿Para qué?

Para que los participantes-principalmente reflexionen acerca de su propia persona. Para ir descubriendo en ellos y sus compañeros aspectos de su identidad de los cuales no se habían percatado.

DESARROLLO

Momento 2 • 70 min

Consiste en la realización de una serie de preguntas por parte del coordinador que tienen como propósito alentar el diálogo entre los participantes y explorar y profundizar alrededor del concepto de identidad. El grupo debe estar sentado en círculo o de forma que todos puedan verse las caras.

1. *¿Qué es lo que hace que yo sea yo?*
2. *¿Por qué tengo esta forma de pensar y de ser?*
3. *¿Qué influencias han habido en mi vida que me han llevado a ser como soy?*
4. *¿Si tuviera otro nombre, seguiría siendo yo?*
5. *¿Si hubiera nacido en otra parte del país, seguiría siendo yo mismo?*
6. *¿Si hubiera nacido en otro país, seguiría siendo el mismo?*
7. *¿Qué tanto puedo influir en la conformación de mi propia identidad?*
8. *¿Si tuviera otros recuerdos, seguiría siendo yo?*
9. *¿Si un día me levanto y nadie me reconoce, seguiría siendo yo?*
10. *¿Cuáles son los factores más importantes en la conformación de la identidad que tengo?*

Por ejemplo si se realiza esta actividad en la escuela, los participantes se darían cuenta rápidamente de que sus experiencias de vida son muy diferentes. Un niño podría decir que para él *lo más importante ha sido vivir en diferentes partes del país, ya que sus padres viajan mucho y los ha acompañado*, mientras que otros frente a la misma cuestión podrían tener un punto de vista diferente. Si se hiciese la actividad en una organización, la dinámica podría orientarse para relacionar *la identidad con el trabajo o tarea que allí se realiza.*

¿Para qué?

Para que vayan explorando y descubriendo los factores que inciden en la formación de su identidad. También para que puedan darse cuenta de cómo la identidad varía dependiendo del contexto donde se encuentren: familia, trabajo, escuela, etc.

Momento 3 • 15 min

Posterior al diálogo los participantes toman la hoja donde hicieron su dibujo y comparten con los demás las características que escogieron para describirse en un inicio. El coordinador pregunta si alguno de ellos cambiaría alguna de esas características después de la discusión en la **comunidad de diálogo**.

Retomando el ejemplo de la escuela, el niño de nuestro ejemplo podría decir: *yo me dibujé en un avión porque he viajado mucho, pero me di cuenta de que en verdad mi identidad no cambia por más que viaje, por lo que ahora ya no sé si viajar es lo que define mi identidad.*

¿Para qué?

Para que se enriquezcan unos a otros al comparar perspectivas, puntos de vista y formas diversas de pensar. Así mismo, para que perciban la capacidad que pueden tener para influir en la formación de su identidad.

CIERRE

Momento 4 • 10 min

Para el cierre se les pide a los participantes que exploren en **comunidad de diálogo** varias preguntas:

¿Qué me llevo de ésta actividad?

¿Aprendí algo nuevo o diferente sobre mí mismo o sobre mis compañeros?

¿Realmente soy el tipo de persona que quiero ser?

¿Para qué?

Para que identifiquen factores de su vida que son importantes para ellos y también algunas de las tareas que quieren llevar a cabo. También para acercarse al perfil de identidad que desean.

EVALUACIÓN

El coordinador explora con el grupo las siguientes preguntas:

Momento 5 • 10 min

¿Nos escuchamos unos a otros?

¿Construimos a partir de las ideas de los demás?

¿Ofrecimos ejemplos y contraejemplos para apoyar nuestras ideas y argumentos?

¿Identificamos presuposiciones subyacentes en el diálogo?

¿Respetamos los turnos?

¿Fuimos capaces de crear un clima de confianza y seguridad para el grupo?

¿Para qué?

Para que los participantes se den cuenta de la forma en la que interactúan en la **comunidad de diálogo** y vayan internalizando los procesos necesarios para sacar el mayor provecho de esta actividad.

MÁS POSIBILIDADES

PARA EL ÁMBITO ESCOLAR

Esta actividad puede ayudar a dar luz a aspectos de la identidad de cada persona que el individuo o sus compañeros no habían tenido en cuenta. Esto además de ayudarlos a conocerse mejor como grupo, favorece una integración más sana entre ellos. Por ejemplo, una persona puede compartir que su trabajo con las abejas en la huerta de sus abuelos ha sido muy importante para su identidad y dejar saber a sus compañeros algunas de las cosas que sabe sobre cría de insectos. Por otra parte, se podría jugar con la relacion entre la materia que se está dando como podría ser Ética o Historia, con la identidad de las personas, esto puede ser interesante hacerlo durante el trabajo con las preguntas. Esta dinámica sirve mucho también en los momentos en que se empieza o termina un año escolar, se cambia de nivel (pre-escolar, primaria, secundaria, bachillerato o universidad) o cuando el coordinador perciba que el grupo posee una identidad difusa. En algunos casos puede ser recomendable dividir la actividad en dos partes.

PARA EL ÁMBITO FAMILIAR

Esta actividad ayuda a explorar qué tanto las decisiones de los padres han influenciado en la identidad de los miembros de la familia. Especialmente cuando están creciendo los hijos y para conformar una identidad propia, los hijos tienen que ir poco a poco escogiendo el camino que le quieren dar a su vida. Con este ejercicio se facilita que los padres puedan ir soltando, apoyando y dejando ir a los más jóvenes. Este ejercicio puede traer una serie de reflexiones y, a través del desarrollo de comunidades de diálogo, darles una buena orientación. Por ejemplo, en la vida familiar, del ejercicio pueden emerger reclamos de alguno de los hijos del tipo "ustedes no me dejan hacer muchas cosas que a mi hermano mayor sí". También se podría dar seguimiento al curso de preguntas valiosas como ¿Seguirías siendo tú si se modificara "esto" o "aquello"? Puede ser que una de las hijas o hijos de la familia describa cómo sería el haber nacido en otra familia y de estos puntos pueden surgir tanto cosas positivas que ve de su familia real como otras que le gustaría cambiar. Los padres pueden tomar esto en cuenta para modificar algunos patrones familiares.

PARA EL ÁMBITO ORGANIZACIONAL Y SOCIAL

En el ámbito organizacional, esta actividad puede ser utilizada para explorar cómo se sienten los miembros de una institución. Dentro de la realización de la actividad pueden surgir comentarios del tipo: "hago muchas de las cosas que no corresponden a mi rol dentro de la organización, me gustaría que eso cambiara", por ejemplo, y así permitir a los grupos conocerse, proyectarse y saber de los demás en cualquier espacio de este tipo. En cuanto al aspecto social, esta actividad se puede utilizar para trabajar con adolescentes de alto riesgo. Les ayuda a reflexionar acerca de los factores y circunstancias que los llevaron a donde se encuentran y a explorar diversos caminos para ir armando un proyecto de vida más satisfactorio y sano. Este tipo de actividades se ha puesto en práctica en varios países de Latinoamérica para ayudar a la reintegración de jóvenes a la sociedad de manera más productiva.

REFLEXIONES DEL COORDINADOR

¿Qué aprendí?

¿En qué impactó esta aplicación en la relación con el grupo?

¿Qué proyecto para mi próxima sesión?

"GALERÍA DE ARTE"

DIALOGAR PARA CREAR CONFIANZA

Víctor Rojas

DURACIÓN	2 horas
LUGAR	Cerrado. Con mobiliario con mesas de trabajo individual
RITMO	Medio
MATERIAL	Hojas blancas, lápices de colores, reproductor de música, bocina, música clásica (sugerida) - ***Georges Bizet, Carmen Habanera*** u otra, cuerda para tendedero, ganchos de ropa, obras de arte para mostrar o proyectar: *Obra 1: La danza (1909) de Henri Matisse* *Obra 2: Clase de danza en la ópera (1872) de Edgar Degas* *Obra 3: La danza (1925) de Picasso* *Obra 4: La danza (1906) de André Derain*

OBJETIVO

Que las personas puedan conocerse entre sí a través de la creación de obras de arte que hablen sobre quién es cada uno.

DESCRIPCIÓN

Los participantes toman una hoja en blanco, lápices y colores para realizar una obra de arte que evoque o que los represente a sí mismos de la mejor manera posible. Posteriormente, las obras se mezclan, numeran y cuelgan en un tentedero, configurándose un ambiente divertido e interesante para contemplar cada uno de los trabajos realizados. El juego consiste en identificar quienes son los autores de las obras a través de la percepción de las características de las mismas. Finalmente, se abre un espacio de diálogo colectivo para observar los aciertos y desaciertos, así como para platicar sobre el sentido de la identidad.

DESTREZAS A DESARROLLAR

- Dialogar para crear confianza
- Empatizar a través del arte
- Hacer inferencias

INICIO

Momento 1 • 30 min

Los participantes reciben una hoja en blanco, utilizando lápices de colores realizan un dibujo a manera de obra de arte. En este primer momento, se espera que cada sujeto exprese libremente, desde una construcción estética, una representación de sí mismo de forma gráfica. Una condición especial para la actividad es que se trabaje de forma individual, sin emitir palabras y buscando no observar el trabajo de los demás compañeros. Las obras no deben ser marcadas o identificadas con el nombre del autor. Posteriormente, se colocan tendederos para colgar las pinturas. El espacio es ambientado por una música instrumental suave que propicia la creación de la obra de arte. Se sugiere música clásica como ***Carmen Habanera*** de ***Georges Bizet***.

¿Para qué?

La creación gráfica de un objeto externo a manera de obra de arte posibilita la exploración de otros lenguajes para la comunicación de las emociones y características individuales.

DESARROLLO

Momento 2 • 20 min

Finalizada esta primera parte, el coordinador detiene la música y pasa a recoger las obras. Luego las mezcla y numera para garantizar una ubicación espontánea de las mismas. Posterior a esto, las ubica en el tendedero asegurándolas con ganchos de ropa. Para filósofos como Heidegger (1958), las obras de arte hacen visible al ser, lo desocultan, permitiendo un acercamiento a la verdad; de igual forma en el ejercicio propuesto, las representaciones artísticas pretenden realizar un acercamiento a las características íntimas de los autores, tales como personalidad, emociones o estados de ánimo.

Después de esta ubicación, los participantes hacen un recorrido por todo el espacio, apreciando cuidadosamente cada dibujo y tomando nota de sus percepciones. Si la actividad fuera realizada en un ***ambiente familiar***, los participantes pueden identificar el autor de la obra aproximándose a sus modos de ser, temperamento o expresiones comunes, por ejemplo, podrían anotar: ***este dibujo, al ser muy detallado, creo es de mi hija mayor y éste que está pintado con tonos azules de mi esposa porque es su color favorito.***

En espacios académicos o profesionales los participantes pueden tratar de inferir la profesión del autor, género, edad, gustos, entre otros aspectos que les sugiera la obra. Por ejemplo, escribir: ***yo digo que este cuadro es de una mujer porque las líneas son muy finas o este cuadro como aparecen trazos abiertos e indefinidos, podría tratarse de una persona creativa.*** O profesión: ***este dibujo tiene una persona cantando, ha de ser cantante el autor*** o ***este dibujo en donde se ven unos zapatos de danza, ha de un ser bailarín.***

Los participantes, identificando las cualidades de cada obra con el número que esta tiene, toman nota escrita de sus percepciones.

¿Para qué?

La socialización de una obra de arte constituye una buena excusa para cultivar en los participantes la exteriorización de las emociones y la apertura hacia miradas externas. Esto también contribuye en la ampliación de las compresiones que se tienen de sí mismo y de los demás.

Momento 3 • 30 min

Después de que cada participante ha realizado un recorrido por la galería tomando nota de las características de la obra e interpretando particularidades de sus autores, se procede a la exposición de las obras por parte de los autores propiamente dichos. Inicialmente, cada autor da a conocer su obra explicando cómo está representado su "sí mismo" en ella, destacando los elementos tenidos en cuenta para su realización y el sentido que la misma quiere comunicar. Posteriormente, y por turnos, los demás participantes expresan sus cercanías o distancias con las ideas presentadas por el autor, dando a conocer las notas previamente realizadas. Para filósofos como Gádamer (1991), la verdad de una obra de arte no solo es determinada por el sentido de su autor sino por los ojos de su espectador. En esta actividad, se espera poner a dialogar la perspectiva del autor y de un público externo a través de la socialización de las motivaciones de quien la realiza y las observaciones de quien la contempla.

Momento 3 • 30 min

En una familia, por ejemplo, los participantes pueden confrontar sus percepciones sobre una obra, señalando las diferencias o aproximaciones entre lo que expone el miembro de la familia y lo que observaron los demás. Los hijos pueden identificar así, qué tanto conocen a sus padres o hermanos, relatando lo que identificaron de las obras: *¿Por qué se pensó que la obra correspondía a un determinado miembro de la familia?*, *¿Qué me hizo pensar tal o cual obra en relación a las características o personalidad de los familiares participantes?* En una organización la actividad puede servir, no solo para que las personas se conozcan entre sí, sino para poder observar cuán asertivos son los participantes para comunicar a los demás sus ideas.

¿Para qué?

Realizar un cruce de percepciones en relación a una obra permite ampliar las comprensiones de sí mismo y del otro en tanto que se pueden escuchar otros puntos de vista.

CIERRE

Momento 4 • 30 min

Después de que todos los participantes han logrado presentar sus percepciones sobre las obras y se han conocido las motivaciones de los autores, se pasa a un momento de reflexión. Para ello, se dialoga a partir de las siguientes preguntas:

¿Qué pudiste conocer de los participantes de esta actividad?

¿Cómo te sientes en relación a aquellos nuevos aspectos que identificaron en tu obra?

¿Qué te hace pensar este ejercicio en relación a tus propias características?

¿En qué pueden influir los demás para el conocimiento de ti mismo?

¿Para qué?

El **plan de discusión** que se expone pretende propiciar un momento de reflexión para que los participantes tomen conciencia de la importancia del encuentro humano y de las múltiples percepciones que se pueden tener de una misma realidad. En este momento de la actividad, los participantes pueden identificar aspectos de su personalidad de los cuales no hayan sido consientes al dibujar.

EVALUACIÓN

Momento 5 • 10 min

Teniendo en cuenta que el principal propósito de la actividad ha sido el propiciar un acercamiento entre quienes estuvieron en la actividad, la evaluación pretende medir el tipo de conocimiento que ha habido entre ellos. Para esto, y siguiendo un tipo de **evaluación figuro-analógica**, se toman cuatro imágenes que muestran diferentes acercamientos entre grupos de personas y se los busca comparar con la sesión de trabajo. Un ejemplo de esto se muestra más abajo.

¿Para qué?

La **evaluación figuro-analógica** posibilita que, a través de un lenguaje metafórico, los participantes logren identificar los aspectos más sobresalientes del ejercicio.

Las imágenes sugeridas corresponden a cuatro obras de arte de reconocidos artistas, relacionadas con el tema de la danza (esto es solo un ejemplo, se pueden usar otro de pinturas o imágenes, pues la finalidad es reconocer el tipo de relación que hubo en el grupo). Pueden tenerse en cuenta, por ejemplo, aspectos tales como los niveles de relacionamiento entre los participantes, los tonos de las discusiones, la empatía en la comunicación o las tensiones para la interpretación de las obras, entre otras cuestiones. Por ejemplo, si alguien, como conclusión, escogiera el cuadro de "La danza" (1909) de Henri Matisse podría decir: *Nuestro grupo fue como el cuadro de Matisse, ya que finalmente las interpretaciones que unos hicieron se combinaron con las que el autor tenía combinando las expresiones, ideas y conceptos y creando una especie de movimiento continuo.* Así mismo, cada participante llegará a conclusiones y relaciones diferentes con las obras.

MÁS POSIBILIDADES

PARA EL ÁMBITO ESCOLAR

Para contextos escolares en los cuales se pretenda generar un mayor acercamiento entre los estudiantes, esta actividad puede favorecer la integración en tanto que provoca una apertura de las emociones a través de la representación gráfica. La lectura de imágenes, así como la socialización de un dibujo a manera de galería puede, en el caso de los estudiantes, producir un ambiente lúdico y espontáneo. Un ejemplo para el trabajo en estos contextos, es pedir a los estudiantes que el dibujo a realizar sea una caricatura de sí mismos. En el caso de un grupo de formadores o docentes, el dibujo a realizar puede ser asociado a su perfil como maestro, representando el tipo de docente que cada uno es o que quiere llegar a ser. Al expresar gráficamente las características que cada persona percibe tiene como docente, se puede permitir la identificación de las motivaciones más profundas y los elementos que definen su orientación profesional. Otra posibilidad, sería realizar esta actividad, pero para conocer sobre personajes históricos, grandes líderes, científicos etc. Luego las personas tendrán que adivinar en cada caso quién es quién. Si es necesario, esta actividad puede hacerse en dos sesiones.

PARA EL ÁMBITO FAMILIAR

Esta actividad es muy interesante para provocar una ampliación de la comprensión que existe entre los integrantes del grupo familiar. Para el caso de grupos de padres e hijos, se puede variar la parte de la construcción del dibujo, pidiendo a los participantes realizar una representación de su visión sobre la familia. Se pide así a los participantes, dibujar la familia tomándose el tiempo necesario para representar los ambientes, lugares o relaciones que son especialmente propios de las dinámicas familiares. Así, cada participante a la hora de socializar podrá tocar puntos importantes en lo que se refiere al clima familiar y a las relaciones de confianza entre cada uno de ellos. La tensión propia del juego entre "adivinar o no adivinar" el autor del dibujo puede ser muy interesante.

PARA EL ÁMBITO ORGANIZACIONAL Y SOCIAL

En ámbitos empresariales de organizaciones comunitarias o sociales, esta actividad puede provocar un mayor conocimiento entre los asistentes y cercanía entre ellos a través de una galería que retrate sus sentires, imaginarios o tipos de relaciones que se establecen en el grupo. Un ejemplo de ello puede ser la realización de dibujos que representen la organización en sí misma. ¿Cómo se representan las relaciones entre los integrantes del grupo?, ¿Cómo se muestran las jerarquías, las distancia y cercanías?, ¿Cómo se perciben los niveles de producción que está generando la empresa? Estas preguntas podrían guiar perfectamente la actividad. Esta expresión podría develar las tensiones, cercanías o distancias que hubiera entre los colaboradores de la empresa, organización o grupo, ejercicio que posibilita la reflexión sobre las maneras en que se llevan, cómo se podrían mejorar tales relaciones y las razones por las cuales pueden percibirse distanciamientos o empatías entre grupos o sectores.

REFLEXIONES DEL COORDINADOR

¿Qué aprendí?

¿En qué impactó esta aplicación en la relación con el grupo?

¿Qué proyecto para mi próxima sesión?

"DIALOGAR-DESCUBRIENDO"

DIÁLOGO PARA LA EXPRESIÓN LIBRE DE IDEAS

David Sumiacher

DURACIÓN	1 hora 20 minutos
LUGAR	Espacio suficiente para poder moverse con el grupo
RITMO	Activo
MATERIAL	Objetos o muebles que faciliten el tratamiento del tema

OBJETIVO

Conocer o aprender sobre un tema a partir de "viajar" a un planeta desconocido y abordar esa cuestión como si fuera un tema completamente nuevo.

DESCRIPCIÓN

Todos los participantes se preparan y "viajan" a un planeta desconocido. Primeramente realizan algunos experimentos, en donde el coordinador les muestra objetos aparentemente comunes o conocidos pero ellos ejercitan la actitud de "verlos por primera vez". Luego se transladan a un lugar o situación dentro del planeta en donde los participantes pueden experimentar con objetos o situaciones ligados al tema que se pretende trabajar. Mientras experimentan comentan entre ellos con actitud de asombro. Luego, se sientan en un lugar seguro del planeta y dialogan sobre lo que encontraron, allí el coordinador aprovecha para enfatizar los elementos propios del conocimiento que no pueden dejar de revisar. Por último, "regresan" al mundo que ya conocen y realizan una breve reflexión sobre lo vivido.

DESTREZAS A DESARROLLAR

- Dialogar para la expresión libre de ideas
- Explorar el entorno con "actitud de descubrimiento"
- Dialogar analizando hipótesis

PREPARACIÓN

Momento 1 • libre

Previo a la realización de la actividad el coordinador prepara algún lugar dentro del espacio de trabajo a donde "llegará" con el grupo en el viaje que realizarán. El lugar que se prepare ha de tener los materiales necesarios para poder simular o experimentar situaciones que se acerquen a aquello que quiere trabajar. En muchísimos casos, con la imaginación o con unas pocas cosas que se tengan a la mano será suficiente. Si se estuviera desarrollando esta actividad en una organización para ***conocer y aprender cómo usar un nuevo software que se pondrá en funcionamiento*** debería colocarse, en algún lugar de este espacio, ***algunas computadoras con ese software.*** Si esta actividad se usara en la escuela para tratar el tema de *la célula*, deberían colocarse por el espacio diversas cosas tales como *una naranja partida*, *un huevo*, *un insecto*, etc. en donde pueda observarse esta cuestión. Al mismo tiempo deja por allí algunos otros objetos de uso cotidiano que usará al principio.

¿Para qué?

La preparación adecuada del espacio favorece que los procesos posteriores alcancen los objetivos esperados. La selección de objetos pertinentes es un aspecto importante para el buen desarrollo de la actividad.

INICIO

Momento 2 • 15 min

El coordinador pide a los participantes que se pongan de pie. Luego, los lleva al lugar designado anteriormente realizando con ellos un "viaje" para llegar a un "planeta desconocido". Allí todo lo que existe es completamente nuevo y diferente respecto a lo que saben. Para hacer este viaje se pueden usar todo tipo de juegos, recursos y teatralizaciones que den un valor simbólico a este pasaje sea la actividad con niños o con adultos. Como ejercicio de calentamiento, una vez arribados, va mostrándoles a los participantes distintos objetos cotidianos como un lápiz, un vaso, un cuaderno o una silla y les pregunta: *¿Qué será esto?, ¿Para qué servirá?* Si alguno da una respuesta basada en lo que ya sabe, cuestiona a esta persona sobre las "ideas extrañas" que ha presentado. En este planeta cualquier cosa que se presente ha de ser completamente nueva y distinta. Todo tiene que basarse en la observación, en la deducción a partir de lo que se ve, así como en la experimentación.

¿Para qué?

Llevar a las personas a un "planeta desconocido" ayuda a que la gente se quite los prejuicios y la preconcepciones. El ejercicio de "calentamiento" sirve para introducir a esta forma de ver las cosas con objetos varios.

DESARROLLO

Momento 3 • 20 min

Ahora es momento de ir con los participantes recorriendo el planeta y adentrarlos en el tema principal a tratar. En el ejemplo de la organización en donde se busca *conocer y aprender cómo usar un nuevo software* que se pondrá en funcionamiento, los viajantes pueden *irse hacia las máquinas y los sistemas informáticos de la extraña gente que habita ese planeta, en donde están las computadoras*. Si, por el contrario, se desarrollara esta dinámica en el ámbito familiar para tratar el tema de *"los miedos"*, una madre o un padre que guíe la actividad, podría ir con sus hijos a *un lugar que está lleno de monstruos y peligros*. En el caso de estar desarrollando la actividad con adultos, como en el primer ejemplo, es necesario crear un contexto apropiado para que las personas puedan soltarse a divertirse y jugar. Es importante el espíritu experimental que acompaña todo el proceso.

¿Para qué?

La experimentación con objetos vinculados al tema permite un acercamiento abierto y finalmente habilita un aprendizaje mayor. Los objetos que allí se pongan deben "invitar" naturalmente a pensar esta temática. El coordinador solo apoya al grupo para resolver problemas técnicos, no da ninguna información.

Una vez que las personas llegaron al lugar que se ha preparado, se invita a que prueben, muevan, usen los sentidos, toquen y jueguen con todo lo que se encuentren como si fuera la primera vez que están ante este tipo de objetos o situaciones. John Dewey (1938) sostenía que debíamos siempre buscar "aprender algo como si se lo estuviera descubriendo", aquí es exactamente igual. En el caso de la organización con *el sistema informático*, el coordinador podría promover que *prueben a ver "qué pasa" si presionan una tecla o la otra en las máquinas*. Así mismo, fomenta que las personas se sorprendan con todo lo que sucede por ejemplo, cuando aparece una imagen o la otra. De este modo, habilmente, se va llevando al grupo a que se acerque y que descubra aquello que se busca sea explorado. Si alguien de pronto se "sale" de la dinámica, el coordinador lo invita a regresar al proceso, cuestionando esas actitudes demasiado confiadas y que no pertenencen a esta realidad. Todo este proceso práctico de indagación debe estar mediado por el diálogo, preguntando y buscando que las personas expliquen lo que va sucediendo.

Momento 4 • 30 min

Posterior a esta primera parte se invita a que todos se sienten en algún "lugar seguro" de este planeta desconocido a platicar sobre lo que cada quién pudo aprender o descubrir. Es importante que el coordinador no dé las ideas directamente. Una vez que las personas van soltando sus perspectivas y lo que pensaron a partir de la experiencia, puede ir alimentando y conectando lo que ellos dicen con otras cosas que quiera que queden en claro, pero nunca saliéndose de la situación lúdica. En el caso de la organización con el *nuevo sistema informático* podría preguntar: *"¿Qué les llamó la atención de estas máquinas que vimos?"*. Y supongamos que alguien responde: *"Los colores que aparecían"*. Entonces el coordinador intenta buscar una relación entre los colores y algo importante de lo que desea que las personas aprendan sobre este sistema, supongamos que hay un sistema de colores para identificar a los usuarios, entonces podría agregar: *"¡Es cierto! No sé si vieron, pero si era yo el que estaba tecleando y probando se ponía de un color, ¡pero cuando lo hacía otra persona ese color cambiaba!"*. Es importante que no se apuren los procesos y que se permita que esta "lógica del descubrimiento" tenga lugar ahora también. Aunque esto lleve un poco más de tiempo el aprendizaje que se consiga de esta forma será muchísimo más provechoso.

¿Para qué?

Es favorable hacer este espacio de diálogo para asegurarnos de que todos están comprendiendo la actividad, así como para mencionar los puntos que hayan quedado aún sin explorar. Sería posible también hacerlo al mismo tiempo que el proceso de experimentación, aunque eso requiere de un poco más de pericia. Respetar el proceso de "descubrir" que se realiza a través del juego es la base del éxito de la actividad.

CIERRE Y EVALUACIÓN

Momento 5 • 15 min

Para cerrar el juego el coordinador comenta que es el momento de "regresar" a nuestro mundo de siempre. Para eso se puede jugar a que se pasa por una compuerta, se salta a un agujero de gusano, se vuela por el espacio o simplemente se viaja con nuestra mente. Más allá de la forma que se escoja, es importante que las personas tengan que cambiarse efectivamente de lugar para "volver" a la realidad. Una vez allí, se pregunta a todos qué fue lo que más les llamó la atención de lo que aprendieron en este planeta y qué piensan de esta forma de aprendizaje.

¿Para qué?

Para no perder la coherencia propia de la lúdica y aprovechar al máximo la actividad realizada es importante "regresar" al mundo cotidiano. La conclusión y la **metacognición** sirven para dar sentido a todo lo vivido.

MÁS POSIBILIDADES

PARA EL ÁMBITO ESCOLAR

Esta actividad es buena para romper con cualquier tipo de educación "tradicional", promoviendo una sensación de "extrañamiento", muy propia de la filosofía y útil para la educación. En este caso es importante que el profesor pueda tener esta misma actitud, para fomentar eso mismo en sus estudiantes más allá de su edad. Todos los temas se pueden tratar por medio de esta actividad. Si se aplicara en Física, por ejemplo, se podría experimentar con los objetos intentando deducir las leyes que los gobiernan; si se hiciera en Historia, se podría literalmente "viajar" a las situaciones del pasado y preguntarse por qué las personas han sido en esa época de ese modo; si se realizara en la asignatura de Español, se podría investigar el lenguaje con el que los seres de ese planeta hablan o con el que los mismos exploradores están hablando al estar allí inmersos y "contagiarse" de ese ambiente. No hay límites para realizar esta dinámica, así mismo se puede viajar muchas veces a un mismo sitio, inventando mundos, países, personajes y situaciones que se conecten entre sí.

PARA EL ÁMBITO FAMILIAR

La familia es un excelente ámbito para poder jugar. Pensar que solo los niños juegan y que ellos lo tienen que hacer solos con sus juguetes o dispositivos electrónicos, es perderse una de las cosas más ricas y beneficiosas que uno puede hacer en familia. Crear juegos para aprender cosas, es algo que un padre, madre o tutor puede hacer en cualquier circunstancia para ayudar a sus hijos o a su familia a superar problemas o situaciones. Así como el caso que antes se mencionaba con "los miedos", se podrían abordar "los enojos", "el bullying", "el estar solo", etc. Por otra parte esta podría ser una excelente actividad para realizar cuando una familia se muda de casa; la casa podría ser el "lugar desconocido", y de este modo lograr que la familia misma pueda determinar las reglas, modos de funcionamiento, peligros, etc. Cualquier tema de interés podría ser abordado con esta actividad, así como realizarse con participantes de todo tipo de edades, siempre que el juego sea mediado adecuadamente.

PARA EL ÁMBITO ORGANIZACIONAL Y SOCIAL

Las organizaciones necesitan del "espíritu de descubrimiento" si quieren tener miembros autónomos y activos. Nada hay más detestable e improductivo en una organización que una persona que no pueda hacer las cosas por sí mismo, que siempre necesite consultar a otro. Sin embargo, la autonomía es algo que se aprende y que se educa y que medios como esta actividad pueden favorecer en la práctica. Así mismo se podrían abordar todo tipo de cosas tales como: códigos de conducta, procesos y procedimientos, conocimiento de los productos a vender, etc. En un medio social la disposición lúdica propia de esta actividad, fomenta los vínculos, la creatividad y la sana convivencia. Por eso puede ser utilizada con frecuencia y favorecer procesos de auto-aceptación, creación y cohesión del grupo.

REFLEXIONES DEL COORDINADOR

¿Qué aprendí?

¿En qué impactó esta aplicación en la relación con el grupo?

¿Qué proyecto para mi próxima sesión?

"MÁQUINA DEL TIEMPO"

MEMORIA SIGNIFICATIVA

Miguel Ángel Zapotitla Pérez

DURACIÓN	1 hora 20 minutos
LUGAR	Cerrado con sillas
RITMO	Medio
MATERIAL	Hojas tamaño carta y plumas por participante, plumones

OBJETIVO

Comprender un concepto o idea a partir de "viajar en el tiempo" al momento de su uso, definición y a las experiencias vividas con él por los participantes.

DESCRIPCIÓN

El coordinador ubica en las paredes del lugar conceptos relativos al tema que quiere tratar. Los participantes caminan por el espacio hasta que se da una indicación. El coordinador explica que las palabras en las paredes son en verdad conceptos-puerta de una máquina del tiempo y cada quien es "atraído" por el que está más cerca de sí. Después, deben escribir en una hoja cuándo apareció este concepto en el mundo, cuándo se definió este concepto y cuál fue la definición, una experiencia que hayan tenido con este concepto y una experiencia que hayan visto de otra persona con el concepto. Estos son los controles para viajar en el tiempo. Ahora, se sientan en círculo y ponen en funcionamiento "la máquina" que los lleva a analizar y revisar entre todos cada uno de los momentos mencionados del tema a abordar.

HABILIDADES A DESARROLLAR

- Recordar información y eventos
- Relacionar la propia experiencia con conocimiento nuevo
- Construir ideas en grupo

PREPARACIÓN

Momento 1

El coordinador escribe en grande una serie de conceptos relativos al tema que quiere tratar en hojas tamaño carta. Luego, las pega en las paredes del lugar lo más separadas posibles las unas de las otras. Si esta actividad se realiza en un ámbito escolar en la materia de ***biología,*** supongamos, y el tema a tratar fuera ***la evolución,*** el coordinador anota conceptos como ***supervivencia del más apto, debate de la comunidad científica, poblaciones biológicas, paleontología, etc.*** Si se aplicara en una ***empresa de elaboración de materiales e ingeniería,t*** para tratar el tema del ***corte con plasma,*** podría escribir ***estados de la materia, arco eléctrico, energía cinética, etc.*** En el caso de una familia, podría tratarse el tema de la ***ética,*** e incluir allí conceptos como ***derechos, obligaciones, respeto de lo que es ajeno, conveniencia, compartir, etc.*** Es recomendable plasmar entre tres y cinco conceptos que condensen lo central del tema. También es posible pedir a los participantes que estudien la temática con anticipación para que la actividad sea más dinámica.

INICIO

Momento 2 • 5 min

Se indica a los participantes que caminen libremente por el espacio, no se comenta nada sobre el significado de los conceptos pegados. Se propone caminar de distintas maneras (más lento, más rápido, con pasos cortos, largos, etc.) hasta que se da una señal para que se queden todos inmóviles. En ese momento, el coordinador explica que cada concepto que pueden ver es una puerta de entrada a una "máquina del tiempo", y que las puertas además funcionan como agujeros negros, atrayendo lo que tienen más cerca de sí. Cada persona entonces es arrastrada por el concepto-puerta más próximo.

¿Para qué?

El elemento lúdico de la máquina del tiempo y la atracción que generan los conceptos, abre una **dimensión lúdica (ver Glosario)** que favorece el desarrollo del trabajo posterior, así como propone la pensadora y educadora Mónica Kac.

DESARROLLO

Momento 3 • 15 min

Una vez que cada quien está ubicado en el concepto-puerta que le tocó, el coordinador entrega a cada participante una hoja y todos se sientan en algún lugar cómodo donde puedan escribir. La hoja se dobla en cuatro y allí se anota:

"Cuándo apareció este concepto en el mundo"	"Cuándo se definió este concepto y cuál fue la definición"
"Una experiencia que has tenido con este concepto"	"Una experiencia de otra persona con este concepto que hayas visto"

¿Para qué?

Los distintos recuerdos e información que se hace revisar a las personas a través de los controles, refieren tanto a lo que saben del concepto como a sus propias vivencias con el mismo, ambas cosas vistas como parte de una misma "historia". Esto genera un interesante proceso de apropiación del conocimiento que se continuará en el momento siguiente.

Ahora llenan estos espacios y se explica que cada recuadro se volverá un control de la máquina. Las personas deben intentar poner algo en todas las secciones, pero si en alguna les fuera imposible por no tener la información, la dejan en blanco. Si se realiza esta actividad para el tema de la ***ética*** en la familia, y a una persona le tocó el concepto de ***derechos,*** entonces puede poner en "Cuándo apareció este concepto en el mundo": ***Desde que existe el ser humano que tenemos derechos;*** "Cuándo se definió este concepto y cuál fue la definición": ***Se definió luego de la Segunda Guerra Mundial con la ONU pero no sé su definición!***; "Una experiencia que has tenido con este concepto": ***Hace unos días le indiqué a un automovilista que no podía estacionar su coche en la salida del garaje;*** "Una experiencia de otra persona con con este concepto que hayas visto": ***Una señora que va a cobrar la jubilación.***

Si la actividad se desarrollara en la escuela con el tema de ***la evolución,*** supongamos que a una persona le toca el concepto de ***paleontología.*** Podría escribir: "Cuándo apareció este concepto en el mundo": ***Desde que las tribus antiguas se ponían a observar los huesos;*** "Cuándo se definió este concepto y cuál fue la definición": ***Creo que fue por el siglo pasado,*** la definición: ***es la ciencia que estudia los fósiles;*** "Una experiencia que has tenido con este concepto": ***En un museo vi un esqueleto humano;*** "Una experiencia de otra persona con este concepto que hayas visto": ***Un amigo de mi papá es científico y estudia a los mayas.***

Momento 4 • 40 min

Ya que tenemos los controles de la máquina del tiempo, todos se sientan en círculo y se pone una silla en medio. Luego, se explica que esta es una máquina muy moderna que permite que se cambien los controles en función del uso y tiene la posibilidad de llevarnos a todos al momento que nuestro control indique. Ahora, se le pide a algún voluntario que pase para hacer una prueba con la máquina. Quien pase al centro, dice cuál es su concepto, pone su control en sus piernas e inicia el viaje. Para ello oprime un recuadro de su hoja que lleva a todos a ese momento determinado. Para que el viaje se efectúe correctamente debe decir: ***Voy a cuándo apareció este concepto en el mundo,*** por ejemplo. En ese momento la persona narra toda la situación que escribió con el mayor detalle posible (se puede jugar a que incluso se la está viendo literalmente). En todo momento el grupo puede hacer comentarios o preguntas a la persona. Si se viaja a algún momento del tiempo para el que la persona que dirige no posee mucha información, se intenta reconstruir este momento entre todos. Si nadie del grupo sabe sobre el tema, el coordinador debe aportar el conocimiento necesario o buscarlo entre todos en libros e internet. El juego continúa de este modo hasta que se han agotado todos los conceptos y momentos.

¿Para qué?

El pasaje de la búsqueda o indagación individual a la grupal es muy importante porque genera un espacio de aprendizaje colectivo. Es fundamental que el coordinador aporte la información necesaria si nadie la sabe, por lo que debe estar preparado en el tema.

EVALUACIÓN Y CIERRE

Momento 5 • 20 min

Para cerrar la actividad cada quien dice, por turnos, a qué momento del tiempo le gustó más viajar y por qué. Luego, se pregunta a los participantes:

¿Recordar no será como viajar en el tiempo?

¿En qué se relaciona recordar con aprender?

Trazando las relaciones entre estas preguntas y la actividad, se evalúa el proceso.

¿Para qué?

Para integrar y sintetizar el conocimiento trabajado. En relación a las preguntas, lo que se busca es un proceso **metacognitivo**, que siempre implica la utilización de conceptos y principios teóricos en vinculación con la experiencia.

MÁS POSIBILIDADES

PARA EL ÁMBITO ESCOLAR

Esta actividad puede desarrollarse en cualquier asignatura. Lo único importante es que se tenga en cuenta que los conceptos-puerta que se peguen en las paredes deben ser realmente conceptos y no "hechos históricos" como "La vida de Darwin" por ejemplo. En el caso de querer trabajar este tipo de cosas con colocar el concepto de "supervivencia del más apto" es suficiente para que se vaya a la vida de este autor en el viaje mismo. La actividad se puede aplicar en español, matemáticas, ciencias, humanidades en general, etc. En el ámbito universitario puede ser interesante, por la vinculación del contexto teórico de enunciación de las ideas con la propia experiencia del estudiante. Evidentemente, el tiempo se puede adaptar, si se quiere alcanzar más profundidad en el contenido, debe darse más tiempo al momento del "viaje".

PARA EL ÁMBITO FAMILIAR

La actividad puede aplicarse para muchos temas de interés que puede haber en el núcleo familiar como los tatuajes, los circos, la escuela, la religión, etc. Con niños pequeños puede ser una actividad muy interesante para realizar previo a ir literalmente a un sitio, con temas relacionados a los que se verá allí o abordando el concepto mismo del lugar al que se irá, como viajar en el tiempo a los circos del pasado antes de ir a uno real. También es posible en este ámbito o en cualquiera de los otros, jugar y hacer una competencia por equipos, dando puntos cuando se da una respuesta correcta.

PARA EL ÁMBITO ORGANIZACIONAL

En el ámbito organizacional, esta actividad puede usarse para trabajar temáticas propias de los espacios de capacitación o formación. También, para revisar la filosofía de la organización y volver significativos sus principios. En general, es una buena actividad para extender nuestro conocimiento sobre las cosas.

REFLEXIONES DEL COORDINADOR

¿Qué aprendí?

¿En qué impactó esta aplicación en la relación con el grupo?

¿Qué proyecto para mi próxima sesión?

"RETRATOS LITERARIOS"

Liliana Hernández Arestigui

DURACIÓN	1 hora 20 minutos
LUGAR	Cerrado con una mesa grande o dos mesas
RITMO	Activo
MATERIAL	Objetos que despierten emociones diversas (tres por participante), 2 telas o material para cubrir, hojas y plumas por participante, "Tarjetas de acciones"*

*disponible en **Anexo Digital: www.cecapfi.com/libropensamiento**

OBJETIVO

Conocer a los demás integrantes del grupo a través de captar sus reacciones frente a objetos o consignas.

DESCRIPCIÓN

Primero el coordinador selecciona una serie de objetos diversos que coloca tapados en mesas. Después de una actividad de inicio, invita a que se formen parejas. Cada uno de los integrantes de las parejas selecciona en secreto tres objetos para trabajar con su compañero. Los objetos son mostrados sorpresivamente a su pareja y quien los muestra, observa atentamente las reacciones del otro. A partir de esto, y sin hablar, construye un "retrato literario", un texto descriptivo en relación a lo que el otro es o podría ser. Para finalizar se utilizan las "Tarjetas de acciones", que invitan a que los participantes pasen individualmente al frente a realizar acciones cotidianas que salen al azar. Por último, se coteja la manera en que se hizo esta representación con el "retrato" que se había hecho antes y se observa cuán apegado o no estuvo a la realidad.

HABILIDADES A DESARROLLAR

- Percibir actitudes y reacciones
- Realizar hipótesis
- Compartir de sí mismo con otros

PREPARACIÓN

Momento 1

El coordinador ha de buscar objetos muy variados para hacer esta actividad. Desde cosas de uso cotidiano y doméstico como ***una pluma, un tenedor*** o ***un peine,*** objetos que den lugar a muchas posibilidades como ***un mazo de cartas, un espejo*** o ***un reloj,*** objetos que puedan llamar la atención como ***la imagen de una persona atractiva, un dulce*** o ***dinero,*** objetos o cosas desagradables como ***un poco de pelusa, un papel manchado de rojo sangre*** o ***la cabeza de un muñeco,*** objetos propios de distintas edades como ***una sonaja de niño, una corbata*** o ***un bastón de anciano,*** objetos de otras culturas como ***un silbato nahuatl, una hoja con un ideograma chino*** o ***una máscara africana, etc.*** No es necesario reunir estos objetos específicamente, lo importante es que haya una real variedad de cosas que puedan despertar distintas emociones en los participantes. Al llegar al lugar, el coordinador coloca estos objetos divididos en dos grupos y a ambos los cubre con una tela o similar. Al mismo tiempo, el coordinador debe tener las "Tarjetas de acciones" dentro de sus materiales.

INICIO

Momento 2 • 5 min

Los participantes caminan por el espacio y a la indicación del coordinador, buscan una pareja y quedan frente a ella, se observan detenidamente durante unos segundos y a la segunda indicación continúan caminando. Se repite esta acción con varias parejas en absoluto silencio. Posteriormente se forma un círculo y se comentan las impresiones.

¿Para qué?

En esta dinámica, el rostro juega un papel esencial, como menciona Lévinas: el sujeto impone una actitud ética desde la mirada e invita a establecer una relación de responsabilidad. Esto se seguirá trabajando también más adelante.

DESARROLLO

Momento 3 • 20 min

Se solicita a los participantes que busquen a la última pareja con la que trabajaron. Ahora se trata de "descubrir" o reconocer características o aspectos de la personalidad del otro. Para ello, contarán con tres objetos que despierten emociones en su compañero. Una vez formadas las parejas, estas se presentan y el coordinador invita a uno de los integrantes de cada una a que se acerque a una de las mesas. Cuando las personas están allí cubriendo con sus cuerpos la visibilidad de la mesa, destapa los objetos e invita a que cada quién tome tres. Luego, repite lo mismo con el otro grupo en el otro montón o mesa de objetos. Cuando los participantes regresan con sus parejas, deben hacerlo cuidando que su compañero no vea qué cosas traen y una vez que llegan con el otro deben guardar los objetos en su bolso o cubrirlos de alguna forma.

Ahora los objetos serán usados como "movilizadores de emociones". Primero comienza una de las personas de la pareja con los objetos que eligió, toma uno de ellos y sorpresivamente lo pone frente al rostro de su compañero. Entonces debe estar sumamente atento a lo que el otro haga, para poder captar todas sus impresiones y reacciones. Es posible mover el objeto, acercarlo o alejarlo del compañero o ponerlo en distintas posiciones.

¿Para qué?

Se pretende lograr una interacción entre los participantes, al fomentar la observación y la percepción buscando identificar emociones y cualidades a través del rostro y las reacciones. La variedad en los objetos seleccionados por el coordinador y por los participantes es lo que habilita a conocer varios aspectos de la realidad del otro.

Lo mismo repite con los dos objetos restantes. Una vez que ya ha mostrado los tres objetos que trajo, puede tomar algunas notas respecto a lo que pudo conocer del otro a partir de sus reacciones. Luego de pasados cinco minutos para este primer experimento, los roles cambian y se repite lo mismo pero al revés. Todo el trabajo se desarrolla en completo silencio.

Momento 4 • 30 min

Posterior a esto, cada participante escribe un "retrato literario" de su compañero, utilizando todas las ideas que haya podido obtener en el momento anterior. Un "retrato literario", es una descripción escrita de la personalidad del otro, de su manera de pensar o de concebir al mundo. También sería favorable que intenten describir a su compañero lo más posible en actividades de la vida cotidiana, a dónde va, qué hace, cómo reacciona, qué le resulta indispensable, ligando estas ideas a las perspectivas generales. Por ejemplo: "Miguel es precavido, no hace las cosas si no está seguro de ellas, es posible que si va caminando por la calle y un extraño le dirige la palabra no voltee a verlo…" Mientras escriben, si tienen alguna duda, cualquiera de los integrantes de la pareja puede utilizar alguno de los objetos que ambos usaron en el momento anterior y colocarlo frente al otro, para corroborar alguna impresión o idea. Lo que no se puede hacer es hablar o preguntar cosas.

¿Para qué?

De esta forma, cada quien desarrolla las hipótesis que ha construido en relación a su pareja, viéndose impedido de preguntar y teniendo que basarse exclusivamente en la observación. Por otra parte, así como menciona Ricoeur, en la narración se manifiesta una aprehensión de la vida, y los participantes allí ponen en juego sus propias interpretaciones del mundo.

CIERRE

Momento 5 • 30 min

Una vez escritos los "retratos" de sus compañeros, se abre un espacio común de trabajo, se invita a uno de los participantes a que pase al frente y que saque una de las "Tarjetas de acciones". Estas tarjetas contienen situaciones de la vida cotidiana como ***"Manejar", "Pelar una papa", "Bailar"*** o ***"Contar dinero"***. El participante debe realizar la acción que le toque en forma natural, así como ella o él la haría en la vida cotidiana. Luego de que haya pasado, su pareja lee el retrato literario que logró construir y entre todos evalúan en qué medida esos elementos pudieron verse en su representación. Por último, el participante que pasó al frente comenta si considera que el retrato que se le hizo es o no fidedigno. Esta actividad se repite varias veces. Si lo desea, el coordinador puede aumentar la dificultad o reto del ejercicio, haciendo que se saque de a dos o hasta tres Tarjetas de acción a la vez, las que se tendrán que representar al mismo tiempo.

¿Para qué?

La representación y revisión del retrato literario por parte de todo el grupo y luego por parte del participante en cuestión, facilita distintos aspectos del conocimiento e interacción entre todos los participantes. También, es interesante escuchar el relato e hipótesis que los demás construyen sobre uno, sin que uno argumente o explique cosas sobre sí.

EVALUACIÓN

Momento 6 • 15 min

Los participantes comentan abiertamente el proceso y si en la actividad les fue o no difícil conocer cosas del otro sin poder preguntar.

¿Para qué?

Ser conscientes de nuestra capacidad de conocer observando, facilita el desarrollo de muchos procesos.

MÁS POSIBILIDADES

PARA EL ÁMBITO ESCOLAR

Esta actividad puede usarse para cualquier situación en donde se desee que el grupo se conozca más entre sí, tanto cuando se comienza el año como cuando se hacen actividades inter-cursos o con personas nuevas. Al mismo tiempo, también puede ser favorable desarrollarla en ciertos momentos en específico, como a la mitad o al cierre de un proceso para ver en qué medida los participantes han avanzado en saber acercarse al otro. De la misma forma, puede aplicarse si se desean hacer acercamientos a grupos o sub-culturas diferentes en asignaturas de ciencias sociales o en carreras como antropología, sociología o trabajo social. La actividad también tiene mucha aplicabilidad en el campo del teatro.

PARA EL ÁMBITO FAMILIAR

En la familia no suele haber espacios explícitos para el auto-conocimiento aunque en otras épocas esto era algo común. Esta actividad, planteada como un juego, puede ser de sumo provecho para el intercambio y el conocimiento de los miembros de la familia. En especial, puede ser interesante cuando se junta la "gran familia", cuando se reúnen más integrantes de los que normalmente conviven, como una forma de jugar, relacionarse y conocerse. Otra manera de realizarla, es hacer un juego dividiendo al grupo en dos equipos que se enfrenten en cada pareja. Estos, intentarán ser lo más asertivos posibles en sus retratos, lo que se revisa con la representación y da puntos al equipo si describieron correctamente las características del otro.

PARA EL ÁMBITO ORGANIZACIONAL

Toda la estructura de la actividad puede aplicarse en distintos momentos para el auto-conocimiento y el conocimiento mutuo de los miembros de una organización. Si no se posee tanto tiempo, se pueden usar partes de la misma como dinámica de inicio o "rompehielos" para el desarrollo del contacto y la empatía.

REFLEXIONES DEL COORDINADOR

¿Qué aprendí?

¿En qué impactó esta aplicación en la relación con el grupo?

¿Qué proyecto para mi próxima sesión?

"HISTORIAS E INCOHERENCIAS"

Ricardo Cano Bonilla

DURACIÓN	2 horas
LUGAR	Cerrado y silencioso
RITMO	Medio
MATERIAL	Hojas chicas y grandes (medio papel bond aproximadamente), plumones y lápices por participante, papeles blancos cortados en pedazos (2 por participante), cinta adhesiva

OBJETIVO

Desarrollar habilidades a través de buscar contradicciones en historias que cada quién escribe.

DESCRIPCIÓN

A partir de un tema seleccionado al azar, los participantes tienen que escribir historias individualmente o por equipos. Estas historias tienen que responder cierta cuestión, destreza, competencia o contenido a trabajar en la actividad. Una vez que todos plasman sus textos, los pasan en limpio a papeles grandes que pegan en las paredes. Luego, todos recorren el espacio buscando incoherencias en las producciones de los demás, analizando el contenido y las relaciones entre las partes de cada una de las historias. Al final, se revisan las contradicciones encontradas, validándolas o invalidándolas, generándose una reflexión a profundidad sobre el tema. Gana la persona o equipo que ha logrado tener menos incoherencias.

HABILIDADES A DESARROLLAR

- Generar coherencia en las ideas
- Evaluar ideas de otros
- Flexibilizar el pensamiento

INICIO

Momento 1 • 5 min

Para comenzar, el coordinador pide a los participantes que anoten en dos papeles distintos una característica propia positiva que les agrade y una cualidad propia negativa que no les guste. Los papeles se mezclan en una bolsa y el coordinador saca uno de ellos. Éste es el tema de las historias que se desarrollarán a continuación.

¿Para qué?

De esta manera se genera azarosamente una temática que, además, involucra a los participantes y nos permite adentrarnos en el desarrollo de la actividad.

DESARROLLO

Momento 2 • 30 min

Se entrega a los participantes una hoja pequeña y una grande, lápiz y un plumón. El coordinador solicita que en la hoja pequeña redacten un cuento o historia, una narración breve y "ficticia", que contenga aquello que se desea trabajar, investigar o aprender. Si se aplica esta actividad en la escuela, en una clase de ***Física,*** y se estuviera tratando el tema de los ***Estados de la materia***, se podría pedir que los estudiantes introduzcan los aspectos principales propios de ese tema. Si la palabra que salió en el primer Momento fue ***desánimo***, las personas deben hacer una historia en donde la temática central sea el desánimo y en donde esté presentes también el tema de los ***estados de la materia***. Por ejemplo: ***"Juan fue hacia la cocina en busca del delicioso helado que sabía que le esperaba, pero se encontró con un charco en el piso, el helado ya no era sólido sino líquido. Intentó limpiar el charco con un papel de baño sólido que encontró, pero el papel se deshizo volviéndose casi líquido también porque no era mucho el papel y era mucho el helado. Todo esto le hizo sentir desánimo…".***

El mismo trabajo se podría realizar en una organización para abordar, por ejemplo, el ***perfil de un empleado de ventas***, o cualquier otro tema de interés. Una vez que todos terminan sus relatos, los transcriben en las hojas grandes que se pegan en las paredes en todo el lugar y les colocan sus nombres abajo a la izquierda. Para grupos numerosos, se recomienda formar equipos (ocho máximo). La producción escrita debería poder condesarse en un párrafo o dos párrafos cortos.

¿Para qué?

La expresión escrita permite exteriorizar las ideas en forma más clara de lo que puede lograr la palabra hablada. Del mismo modo, la instrucción respecto a lo que se tiene que hacer en el texto, permite trabajar el tema en cuestión y crea las condiciones para abordar la coherencia en el Momento siguiente.

Momento 3 • 25 min

Se solicita a los participantes que visiten las historias de sus compañeros y las lean, buscando incoherencias respecto al tema en cuestión. También se vale marcar incoherencias internas de cualquier tipo que estén en la historia. Cuando alguien encuentre un problema de estos debe gritar el nombre del autor o los autores y luego "¡Incoherencia!". En ese momento, las personas nombradas deben ir hacia ese lugar y escuchar cuál es la incoherencia que se ha detectado sin replicar nada. Posterior a eso, el compañero que enunció la incoherencia, anota su nombre abajo a la derecha de la historia junto con los que ya detectaron incoherencias. La única forma en la que se podría escapar a esta situación, es que cuando se grite los

¿Para qué?

Al explicar a otro un enunciado incoherente o incocistente, se propicia en los participantes el ejercicio de actitudes como pensar por uno mismo, ser uno mismo y ser y pensar en el grupo, así como afirma Oscar Brenifier. Es importante que los participantes se muevan y caminen por espacio, esto despierta la creatividad y promueve la búsqueda.

nombres e "¡Incoherencia!", el o los autores de ese relato estén explicando una incoherencia que encontraron a otra persona. En ese caso han de decir "¡Rechazada!" y no se podrá anotar la demarcación de la incoherencia hasta que estén libres y puedan ir a oírla. El objetivo del juego es encontrar muchas contradicciones en los demás, ya que ganará el participante o equipo que tenga menos contradicciones aprobadas. La aprobación de las contradicciones propuestas se realizará en la siguiente fase de la actividad.

Si siguiéramos el ejemplo de la historia sobre la persona que iba en busca de su helado, en relación al tema de los ***estados de la materia***, alguien podría decir, por ejemplo, "***Mario, Roberto y Josefina ¡Incoherencia!"*** Y tal vez cuestionar el que ellos afirmen que ***el papel con el que limpiaron el helado se volvió "casi líquido"***, ***que el papel no se volvería líquido con el contacto con el helado, por tanto eso es una contradicción o incoherencia***. También se podrían buscar otras contradicciones internas como decir que ***el personaje de la historia sabía que le esperaba un helado, pero en verdad no era así***. No es un problema si las personas detectan una contradicción que no es tal de acuerdo al conocimiento que se esté trabajando. Esto podrá revisarse en la siguiente etapa. Por ahora, lo importante es que se explore y piense buscando contrariedades. El coordinador insta a las personas a moverse de lugar, a recorrer el espacio y a buscar puntos diferentes para cuestionar. La actividad continúa hasta que el tiempo se agota.

CIERRE

Momento 4 • 50 min

Ahora se busca revisar las incoherencias encontradas. Si no fuera posible ver todas por cuestiones de tiempo, se analiza al menos una cantidad igual en todas las producciones o se continúa el trabajo en una sesión posterior. Para ahorrar tiempo también es útil preguntar si alguna persona pensó la misma contradicción que se está analizando. En este caso todas ellas cuentan sólo como una. Para determinar que una incoherencia "es válida", primero se debe escuchar a quien anotó allí su nombre, luego dar la posibilidad al autor del texto si quiere apelar o explicar algo y por último consultar a todo el grupo y realizar una votación de "a favor" o "en contra". Si el coordinador observa que, más allá del voto del grupo, la contradicción no es correcta, cuestiona la idea hasta que se clarifique el asunto.

¿Para qué?

Hacer la revisión de esta forma fomenta el **pensamiento crítico** porque se comparan cuidadosamente las opiniones. El examen minucioso exige verificar y constatar si existen reales incoherencias, si éstas tienen que ver con el contenido tratado o incluso indagar por qué se pensó que había una incoherencia cuando no era así.

EVALUACIÓN

Momento 5 • 10 min

El coordinador pregunta: *¿Qué es la coherencia? ¿Para qué nos sirve ser coherentes?* A partir de ello modera un diálogo **metacognitivo (ver GLOSARIO).**

¿Para qué?

Es importante reflexionar sobre el sentido de la coherencia que en este caso nos permite aprender o entender una temática pero además está en muchos aspectos de la vida.

MÁS POSIBILIDADES

PARA EL ÁMBITO ESCOLAR

En la asignatura de Taller de Lectura y Redacción o en la enseñanza de cualquier idioma, se puede aplicar esta actividad proponiendo exigencias internas para los textos que se construyan, de modo de abordar temas del programa de estudio. En este caso, podrían tratarse tipos de textos, reglas gramaticales y ortográficas, formas verbales, etc. En Literatura, del mismo modo, puede ser útil para trabajar con la personalidad de los personajes. Desarrollar la coherencia del pensamiento en niños pequeños en pre-escolar también puede ser muy fructífero e interesante, para abordar cualquier tema aunque se realice una versión más sintética del ejercicio en forma oral. En un curso de Historia sería interesante y aplicar la actividad para conectar y entender mejor la coherencia y relación que existe entre los distintos eventos. En Filosofía, Psicología o cualquier disciplina en donde se trabajen contenidos, para revisar la coherencia y cohesión en las ideas, tanto en un plano creativo de producción como en un plano crítico de trabajo con perspectivas de autores.

PARA EL ÁMBITO FAMILIAR

Esta actividad puede usarse en la familia, tanto con una finalidad lúdica como para trabajar algunos temas. En el primer sentido, puede ponerse cualquier consigna interesante, de modo de desarrollar con esta actividad la escritura, el pensamiento y la posibilidad de pasar un buen momento juntos. También se puede agregar en la consigna cuestiones como ***"incluir cinco recuerdos familiares importantes"***, para revisar aspectos de la historia familiar, ***"Considerar a todos los miembros de la familia y trazar relaciones entre ellos"***, para desarrollar cohesión o aspectos de carácter social que puedan ser trabajados en este ámbito.

PARA EL ÁMBITO ORGANIZACIONAL

La actividad puede retomar cualquier tipo de temática o cuestión que se desee abordar en la organización. Esto se logra utilizando la coherencia como forma de entender y profundizar sobre un tema, al mismo tiempo que desarrolla el **pensamiento crítico** en los involucrados. Así como los principios que tiene que poseer un empleado, se podrían trabajar los aspectos a tener en cuenta al hacer una venta, las metas de año, las características de un producto o servicio, etc.

REFLEXIONES DEL COORDINADOR

¿Qué aprendí?

¿En qué impactó esta aplicación en la relación con el grupo?

¿Qué proyecto para mi próxima sesión?

"CONCEPTOS QUE COBRAN VIDA"

Paulina Ramírez González

DURACIÓN	2 horas
LUGAR	Cerrado
RITMO	Medio
MATERIAL	Objetos diversos relacionados al tema a tratar, papelitos pequeños para escribir, caja o bolsa, hojas tamaño carta, plumones y cinta adhesiva

OBJETIVO

Trabajar una temática determinada a partir de la conceptualización y de "dar vida" a las ideas.

DESCRIPCIÓN

Inicialmente el coordinador coloca en todo el lugar objetos relacionados al tema a tratar. Luego, el grupo explora estos objetos y escribe una palabra (concepto) que sintetice la cuestión más importante del tema que se está trabajando. Posteriormente, algunos de estos conceptos se pegan en las paredes y las personas eligen el tema de su mayor interés, describiendo por equipos sus características principales. Una vez escrito esto, se trata de "dar vida" a la idea escogida a través de ***representaciones*** que se realizan frente a los otros y que se evalúan en función de las mismas características que escribió el grupo.

HABILIDADES A DESARROLLAR

- Conceptualizar
- Comprender una temática
- Representar corporalmente

PREPARACIÓN

Momento 1

El coordinador coloca por todo el lugar objetos relacionados con el tema a abordar. Por ejemplo, si el tema fuera ***La conquista de México,*** coloca en el lugar ***plumas, piedras que parezcan antiguas, barcos, armas de juguete, etc.*** Si el tema fuera la ***Nueva área digital*** que se abrirá en una organización, puede llevar ***relojes, teléfonos de distintas épocas, imágenes digitales impresas, etc.*** Los objetos se ubican en lugares de fácil y de difícil acceso.

INICIO

Momento 2 • 10 min

El coordinador comenta al grupo que la temática a trabajar ha "pasado" por el lugar y ha esparcido sus "partes" por todos lados. Por eso, el grupo debe recorrer el espacio y explorar cada uno de los objetos que vaya encontrando para conocer más de este tema. Una vez transcurrido algún tiempo de indagación, el coordinador entrega a cada participante un pequeño papel en donde deben escribir una palabra o "concepto" que sintetice lo más importante de lo que ven y piensan en relación a este tema. Luego de escribirlo, lo colocan en una caja o bolsa que se deja en el centro del lugar. Cuando el tiempo de exploración ha concluido, el coordinador anuncia que al azar llamará a algunos "escribas", que aleatoriamente sacan un papelito y escriben esta idea o concepto en grande en una hoja carta. Luego la pegan en la pared buscando usar la mayor parte posible del espacio.

Para el caso de ***La conquista de México,*** las personas podrían anotar cosas como ***Muerte, Sumisión, Encuentro, Culturas, Religión,*** entre muchas otras. Si la actividad se realizara en el hogar y la temática fuera la ***Decoración de la nueva sala de estar,*** los conceptos podrían ser ***Sobriedad, Tranquilidad, Compartir, Juegos, etc.*** Es recomendable llegar a tener entre tres y siete conceptos pegados en las paredes.

¿Para qué?

La exploración de objetos permite que las personas se acerquen de una manera distinta a la temática a explorar y trabajar. Al mismo tiempo, el ejercicio de síntesis y conceptualización de escritura favorece la determinación y el juicio. Es importante que la consigna de escribir el concepto y la entrega de los papeles para hacerlo se dé luego de cierto tiempo de exploración, para permitir primero un proceso de indagación libre.

DESARROLLO

Momento 3 • 30 min

Ahora cada uno de los participantes escoge alguno de los conceptos anotados en las paredes. Para ello recorren nuevamente el espacio mirando las ideas anotadas y quedándose a un lado de la palabra que prefieren. Si ninguno de los términos es de su total agrado y hay varios participantes con los que sucede lo mismo, se puede hacer una "petición" al coordinador para anotar un nuevo concepto en otra hoja. Una vez ubicadas las personas en los lugares, se forman equipos a partir de la coincidencia en las elecciones. Es importante que el coordinador delimite un número máximo de personas por cada equipo, de modo que al menos queden conformados tres equipos diferentes.

¿Para qué?

Con la primera elección del concepto pegado en la pared por decisión propia, se promueve un trabajo con el interés de los participantes, cosa fundamental para profundizar en cualquier tema. Por otro lado, el especificar las cualidades o características de dicho concepto nos permite entrar de lleno en materia.

Una vez conformados, cada equipo debe detallar cinco características fundamentales del concepto que eligió. Estas características pueden ser tanto cuestiones concretas como abstractas, pero tienen que incluir los aspectos más importantes de la idea. Por ejemplo si un equipo eligió ***Sumisión*** en relación a ***la Conquista de México***, por escrito podría especificar distintas cuestiones como: ***"1- Aceptación de las creencias religiosas de los españoles", "2- Esclavitud" "3- Destrucción de las ciudades", "4- Abandono de sus lenguas", "5- Utilización de los indígenas como servidumbre".*** Del mismo modo si fuera el caso de la ***Nueva área digital*** que se abriría en una organización, y si se escogiera el concepto de ***Velocidad,*** del mismo modo se podría detallar: ***"1- Rápida respuesta", "2- Sistemas y programas siempre actualizados", "3- Precisión en el trabajo", etc.*** El coordinador puede pasar para apoyar a los equipos y dar ideas.

Momento 4 • 40 min

En este caso se trata de "dar vida" a cada concepto. Los equipos preparan rápidamente una representación de tres minutos, en donde logren incluir todos los elementos que ellos mismos detallaron. La regla en esto es muy estricta, deben ingeniárselas para lograr representar sus cinco aspectos en ese tiempo. Se dan entonces cinco a diez minutos de preparación y luego comienzan las representaciones. Al finalizar cada una de ellas, el mismo equipo lee ante todos sus cinco características y entre todos evalúan una por una cuán presente estuvieron en la representación, dando un puntaje del uno al cinco a cada una de ellas. Ganará el equipo que logre juntar más puntos en total.

¿Para qué?

A partir de observar y evaluar las representaciones de los otros los participantes aprenden y revisan aquellos temas que no eligieron. El "dar vida" a las ideas, muchas veces también ayuda a comprender mejor y a entender lo que uno mismo ha elegido.

EVALUACIÓN Y CIERRE

Momento 5 • 40 min

Como cierre y evaluación de la actividad, se realiza una breve **comunidad de indagación**. Allí los participantes comentan las dudas que aún puedan tener, mencionan lo qué aprendieron de la sesión, así como lo qué les resulta llamativo o interesante de la metodología desarrollada.

¿Para qué?

La apertura propia de la **comunidad de indagación** habilita a que las personas planteen abiertamente las cuestiones que hayan quedado pendientes. Al mismo tiempo genera un espacio integrador de todo el grupo.

MÁS POSIBILIDADES

PARA EL ÁMBITO ESCOLAR

Esta actividad puede aplicarse sin problemas para cualquier contenido de casi cualquier asignatura. Es importante que el coordinador intervenga en la comunidad final o apoye a los equipos si hay temas fundamentales que no se están considerando. Algunos ejemplos de temas a tratar podrían ser: el consumismo, la ecología, la familia, una región geográfica, un programa de diseño, cualquier tema histórico. Si no se encuentran fácilmente objetos relativos a temas más abstractos que se quieran abordar, pueden distribuirse en el lugar imágenes u hojas con fórmulas o fragmentos de textos. Incluso en asignaturas muy conceptuales como Matemáticas o Física, es interesante el momento de "dar vida", lo que permite literalmente ver las ideas.

PARA EL ÁMBITO FAMILIAR

Para el ámbito familiar esta actividad puede ser útil con niños pequeños para tratar temas como: ¿Qué es lo que más me gusta de mi casa? o ¿Qué puedo hacer y no hacer con mis amigos? En estos casos evidentemente el trabajo tiene que estar acompañado por adultos y la actividad se puede hacer en forma simplificada o elegir sólo una parte de ella. También, por ejemplo, podría ser interesante hacer esta actividad si la familia se muda a una nueva ciudad, de modo que puedan explorar física y conceptualmente las características de ese lugar.

PARA EL ÁMBITO ORGANIZACIONAL

Al tener esta actividad bastantes elementos creativos, resulta de sumo interés para aspectos de proyección y comprensión respecto a los sucesos y necesidades de las organizaciones. Al mismo tiempo, puede usarse para capacitar a nuevo personal sobre productos o servicios que la organización posea o aplicarse a potenciales clientes para conocer sus intereses.

REFLEXIONES DEL COORDINADOR

¿Qué aprendí?

¿En qué impactó esta aplicación en la relación con el grupo?

¿Qué proyecto para mi próxima sesión?