

Capítulo II

Estrategias para la cohesión grupal

Strategies for group cohesion

El capítulo II, pone la mirada en la incorporación de las humanidades como un eje transversal en la formación de los profesionales en todas las áreas del conocimiento; es una apuesta por una concepción de la educación, como lo mencionan Londoño y Tamayo (2008): “desde una visión integradora político-social del conocimiento, que tiene en cuenta los conflictos, tensiones, preguntas, cuestionamientos e incertidumbres, susceptibles de transformación permanente en una realidad altamente cambiante”.

Las quince estrategias que se presentan a continuación sirven como un “abre caminos” en el trabajo con grupos y consolidación de equipos con un alto sentido de la responsabilidad social, a partir de la lectura

crítica de la realidad, la participación ciudadana y el comportamiento ético. Esto permite conjugar la estrategia metodológica con el sentido crítico de lo público mediante estrategias y alternativas novedosas que, desde las competencias, se pueden desarrollar con los ajustes necesarios, modificaciones, agrupaciones o combinaciones de asignaturas.

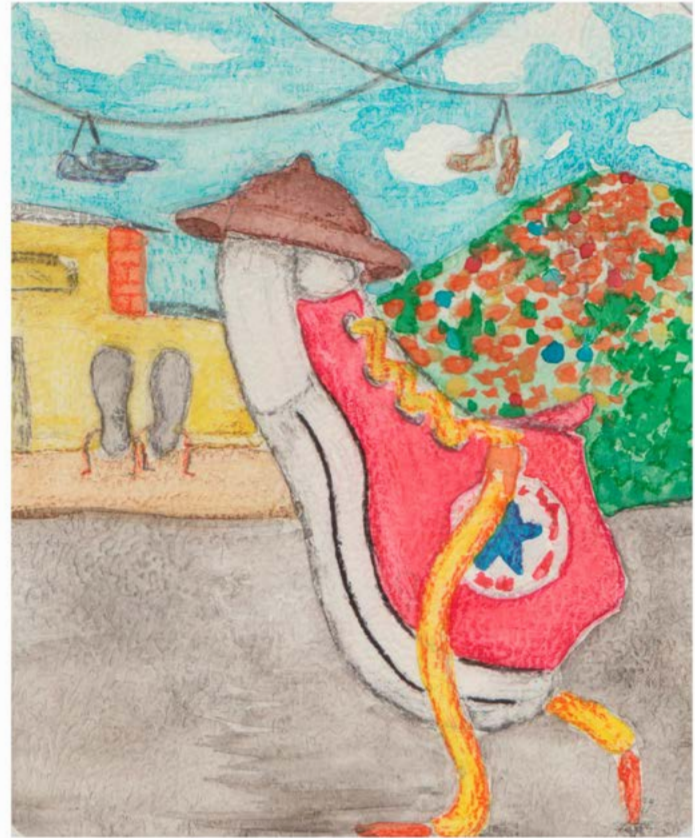
Objetivo:

Fortalecer, a través de actividades experienciales, la relación individual y colectiva de estudiantes de los primeros semestres de la educación superior.



Nombre de la estrategia:
**¿Qué historias cuentan
mis zapatos?**

Ilustración 3. Camilo Andrés Romero
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Inicialmente, se invita al grupo a observar los zapatos que tienen puestos en la clase y luego responder, de manera individual, las siguientes preguntas:

- ¿Cómo y por qué llegaste hoy a clase?
- ¿Por qué elegiste esos zapatos?
- ¿Qué te recuerdan esos zapatos?

Luego se proyecta el video: “Senderito”. Se pregunta por sentires y sensaciones ante lo visto en la producción audiovisual.

Preguntas orientadoras:

- ¿Qué les pasó a los zapatos?
- ¿Con quién o quiénes se encontraron los zapatos?
- ¿Qué lugares recorrieron los zapatos?

Finalmente, cada estudiante realizará una presentación personal a través de los zapatos, con la siguiente indicación:

Es una escritura creativa, alejando el “yo soy” “mi nombre es” y, por el contrario, se invita a pensar en el objeto “zapatos” como primera persona, ejemplo:

“Soy aventurera, llevo recorriendo debajo de lluvias y soles para buscar mis sueños, me encanta conocer gente nueva...”

Pregunta orientadora para la actividad:

¿Cuál es tu historia narrada a través de tus zapatos?

Se comparten las presentaciones en círculo de la palabra.

Materiales

Video YouTube: “Senderito”, hojas, lápices o lapiceros.



Nombre de la estrategia:
Retratos a varias manos

Ilustración 4. Sofía Oquendo Gómez
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

La estrategia empieza describiendo en un papel, y en pocas palabras, mis ojos, mi cabello, mi rostro, mi cuerpo, mis manos y mi presentación personal. Luego, me encuentro con otra persona que me describe en otro papel, o el mismo, pero sin ver mis descripciones y comparo las respuestas; generalmente la otra persona ve cosas que yo no veo. Se puede hacer el ejercicio con más personas, pero ellas no pueden ver lo que escribí o escribieron otros.

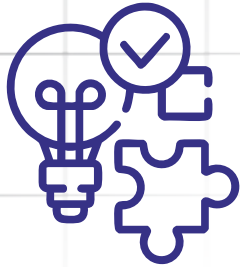
Preguntas orientadoras para el ejercicio:

- ¿Cómo me veo yo en comparación con los demás?
- ¿Por qué a veces me subestimo?
- ¿Debo comenzar a verme con más amor?

Materiales

hojas y lapiceros.





Nombre de la estrategia:

Aviso clasificado

Ilustración 5. Yeimi Daniela Trujillo Cárdenas
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Su propósito es reconocer cualidades para “venderse” como la mejor opción de la manera más divertida y creativa posible.

Cada participante tiene papel y lápiz. Se invita a los participantes a escribir un aviso clasificado individual para el periódico, pero son ellos y ellas los que se van a vender, así que tendrán que ser creativos para hacer el aviso más visto y solicitado. En el clasificado deben describir las “ventajas” o “cualidades” que los convierten en una oferta tentadora.

Se les da un tiempo para construirlo y luego lo exponen. Pueden dibujarse, escribir qué saben, estudian y sus características y rasgos de personalidad que deseen.

Una vez hayan diseñado su aviso, se les invita para que lo cuelguen de su cuello y empiecen a caminar por todo el salón, al tiempo que van leyendo los avisos clasificados de los otros participantes.

Después de que todos hayan explorado los clasificados de sus compañeras y compañeros, se pide que, espontáneamente, cuenten a quién “compraría” y por qué.

La idea de este ejercicio no es trabajar desde el ego, sino desde el reconocimiento de habilidades, que se conozcan en el grupo y se diviertan.

Materiales

Papel, plumones, marcadores o lapiceros, lana o pita.





Nombre de la estrategia:
Autorretrato

Ilustración 6. Retrato de diseño plano con formas abstractas
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

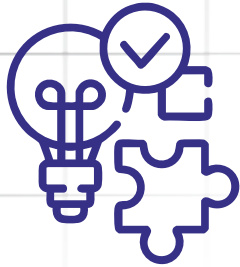
Se propone atreverse a dibujarse a sí mismos con sus detalles y asuntos que nos hacen únicos. Es importante motivar a los participantes a reconocer sus particularidades y dibujarse como consideren que son.

Esta actividad se puede hacer de dos maneras: a) si es de presentación, el participante puede dibujarse y escribir características alrededor, para luego exponerlo y b) si es un grupo que ya se conoce, dibujarse y pasar el dibujo para que cada uno de los demás participantes le ponga un mensaje o algo que lo caracterice.

Materiales

Papel, lápiz, prensa reciclada, tijeras, colores, marcadores, colbón para cada participante.

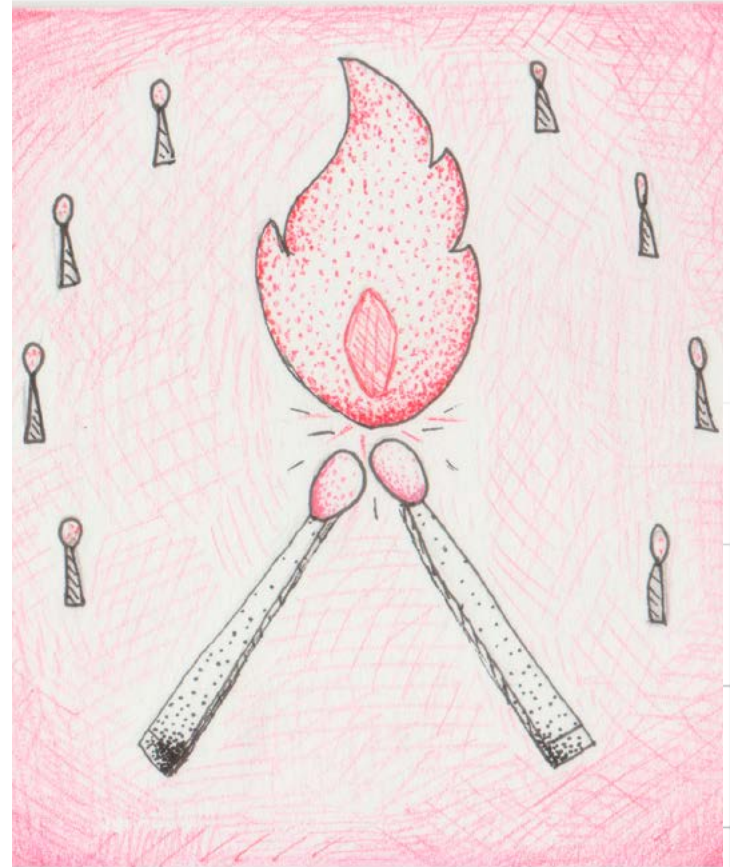




Nombre de la estrategia:

Fósforos

Ilustración 7. Maicol David Cano Mira
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

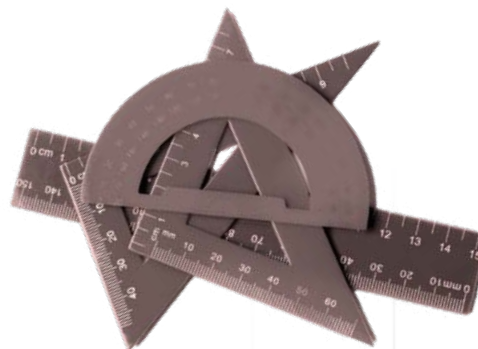
Su propósito es identificar personalidades o evaluar conocimientos de manera creativa y rápida.

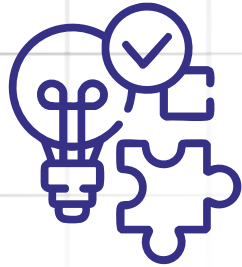
El grupo se organiza en círculo (parados o sentados) y se plantea una pregunta, dependiendo del objetivo de la actividad y se enciende el fósforo; puede ser que se presenten o que hablen de algún tema visto para identificar aprendizajes y reflexiones de este; se puede hacer individual o en equipos y puede ser que se pasen el fuego buscando que participe todo el equipo o, si es individual, decir lo que más pueda antes de que se acabe mi fósforo.

También puede ser una dinámica donde se pasen el fuego y, a medida que lo hagan, digan **“Encendido lo recibo, encendido te lo doy.”** Esto tiene que ser con la mayor rapidez posible para no entregar apagado el fósforo; al que esto le pase, tendrá que cumplir un reto o responder una pregunta. El juego puede durar hasta que se terminen tres o cuatro fósforos, o según el ánimo de los participantes. Los retos o preguntas se pueden hacer al final o en el momento en que se apaga el cerillo (en grupos o individual).

Materiales

Fósforos gruesos para cada participante.





Nombre de la estrategia:
Citas para conocernos

Ilustración 8. Zaira Caferino Calderón
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

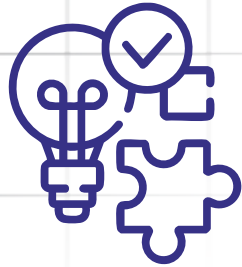
Los propósitos de la estrategia son la integración del grupo y el conocimiento de los demás y de sí mismo.

Se le entrega a cada participante las indicaciones y el papelito con las horas y los espacios para escribir nombres de las personas con las cuales tendrá citas para conocerse, caminan por el espacio y se encuentran; se sugiere que el ejercicio sea con personas desconocidas. En las citas se les invita a conversar sobre diferentes preguntas, por ejemplo: ¿Qué personaje te inspira y por qué?; en toda tu vida ¿Cuál ha sido el momento más triste y el más feliz?; si te encontraras con alguien que te hizo daño... ¿Qué le dirías, preguntarías o harías y por qué?; ¿Cómo crees que puedes cambiar el mundo y por qué?

Materiales

Papelitos, papeles con horas y lapiceros.





Nombre de la estrategia: **Examen de paradigmas**

Ilustración 9. Evelin Julieth Toro Hoyos
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

El propósito de la estrategia es generar reflexiones en torno a la importancia de abrir nuestra mente a lo nuevo y escuchar activamente.

Se les pide a los participantes responder las siguientes preguntas en un tiempo determinado (deben levantar la mano cuando se les diga “tiempo” para que no continúen respondiendo)

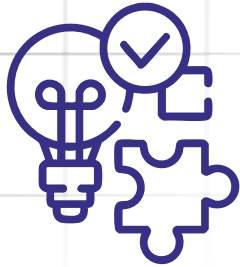
1. Escribe tu nombre completo (10 segundos).
2. Escribe tu nombre con la otra mano (8 segundos).
3. Escribe el nombre de 5 animales (5 segundos).
4. Escribe el nombre de 5 colores (5 segundos).
5. Dibuja una casa (5 segundos).
6. Dibuja un avión (5 segundos).
7. Ahora, un caballo (leer literalmente) (5 segundos).

A continuación, se recomienda socializar las respuestas con los participantes y generar una conversación de acuerdo con las reflexiones generadas.

Materiales

Hojas y lápiz.

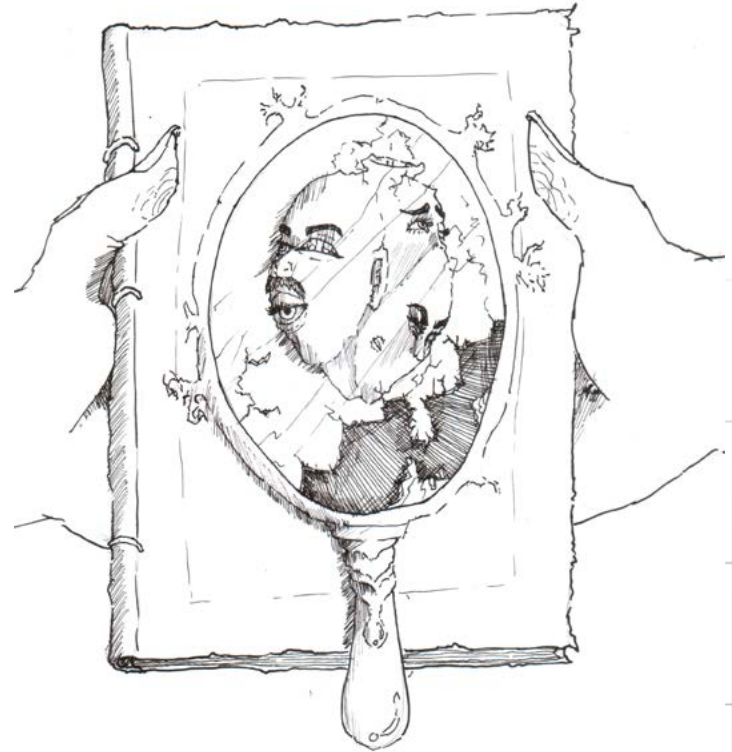




Nombre de la estrategia:

Lo Bello y lo Bestio

Ilustración 10. Felipe Gómez Botero
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

El objetivo es presentar y presentarse en un grupo por medio del reconocimiento de características propias y cualidades, sin decir el nombre.

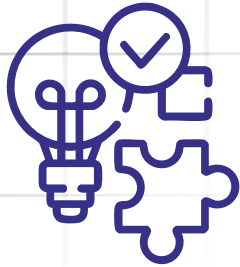
Se le pide al grupo que cierre los ojos y se les indica que se les pasará un libro en el cual hay unos personajes que deben describir, pero no deben decir su nombre; el personaje que ven allí debe ser descrito en sus rasgos físicos o de personalidad, lo que consideren importante compartir. En realidad, los personajes son ellos mismos ya que el libro tiene pegado un espejo, a medida que van participando pueden quedarse con los ojos abiertos.

¿Cómo se sintieron? ¿De qué se dieron cuenta? ¿Es fácil o difícil para ellos hablar de sí mismos?

Materiales

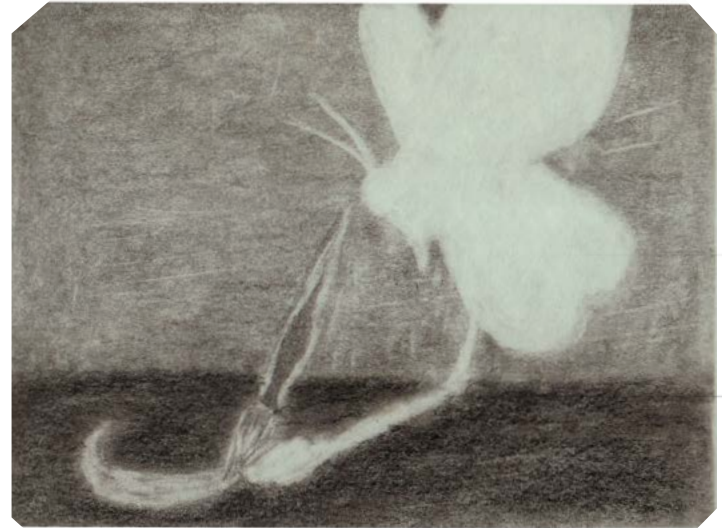
Libro con espejo pegado.





Nombre de la estrategia:
FLY ¿De qué te diste cuenta?

Ilustración 11. David Alejandro Gómez Gamba
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

El objetivo de esta estrategia es reflexionar en torno a cómo nuestro cerebro está programado para algunas cosas, pero lo podemos transformar. Salir de la zona de confort.

A cada participante se le entrega una imagen o se proyecta para que todos puedan verla; es la palabra FLY, escrita en letras blancas con fondo negro, se solicita silencio y que, si alguno encuentra la palabra, la cual está al revés y requiere de movimientos de la hoja, se invita a la exploración y que no se le diga a los demás pues cada uno debe lograrlo solo. Generalmente, las personas ven solo el fondo negro, así que no entienden lo que dice, Luego, se pide a los participantes que cambien la forma de ver la imagen y se pregunta si algunos ya lo descubrieron. En este momento se conversa en colectivo sobre las reflexiones generadas.

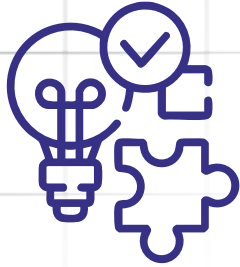
Es necesario que aprendamos a ver las cosas desde otra perspectiva, no todo es lo que parece o lo que nos han dicho que es. También podemos abrir

nuestra mente a nuevas posibilidades y, como dice la palabra, dejar volar nuestros pensamientos e imaginación. La pregunta es ¿De qué te diste cuenta? para que reflexionen en torno a lo que hace falta con relación a abrir su mente y ver más allá de lo visible. Este mismo ejercicio se puede hacer con otras imágenes de ilusiones ópticas.

Materiales

Fotocopias con la imagen o proyectarla. Ver formato 1: FLY.

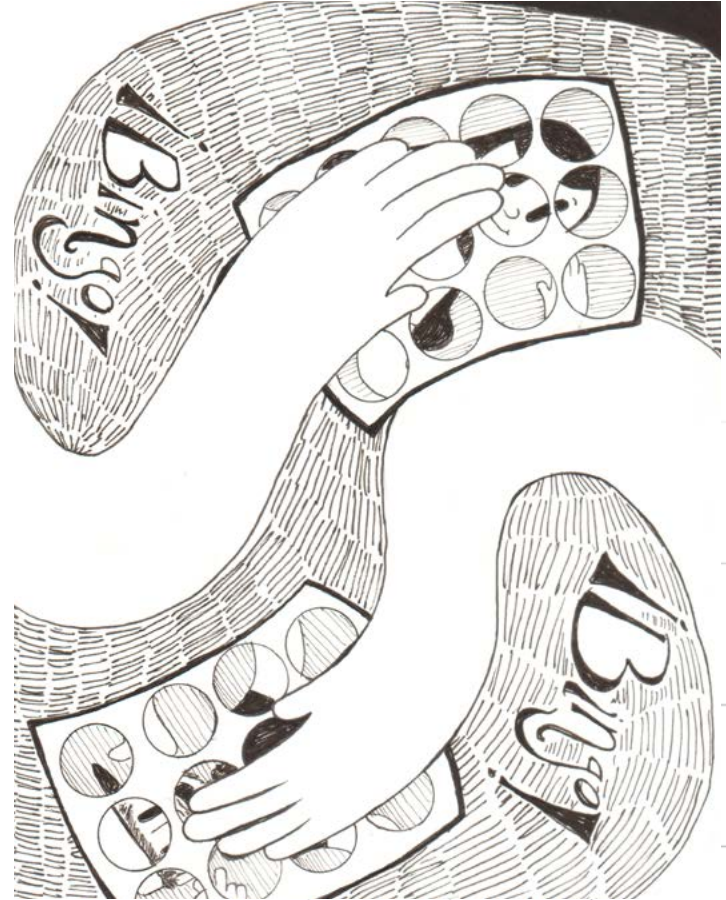




Nombre de la estrategia:

Bingo chismoso

Ilustración 12. Dayana Rodríguez
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Se entrega a los participantes un formato en el que deben llenar cada cuadro con la firma de un compañero/a que tenga su mismo gusto o coincida con el ítem, todos deben ser compañeros/as diferentes:

1. Color favorito.
2. Animal favorito.
3. Comida favorita.
4. Género musical favorito.
5. Mismo mes de cumpleaños.
6. Tu misma edad.
7. Vive en tu misma comuna o municipio.
8. Género literario favorito.
9. Hobbies favoritos.
10. Estudian lo mismo.
11. Tiene tú mismo estado civil.
12. El compañero que quisiera conocer.

¿Cómo les pareció?, ¿Qué aprendieron?, ¿Se dieron cuenta de algo?

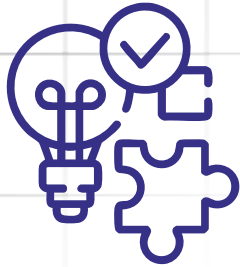
Tabla 1. Ejemplo Formato Bingo Chismoso

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

Fuente. Elaboración propia

Materiales

Hoja con preguntas y lapiceros.



Nombre de la estrategia:

Amo en secreto a...

Ilustración 13. Yasbleidy Daniela Barragán
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Para iniciar, se pide a cada estudiante que ubique su nombre en un lugar visible de la camiseta a la altura del pecho. Se dispone el salón en círculo con una silla de más al número de estudiantes presentes, además una de las sillas estará en el centro del salón donde un estudiante, intencionalmente, debe sentarse.

Inicialmente se invita a todo el grupo a tomar asiento, se explica que cada vez que se digan las palabras de la frase “Amo- e-n secreto —a-” se moverá a la silla que está a la derecha, de esta manera al llegar a la letra “a” ese estudiante nombrará a otro estudiante que deberá correr a velocidad con el estudiante sentado en el centro del círculo para ganar la silla que estaría al lado del estudiante que lo nombra.

Ejemplo.

Amo (se mueven a la silla continua a la derecha)

En (se mueven a la silla continua a la derecha)

Secreto (se mueven a la silla continua a la derecha)

A (se mueven a la silla continua a la derecha) y dice el nombre: **Valentina**.

En ese momento, ambos estudiantes “Valentina” y el estudiante del centro corren hacia la silla que está vacía en el círculo.

Materiales

Sillas, tarjetas bibliográficas, cinta, marcadores.



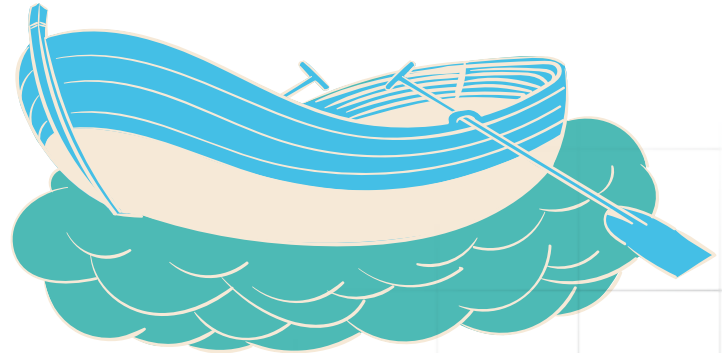


Nombre de la estrategia:

Barco Colchoneta

Ilustración 14. Dibujo a mano ilustración conjunto de iconos

Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Cada colchoneta debe ser transformada en barco; una vez cada equipo logre darle la vuelta sin tocar el agua, que será imaginaria, dado que es el suelo; el equipo debe saber que, quien toque agua, queda descalificado.

Antes de iniciar la Travesía cada equipo debe diligenciar un formato de plan detallado, indicando el país hacia el que se dirige y lo que debe llevar. Será el relato de una historia de un baro que emprende el viaje por el Océano Pacífico.

El barco que se salvó está cerca de una Isla y en ella deberán tomar decisiones sobre los demás tripulantes de otras embarcaciones que naufragaron. La meta es que todos puedan atravesar el Pacífico y llegar a su destino, pero en su propia embarcación solo pueden viajar 6 personas y por eso deben tomar decisiones sobre los siguientes temas:

¿Qué hacer? ¿A quién llevar? ¿Bajo qué criterios? ¿Quién o quiénes toman la decisión? ¿De qué forma toman la decisión?

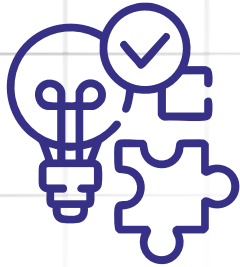
Al llegar a la isla se entregarán los roles de cada tripulación y se pedirá que indaguen sobre las personas que acaban de naufragar ¿Quiénes son? ¿Qué los motiva a salvarse?

Roles: vendedor de verduras, niña indígena, odontóloga, enfermero, pediatra, abogado, electricista, empleada del servicio doméstico, joven músico, estudiante de la comunidad afro del Chocó, trabajadora sexual, modelo, reinsertado de las FARC (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia), paramilitar, militar, miembro del Clan del Golfo.

Se deben dejar por escrito las decisiones.

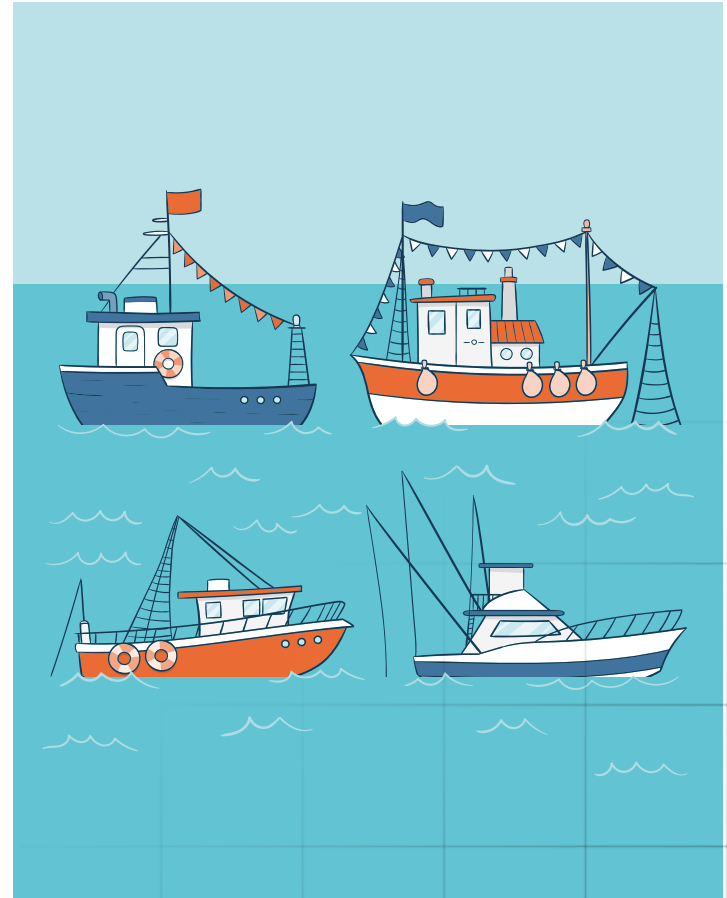
Materiales

Tela para el grupo, colchonetas.



Nombre de la estrategia:
Carrera de barcos

Ilustración 15. Colección de barcos dibujados a mano
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Se conforman dos equipos y a cada uno se le entrega una hoja de papel periódico indicando que ese será su barco y que debe navegar (en equipo) hasta un punto determinado, sin caer al agua que está llena de tiburones. El único desplazamiento prohibido es el de patinar sobre el papel.

En esta actividad, deberán trabajar habilidades comunicativas, decisiones con consensos y disensos para iniciar trabajos en conjunto.

Preguntas orientadoras:

- ¿Qué significa trabajar en equipo?
- ¿Cómo fue tu experiencia el semestre pasado en este sentido?
- Convérsalo con tus compañeros.

Materiales

Papel periódico o prensa reciclada.





Nombre de la estrategia:

Armando la palabra

Ilustración 16. Literatura

Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Esta actividad facilita que los integrantes interactúen y se conozcan mutuamente. Para ello se reparte una hoja por participante con una letra apuntada. La facilitadora elige las letras para formar una palabra, y son los participantes quienes deben averiguar de cuál palabra se trata.

Luego de armar la palabra el grupo debe conversar sobre ella. Ejemplos de palabras: ***empatía, alegría, tristeza, rabia, miedo, comunicación, asertividad.***

Materiales

Hojas de papel para cada participante.





Nombre de la estrategia:
Mensaje en la espalda

Ilustración 17. Mujer de pie leyendo
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Esta es una técnica para estimular la comunicación entre los participantes, que intenta romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo.

En dos grupos, sentados en fila india, se elige a un representante de cada grupo quien será el encargado de transmitir un mensaje (dibujo sencillo que le enseñará el director del juego). Para pasar el mensaje a través de la fila, cada persona tendrá que dibujar en la espalda de su compañero o compañera de delante el dibujo, sin hablar ni realizar sonidos. El primero de la fila, tendrá un papel sobre el que dibujará su percepción del mensaje. Se puede dar un punto al grupo que más se aproxime su dibujo al original.

Materiales

Hojas de papel para hacer el dibujo final de cada grupo.



Tomado de: <https://www.gettyimages.com> / Halfpoint Images

