

Guía genérica de  
Técnicas Participativas

para el

# KIT DE ARTEFACTOS METODOLÓGICOS



**ARTEFACTOS  
METODOLÓGICOS**

[www.artefactosmetodologicos.cl](http://www.artefactosmetodologicos.cl)





# ÍNDICE

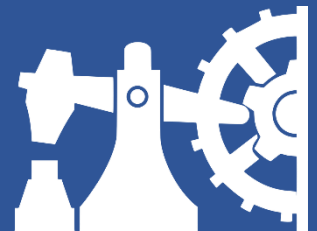
## introducción

- ¿Qué es un Artefacto Metodológico?
- Nuestros principios



## artefactos

- Pelota Conversadora
- Set de Cartas Multitécnica
- Base de Coordinación



## técnicas

- Técnicas Pelota Conversadora
- Técnicas Base de Coordinación
- Técnicas Set de Cartas



## introducción

# ¿QUÉ ES UN ARTEFACTO METODOLÓGICO?



Los **Artefactos Metodológicos** son creaciones diseñadas en base a elementos sencillos, resistentes y durables, orientados a ser un soporte didáctico en la facilitación de experiencias de aprendizaje, desarrollo y recreación de grupos y equipos.

Su versatilidad los hace útiles en muchos contextos:

- ✓ Programas educativos y/o de intervención social (orientados a personas, familias, grupos y/o comunidades)
- ✓ Fortalecimiento de grupos y equipos de trabajo en contextos públicos, privados y comunitarios (competencias de coordinación / colaboración, liderazgo, orientación a objetivos, planificación, comunicación verbal y no verbal, etc.)
- ✓ Gestión del talento y el clima laboral en organizaciones públicas y privadas
- ✓ Fortalecimiento de instancias de organización y vida comunitaria (asambleas, comisiones de trabajo, actividades vecinales, etc.)



## NUESTROS PRINCIPIOS

### FLEXIBILIDAD

La aplicación de técnicas participativas mediadas por artefactos metodológicos no puede y no debe ser estricta, sino que tiene que responder a un propósito. En este sentido la técnica debe estar al servicio de un objetivo planteado y no al revés. Dada la naturaleza del trabajo con personas, resulta fundamental una aplicación flexible. Ello permitirá ir haciendo mejoras y ajustes de acuerdo al contexto y a los objetivos particulares que se quieren alcanzar.

Dice relación con el encuadre y la forma en que se apliquen las técnicas y se usen los Artefactos Metodológicos. Las reglas del juego deben ser conocidas y compartidas por tod@s l@s participantes. Del mismo modo, entendiendo que la finalidad es el crecimiento y desarrollo de los grupos, el facilitador debe siempre asegurar que tod@s comprendan los pasos comprendidos en el desarrollo de la técnica y su sentido.

### TRANSPARENCIA

### INTENCIONALIDAD

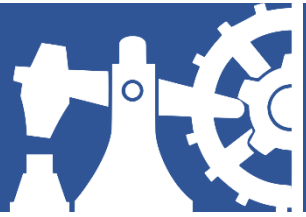
Para que cumplan con su finalidad los artefactos metodológicos se proponen para ser utilizadas con una intención, con un objetivo. La herramienta está al servicio del objetivo planteado, es decir, existe un efecto que se quiere lograr con su aplicación. Si esa intención no está clara, la utilidad real de estos utensilios también podría estar en entredicho

Estas herramientas deben usarse con un espíritu experimental, es decir, incorporando una perspectiva de causalidad. Si un artefacto no tiene el efecto esperado, la conclusión desde una mirada experimental no puede ser que la herramienta no sirve para el fin propuesto. Una mentalidad experimental, en cambio, se pregunta qué ajustes se podrían hacer para conseguir el efecto esperado y volver a probar para observar resultados. De esta manera, se mantiene en un ciclo recursivo que permite ir teorizando en la praxis y ganando una mentalidad causal, tanto en quien aplica la técnica como en quienes participan de ella.

### EXPERIMENTACIÓN

artefactos

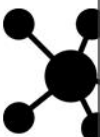
# PELOTA CONVERSADORA



Como buena hija pródiga, nuestra **Pelota Conversadora** rememora artilugios que siempre han estado presentes en la facilitación de grupos, pero con un toque de ingenio y diseño. Hecha 100% a mano y blanda al tacto para mayor durabilidad y seguridad, este artefacto será un aliado ideal para animar y potenciar técnicas en todo tipo de contextos.

Características relevantes:

- Incorpora 9 cascos con bolsillo
- 20 cms de diámetro
- Hecha 100% en cuero ecológico
- Relleno de espuma
- Customización: se puede incorporar logo y modificar colores de los cascos.



- Para técnicas de 4 a 30 o más participantes
- Apto para diversos rangos etarios
- Útil para todo tipo de técnicas
- Útil en contextos comunitarios, educativos y laborales
- 8 técnicas customizables asociadas en el Manual de Herramientas



artefactos

# SET DE CARTAS MULTITÉCNICA



¿Qué más versátil que un set de cartas? Y ¿qué mejor que uno con oportunidades por sus 2 lados? Por uno instalamos 24 fotografías artísticas seleccionadas por un panel de expertos. Por el otro, 6 ilustraciones de rostros humanos de distinto sexo y rango etario. Nuestro **Set de Cartas Multitécnica** es un gran facilitador proyectivo de opinión, conversación y representación en cualquier tipo de grupo.

Características relevantes:

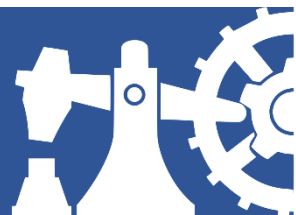
- Incluye 24 cartas de 15 x 10 cms.
- Impresión offset en cartulina doble de alta resistencia
- Incluye saco ecológico de TNT customizable
- Customización: se pueden modificar fotografías, ilustraciones y/o tamaños de las cartas.



- Para grupos de 4 a 20 personas
- Especial para técnicas de rompehielo, desarrollo de temas, role playing y evaluación.
- Útil en contextos comunitarios, educativos y laborales
- 12 técnicas customizables asociadas en el Manual de Herramientas







Nuestra **Base de Coordinación** es un artefacto creado para vivenciar activamente entretenidos desafíos grupales. Diseñada e impresa en tecnología 3D, incorpora 2 modalidades donde un simple plumón o una pelota serán objetos centrales para el desarrollo de técnicas que logran un muy buen equilibrio entre diversión, reflexión y aprendizaje. ¡Otro gran acierto de nuestro equipo creativo!

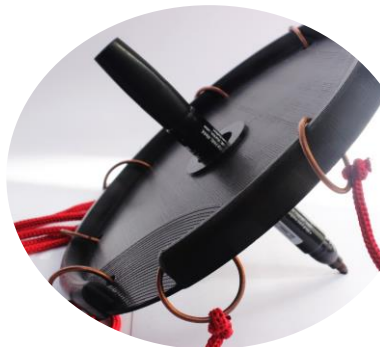


**Características relevantes:**

- Incluye: 4 piezas ensamblables, 8 anillos metálicos, 8 cordeles de 1 mt. c/1 y 8 topes de madera.
- Materiales resistentes, biodegradables y no tóxicos.
- Incluye bolsa ecológica de TNT customizable
- Customización: se puede modificar color de piezas ensamblables.



- Para grupos de 6 a 18 participantes
- Óptimo para rompehielos y desarrollo de temas
- Útil en contextos comunitarios, educativos y laborales
- 6 técnicas customizables asociadas en el Manual de Herramientas



### modo plumón

Incorpora la garra especialmente diseñada para sostener un plumón regular.



### modo pelota

Incorpora la tapa para dejar la superficie interior plana. La pelota puede subir y bajar por la rampla de la base.

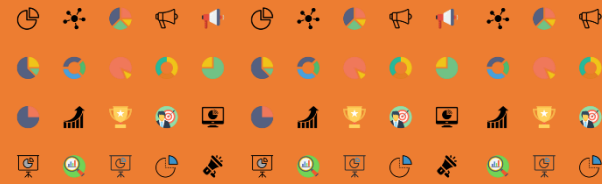


### una recomendación general

Para obtener el mejor desempeño de nuestra Base de Coordinación y lograr un equilibrio entre el desafío, la diversión y el aprendizaje, recomendamos siempre tener presente su funcionamiento y normas de uso para el desarrollo de cualquier técnica: no se puede tocar la base (ni el plumón ni la pelota), el cordel se toma siempre desde la esfera de madera, y ningún participante podrá soltarlo ni tomar el de otro, a menos que exista una instrucción que así lo indique.



# técnicas SÍMBOLOS Y ABREVIACIONES



OBJETIVO



PARTICIPANTES



DURACIÓN



RECOMENDADO  
PARA



SUGERENCIAS  
& VARIANTES



FUNCIONAMIENTO

“F”: EL/ LA FACILITADOR/A

“BC”: BASE DE COORDINACIÓN

# técnicas PELOTA CONVERSADORA



## La Pelota Copuchenta



Favorecer la presentación e interacción entre los participantes



6 – 25



15-30 mins.



Rompehielos en general. Grupos nuevos o poco cohesionados.



PP: F deberá preparar papeles que enuncien aspectos poco recurrentes en una presentación formal. (Ej.: Hobbies, comida favorita, mi domingo ideal, mi película favorita, etc.), doblarlos y guardarlos en los bolsillos de la pelota.

1. Se forma un círculo. El facilitador le lanza la pelota a alguien, que deberá presentarse brevemente y sacar un papel que deberá contestar. Después de su respuesta, todos los participantes deben contestar lo que indica el papel.
2. Cuando termina la ronda, el participante lanza la pelota a otra persona que deberá repetir la operación. La dinámica termina una vez que todos se han presentado.



Es posible incorporar “acciones” con un máximo de 10 segundos para dinamizar la actividad. Ej.: Un pase de baile, estrofa de una canción, frase de una película, etc.

En caso de grupos muy grandes, se puede intercalar entre participantes que saquen un papel y otros que inventen una pregunta y limitar las respuestas a un número máximo de palabras.

# El Mundo Mundial



Activar al grupo a través de la atención y el movimiento.



6 - 25



10 - 15 mins.



Rompehielos. Especial para comenzar el día, después de comidas y/o coffee break.



Dinámica ágil. En un círculo F explica que se va a lanzar la pelota diciendo uno de los siguientes elementos: AIRE, TIERRA O AGUA. La persona que reciba la pelota debe decir el nombre de algún animal que pertenezca al elemento indicado en máximo 3 segundos y lanzar la pelota a otra persona mencionando otro elemento. En el momento en que el facilitador dice la palabra "MUNDO MUNDIAL" todos deben cambiar de puesto.



Se pueden establecer "multas" por errores que aporten a la diversión de la técnica (Ej. contar un chiste, paso de baile, frase de película, imitación de alguien).

# La Palabra Rápida



Activar al grupo a través de la atención y el movimiento.



6 - 30 o más



10 - 15 mins.



Rompehielos. Especial para comenzar el día, después de comidas y/o coffee break.



Dinámica ágil. En un círculo F lanza la pelota a un participante diciendo una palabra cualquiera. Quien recibe debe decir una palabra que tenga algo que ver con la anterior a la vez que lanza la pelota a otro participante, y así sucesivamente. No se deben repetir palabras. F puede "reiniciar" la dinámica un par de veces con palabras distintas para renovar contenidos. .



La técnica puede tener una orientación de desarrollo de temas o de evaluación asociando palabras a temas específicos. (Ej.: palabras / percepciones que asociadas a un proyecto específico)

Se pueden establecer "multas" por errores que aporten a la diversión de la técnica (Ej. contar un chiste, paso de baile, frase de película, etc.).

# Contra la Pared



Favorecer el diálogo sobre temáticas ligadas a la actividad a través del juego activo.



6 - 18



30 - 45 mins.



Desarrollo de temas. Especial para grupos jóvenes, dinámicos y espacios amplios.



PP: F debe incorporar preguntas en los bolsillos de la pelota que movilicen una conversación sobre un tema relacionado con el objetivo de la actividad. Además, debe establecer un recorrido de ida y vuelta entre un punto y otro que considere una distancia donde todos los participantes toquen la pelota al menos una vez.

1. Los participantes se ordenan uno al lado del otro frente a la pared y a 1 metro aprox. de ella. Tras la instrucción del facilitador, la primera persona lanza la pelota contra la pared con las manos de manera que pueda recibirla quien está al lado.
2. Tras pasar la pelota, la persona corre hacia la última posición, de tal manera que el grupo logre ir avanzando en una dirección. Si la pelota cae al suelo, el grupo debe volver al punto inicial.
3. Cada vez que se termine el recorrido el participante que tenga la pelota deberá sacar una papel y leerlo. En caso de ser una pregunta, cada participante deberá responder de manera breve.
4. F tomará nota en una pizarra o papelógrafo de los aspectos más representativos para realizar un plenario breve al terminar la actividad.



Se pueden adicionar actividades que deberán ser realizadas por todo el grupo (Ej. masaje de espalda en cadena, abrazo grupal, una coreografía breve, etc.)

# El Reloj



Aperturar el diálogo sobre temas relativos a la coordinación, la creatividad, la negociación y la competencia.



12 - 30 o más



30 - 45 mins.



Activación y desarrollo de temas. Especial para grupos jóvenes, dinámicos y espacios amplios.



1. Se arman dos grupos. Uno forma un círculo y se queda con la pelota. El otro se instala a unos 10-15 mts del círculo, en fila. Cuando F lo indica, el primero de la fila rodea el círculo corriendo, regresa a la fila y releva al próximo compañero con un golpe de palmas. Todas las personas de la fila deben hacer el recorrido.

2. Simultáneamente, el grupo en círculo (reloj) se pasa el balón de uno en uno y contabilizan cuantas vueltas da el balón a su círculo mientras el otro equipo hace el recorrido. El ejercicio se repite de manera que la pelota dé el máximo número de vueltas al círculo a la vez que el otro equipo haga el recorrido en menos vueltas. El tiempo del recorrido completo del grupo en fila se contabiliza por las vueltas que da la pelota.

3. F permite 3 o 4 intentos y tras cada uno ambos grupos tendrán 5 minutos para elaborar una estrategia que les permita ser más eficientes, sin modificar las reglas previas. Podrán negociar y hacer intercambios entre ellos. Los grupos compiten contra ellos mismos intentando mejorar el registro hecho anteriormente.



Para favorecer la reflexión posterior se puede incorporar un grupo de observadores que puede tomar nota de diversos aspectos de la dinámica.



# Quemaditas Conversadoras



Aperturar el diálogo sobre temáticas ligadas a la actividad a través del juego activo.



6 - 30 o más



30 - 45 mins.



Activación, desarrollo de temas y análisis participativo. Especial para grupos jóvenes, dinámicos y espacios amplios.



PP: F deberá haber preparado y guardado en los bolsillos de la pelota preguntas relativas a algún tema que tenga relación con los objetivos de la actividad.

2. La mitad del grupo forma un círculo amplio. La otra mitad se coloca en el interior. Las personas del círculo exterior lanzan con la mano la pelota intentando tocar a alguien. Las personas del círculo interior intentan no ser tocadas. Si la pelota toca a un participante, debe sacar un papel de algún bolsillo de la pelota, guardarlo e intercambiar posición con el lanzador. Si alguien del centro atrapa la pelota cuando se la lanzan también debe intercambiar posición con el lanzador, pero sin sacar papel. Así todos tienen la posibilidad de estar dentro y fuera. Para administrar tiempos y según el tamaño del grupo se puede pedir que la pelota pase por las manos de al menos 5 personas del círculo exterior antes de ser lanzada.

3. F pasa a la siguiente etapa de la actividad cuando todos o la mayoría de los participantes tienen un papel.

4. Sentados en círculo, los participantes que tienen un papel deberán abrirlo y leerlo. Si es una pregunta, deberá contestar y el resto de los participantes podrá opinar.



Se pueden adicionar actividades que deberán ser realizadas por todo el grupo (Ej. masaje de espalda en cadena, abrazo grupal, una coreografía breve, etc.)

# Stop Preguntón



Aperturar el diálogo sobre temáticas ligadas a la actividad a través del juego activo.



12 - 30 o más



30 - 45 mins.



Activación y desarrollo de temas. Especial para grupos jóvenes, dinámicos y espacios amplios.



F puede anotar ideas generales para elaborar una síntesis gráfica y favorecer la realización de un plenario breve posterior.



PP: F deberá haber preparado y guardado en los bolsillos de la pelota preguntas relativas a algún tema que tenga relación con los objetivos de la actividad.

2. F le entrega la pelota a un participante, quien deberá decir "Yo declaro ser un preguntón. Pero más preguntón es..." y mencionará el nombre de otro participante mientras tira el balón hacia arriba, lo más alto posible.

3. El mencionado deberá ir a buscar la pelota y cuando la tenga dirá ¡STOP PREGUNTÓN! En paralelo, todos los demás participantes deberán alejarse de él y detenerse tras su indicación.

4. Quien tiene la pelota deberá sacar un papel, leerlo en voz alta y responder. Después deberán responder todos los demás participantes sin moverse de sus puestos (incluidos quienes estén fuera).

5. Terminada la ronda de respuestas quien tiene la pelota deberá lanzarla a alguno de los participantes que están detenidos en sus posiciones, quienes podrán evadirla sin moverse de su sitio. Si la pelota lo toca, queda fuera del juego. Si la pelota no toca a ningún participante, quien lanza queda fuera del juego.

6. Se repite la operación hasta que el facilitador dé por terminada la actividad.

# La Pelota Opinóloga



Generar un diálogo sobre la evaluación la actividad o algún tópico relacionado con sus objetivos.



8 - 30 o más



15 - 30 mins.



Evaluaciones, retroalimentaciones y cierres en general. Útil para hacer mejoras para futuras sesiones de una intervención.



PP: F o una dupla de participantes deben preparar una cantidad de preguntas que corresponda a la total del grupo Ej.: ¿Qué es lo que menos te gustó de la actividad? ¿Qué es lo que más te gustó? ¿Qué aspectos abordados son relevantes / útiles para el grupo? Las preguntas se anotan en un papel, se doblan y se ponen en los bolsillos de la pelota. Se pueden repetir y puede haber más de un papel por bolsillo.

2. Sentados en círculo, el facilitador indica que se trata de una "pelota opinóloga en llamas" que debe ser entregada rápidamente. Cada persona deberá sacar una pregunta y contestarla inmediatamente. Luego la pelota debe ser lanzada a otro participante.

3. La actividad termina cuando todos han opinado. En el cierre, F debe orientar la elaboración de una síntesis que incorpore los aspectos positivos y negativos generales de lo evaluado.



Se pueden incluir preguntas "divertidas" para aportar un toque humorístico a la actividad.

En caso de grupo muy grande, F puede pedir opiniones a otros participantes sobre una pregunta puntual para avanzar más rápido.





## El dibujo colaborativo



A partir de la experiencia de juego fomentar competencias de coordinación y aperturar el diálogo a diversos aspectos relacionados



4 - 16 o más



30 - 45 mins.



Rompehielos o desarrollo de temas ligados a la colaboración y coordinación en grupos dinámicos.



El grupo de observadores puede utilizarse con el objetivo de incorporar a la actividad a personas que por diversas circunstancias no puedan / no quieran participar. De ser así pasa a ser un rol fijo y no se incorpora al dibujo colaborativo, pero se debe relevar su aporte en el plenario.



PP: F debe definir dibujos en relación a las características del grupo, preparar Base de Coordinación (BC) con el plumón e instalar un papelógrafo en sector espacioso.

1. Se forman 2 grupos: Grupo BC (mín 6 / máx 8) y Observadores (mín 2 / máx 8). En caso de ser 8 o menos personas, se forma sólo el Grupo BC.

2. F instruye que Grupo BC deberá realizar un dibujo previamente elegido. Se dan 10 minutos para lograr la tarea. Los Observadores por su parte deberán observar y tomar nota de las dinámicas que les parezca significativas en el desarrollo de la actividad.

3. Tras iniciado el ejercicio F deberá realizar cambios entre ambos grupos, con el objetivo de intercambiar roles. Los cambios deben hacerse de manera esporádica (cada 2-3 minutos), tratando de no cambiar más de 2 personas a la vez.

4. Terminado el dibujo se realiza plenario breve para comentar 2 aspectos en orden: aportes vistos como Observadores y experiencia como participantes del Grupo BC. F orienta el análisis hacia diversas temáticas relacionadas con la colaboración atinentes al contexto (comunicación verbal / no verbal, escucha activa, liderazgo, planificación, etc.)

## Carga y Descarga



A partir de la experiencia de juego fomentar competencias de coordinación y aperturar el diálogo sobre el trabajo bajo presión, planificación y gestión del tiempo, entre otros.



6 - 16 o más



45 - 60 mins.



Rompehielos o desarrollo de temas ligados a la colaboración y coordinación en grupos dinámicos.



PP: En el espacio donde se realizará la actividad F deberá definir un punto de inicio y otro de término. En este último se instalará un vaso, y en el trayecto un par de obstáculos que añadan dificultad (una silla, una mesa, etc.). En el punto de inicio se pondrá la pelota.

1. Se forman 2 grupos: Grupo BC (mín 6 / máx 8) y Observadores (mín 2 / máx 8). En caso de ser 8 o menos personas, se forma sólo el Grupo BC.

2. Se entregan las siguientes instrucciones: El Grupo BC deberá llevar la pelota desde el punto de inicio y depositarla al interior del vaso. De caerse la pelota al suelo en cualquier momento de la actividad, deberán volver al punto de inicio. Los Observadores deberán tomar nota de los aspectos del desarrollo de la tarea que llamen su atención.

3. Terminada la actividad se realiza breve cierre para comentar 2 aspectos en orden: aportes de observadores y experiencia como Grupo BC. F orienta el análisis hacia diversas temáticas relacionadas con la colaboración atinentes al contexto (comunicación verbal / no verbal, escucha activa, liderazgo, planificación, etc.)



F puede agregar dinamismo y complejidad al ejercicio intercambiando roles entre los grupos BC y observadores.

# El Pasadizo



A partir de la experiencia de juego fomentar competencias de coordinación y aperturar el diálogo sobre el trabajo bajo presión, planificación y gestión del tiempo, entre otros.



8 - 16 o más



45 - 60 mins.



Rompehielos o desarrollo de temas ligados a la colaboración y coordinación en grupos dinámicos. Equipos de proyectos o grupos con orientación a objetivos.



F puede agregar dinamismo y complejidad al ejercicio intercambiando roles entre los grupos BC y observadores.



PP: En un papelógrafo F debe dibujar un camino de extremo a extremo de no más de 10 cms de ancho con un color distinto al que ocuparán los participantes. Se deben incluir curvas y otros elementos que agreguen dificultad al ejercicio. El papelógrafo se debe instalar en lugar espacioso.

1. Se forman 2 grupos: Grupo BC (mín 6 / máx 8) y Observadores (mín 2 / máx 8).

2. Formados los grupos, se instruye que Grupo BC deberá recorrer de ida y vuelta el pasadizo, marcando su recorrido con el avance del plumón. Si el plumón toca los bordes del pasadizo o sale de él, deben regresar al inicio (del recorrido de ida o el de vuelta). Tendrán 90 segundos para realizar el recorrido completo. Por su parte, observadores tomarán nota de los distintos aspectos de la dinámica. No podrá haber ningún tipo de interacción entre ambos roles.

3. Luego de algunos intentos, F detendrá el ejercicio y dará 5 minutos para que el Grupo BC elabore una estrategia para poder lograr el objetivo. Pueden incorporar elementos externos.

4. Se reinicia el ejercicio. De lograrse la tarea, es posible incorporar un nuevo nivel de dificultad disminuyendo el tiempo (60 o 30 segundos). De no lograrse tras algunos intentos, F puede entregar otros 5 minutos para reelaborar la estrategia.

5. Terminada la actividad se realiza plenario donde los observadores harán sus comentarios y Grupo BC contará su experiencia. F debe orientar el análisis a diferencias y mejoras entre los distintos momentos (antes y después de la planificación), los roles, las estrategias de comunicación utilizadas, la toma de decisiones, etc.

# El dibujo a oscuras



A partir de la experiencia de juego fomentar competencias de coordinación y aperturar el diálogo sobre comunicación verbal / no verbal, escucha activa y estilos de liderazgo, entre otros.



8 - 16 o más



45 - 60 mins.



Rompehielos o desarrollo de temas ligados a la colaboración y coordinación en grupos dinámicos.



Para favorecer la intencionalidad de la técnica se deberán modificar los dibujos según el contexto del grupo. La idea es generar la mayor identificación posible.



1. F instala en un sector espacioso el papelógrafo y la BC.

2. Se forman 2 grupos: Grupo BC (mín 6 / máx 8) y Observadores (mín 2 / máx 8). F nombrará a un líder que deberá salir del grupo de Observadores.

3. F entrega las siguientes instrucciones: Grupo BC deberá hacer 3 dibujos sencillos en el papelógrafo: una letra "M", un número "34" y una "casa sencilla". Lo deberán hacer con los ojos vendados, no podrán hablar y sólo recibirán instrucciones del líder, que no tendrá venda ni cordel de la BC. El líder tendrá 3 comodines para toda la actividad, con los que podrá hacer que el grupo BC se detenga y se saque la venda por 10 segundos, sin moverse ni hablar. Los Observadores tomarán nota de diversos aspectos de la dinámica. No podrá haber ningún tipo de interacción entre ambos roles. Tendrán 15 minutos para lograr el objetivo.

4. Iniciado el ejercicio, F realizará pausas cada 2-3 minutos para modificar a la persona en el rol de líder e intercambiar miembros entre los grupos BC y Observador (no más de 2 a la vez), con el objetivo de que todos puedan participar del dibujo colaborativo.

5. En caso de ver muchas dificultades en el avance y/o frustración por parte de los participantes, F podrá ir sacándole la venda a algunos miembros del Grupo BC.

6. Terminada la actividad se realiza plenario donde se expondrán opiniones por roles. Primero como Observadores, luego como Grupo BC y finalmente como líderes. F debe orientar el análisis a la importancia del liderazgo situacional, coordinación, escucha activa, comunicación verbal / no verbal y cambios en los equipos, entre otros.



# técnicas SET DE CARTAS MULTITÉCNICA



## Presentación con una fotografía



Facilitar la vinculación del grupo para el diálogo y el intercambio de ideas.



1. Se disponen las tarjetas de manera ordenada sobre una superficie, donde tod@s l@s participantes las vean.
2. El facilitador enumera las cartas en voz alta
3. Se indica que *cada participante debe elegir en silencio una fotografía que identifique su historia personal*. Se entrega un tiempo breve para el ejercicio.
4. Se realiza una ronda donde cada participante debe decir su nombre y comentar qué foto seleccionó y porqué se identifica con ella.



4 – 20



10 – 15 mins.



Rompehielos. Desarrollo de temas relacionados con diversidad de puntos de vista e interculturalidad.



Según las características del grupo la presentación se puede complementar usando apodos, una canción favorita, lugar de origen, etc.

## ¿Cuál es mi ánimo hoy?



Facilitar vinculación y empatía entre miembros del grupo e indagar en disposición anímica de los participantes.



1. Se disponen las tarjetas en desorden sobre una superficie, donde tod@s l@s participantes las vean.
2. Se solicita a l@s participantes revisar las fotografías y elegir mentalmente una que responda a la siguiente pregunta: *¿Qué imagen representa su estado de ánimo para la actividad que realizaremos hoy?* Se entrega un tiempo breve para la elección.
3. Se realiza una ronda donde cada participante debe tomar la fotografía que eligió y comentar porqué. Al terminar deberá devolver la fotografía donde estaba para continuar con la próxima persona.
4. El facilitador elabora una idea fuerza en relación a los comentarios recogidos.



4 – 20



10 – 15 mins.



Rompehielos. Desarrollo de temas en grupos poco cohesionados, en contextos de crisis, cambio y/o presión.



Es importante que l@s participantes tengan claridad del objetivo de la jornada y/o trabajo general que se está realizando para poder indagar en expectativas, disposición anímica y actitudinal.

La disposición anímica puede orientarse a la actividad específica, general u otros aspectos ligados al objetivo final de la facilitación

# Mis expectativas



Explicitar y regular las expectativas del grupo para el trabajo que se realizará



1. Se disponen las tarjetas sobre una superficie donde tod@s l@s participantes las vean.
2. Se solicita a l@s participantes revisar las fotografías y elegir una que responda a la pregunta: ¿Qué imagen representa sus expectativas en relación a esta actividad / jornada / proceso?
3. Se realiza una ronda donde cada participante debe comentar qué foto seleccionó y porqué.
4. El facilitador retroalimenta las expectativas según los objetivos de la intervención y elabora una idea fuerza en relación a los comentarios recogidos.



4 – 20



10 – 15 mins.



Rompehielos. Ideal para inicio de reuniones y/o actividades donde los objetivos no estén claros para todos los participantes.



El facilitador puede ir tomando nota de los conceptos principales en pizarra o papelógrafo para elaborar un breve mapa conceptual y relacionarlo con los objetivos de la actividad.

# Visiones del Mundo



Generar un diálogo en torno a la subjetividad de la experiencia y sus implicancias en los espacios colectivos a través de la proyección de emociones de los participantes.



1. El facilitador previamente selecciona 2 tarjetas de fotografía, con contenidos que evoquen emociones antagonistas (ej. felicidad y tristeza).
2. Se introduce la actividad indicando que cada participante deberá observar 2 fotografías y ver qué emociones les sugieren y las anotará en la hoja de trabajo.
3. Se entregan las tarjetas de manera que cada participante las observe por un máximo de 10 segundos, pasándola luego a la siguiente persona, hasta que todos los participantes hayan podido observar ambas.
4. Luego cada participante indica lo que anotó en su hoja respecto de cada tarjeta.
5. El facilitador orienta un diálogo en torno a las diferencias y similitudes que existen entre las diversas emociones y sensaciones que generó un mismo estímulo en los distintos participantes.



4 – 20



15-30 mins.



Preguntas para el diálogo: ¿Porqué todos sentimos cosas distintas a partir de un mismo estímulo? ¿De dónde vienen las cosas que siento cuando veo la fotografía? ¿Cómo incide mi mundo personal en mi relación con los demás y en los grupos en que participo? ¿Cuál es la relevancia de identificar y conocer mi subjetividad?



Desarrollo de temas relativos a la diversidad de los grupos humanos, la subjetividad, la base emocional de las acciones, entre otros.



# Una fotografía, una historia



Generar un diálogo en torno a la diversidad y su puesta en valor en espacios colectivos a través de relatos y deseos personales de los participantes



6 - 20 o más



45 - 60 mins.



Desarrollo de temas relativos a la diversidad, la subjetividad, juicios y prejuicios, entre otros.



1. Se forman grupos de 3-4 personas. A cada grupo se le entrega una tarjeta de fotografía al azar que deberán revisar y analizar en 2 o 3 minutos.
2. Luego, F solicita a todos los participantes cerrar los ojos y visualizar mentalmente la imagen que les tocó y realiza un breve ejercicio orientado a que el participante imagine que mágicamente aparece al interior de la fotografía. Se orienta con la pregunta *¿Qué harías si estuvieras ahí, adentro de la fotografía, como si fuera un sueño?* El ejercicio se extiende por un máximo de 5 minutos.
3. Se invita a que cada participante comente en su grupo qué hizo al interior de la fotografía. Se entregan entre 5 y 10 minutos.
4. El facilitador solicita que un/a representante por grupo realice una síntesis de los relatos de sus compañer@s y la comente al grupo mayor.
5. Tras escuchar a los representantes de cada grupo, F invita y modera breve plenario para dialogar sobre las ideas y reflexiones surgidas a partir de la actividad.

Para la imaginación se sugiere preparación previa, incorporar elementos contextuales y utilizar música relajante. En la reflexión, F puede orientarla hacia la idea de diversidad, su inherencia a la especie humana, y cómo su reconocimiento, puesta en valor y gestión enriquece el desarrollo de grupos y sociedades.

# Metas y sueños



Elaborar a través del diálogo, el acuerdo y la colaboración una imagen objetivo respecto de algún tópico específico



4 - 25



45-60 mins.



Para la generación de mayores contenidos de análisis y devolución, se recomienda orientar la conformación de grupos considerando factores de diversidad (rangos etarios, intereses, especialidades, etc.)

Según las características del grupo y el objetivo específico de la técnica es posible orientar la consigna al diálogo en torno a "sueños", "metas" u "objetivos".

Según las características del objeto de análisis es posible adicionar temporalidades a la imagen objetivo que se co-construye: corto, mediano y largo plazo.



1. Se divide al grupo en subgrupos de 3-5 participantes.
2. Se disponen las tarjetas de manera ordenada sobre una superficie donde tod@s l@s participantes las vean y se enumeran.
3. Cada subgrupo deberá entablar un diálogo y acordar un máximo de 4 fotografías que representen de manera directa o indirecta los sueños más significativos que tienen para el contexto / espacio específico que se desea analizar (barrio, equipo de trabajo, proyecto, etc.).
4. Una vez generados los acuerdos, cada grupo deberá elaborar una síntesis que contenga las ideas y conceptos acordados en un papelógrafo.
5. Cada grupo debe exponer la síntesis elaborada mostrando las tarjetas seleccionadas.

Elaboración participativa de visiones, metas, objetivos generales y específicos. Inicio de planes de trabajo colaborativos.

# Análisis FODA



Generar un diálogo a través del acuerdo e identificación grupal de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas más significativas para el logro de los objetivos.



6 - 20 o más



60 - 90 mins.



Desarrollo de temas y análisis participativo de elementos internos y externos para el cumplimiento de objetivos. Elaboración de planes de trabajo en cualquier tipo de organización.



1. Se arman subgrupos de 3-4 participantes.
2. Según preparación previa de la técnica, explicar y consensuar la(s) categoría(s) que se analizará(n) (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas).
3. Se disponen las tarjetas de manera ordenada sobre una superficie donde tod@s l@s participantes las vean y se enumeran.
4. Cada grupo deberá entablar un diálogo y acordar 3 o 4 fotografías que representen de manera directa o indirecta los aspectos más significativos de la categoría en relación al objeto de análisis (barrio, equipo de trabajo, proyecto, etc.). Se explica que una foto puede representar uno o más aspectos.
5. Una vez generados los acuerdos, cada grupo deberá elaborar una síntesis que contenga las ideas y conceptos acordados en un papelógrafo.
6. En un plenario cada grupo debe exponer la síntesis elaborada mostrando las tarjetas seleccionadas.

- Es posible seccionar el ejercicio en distintas sesiones para fortalecer profundidad y nivel de participación (Ej. Sesión 1 Fortalezas / Debilidades. Sesión 2 Oportunidades / Amenazas)
- Dependiendo del objetivo de la técnica, puede resultar más enriquecedor el ejercicio de identificación de aspectos asociados a un objetivo y/u meta definida previamente, de manera de facilitar la visibilización de elementos que podrían formar parte de un plan de acción.

# ¿Cómo me sentí hoy?



Generar un diálogo sobre cómo se sintieron los participantes en la actividad.



4 - 25



10-15 mins.



Evaluaciones, retroalimentaciones y cierres en general. Útil para hacer mejoras para futuras sesiones de una intervención.



1. Se disponen las tarjetas sobre una superficie donde tod@s l@s participantes las vean.
2. Se solicita a l@s participantes revisar las fotografías y elegir una que responda a la pregunta: ¿Qué fotografía representa cómo me sentí en esta actividad?
3. Se realiza una ronda donde cada participante debe comentar qué foto seleccionó y porqué.
4. El facilitador agradece la retroalimentación y elabora una idea fuerza en relación a los comentarios recogidos según los objetivos de la intervención

Es posible reorientar la evaluación hacia algún elemento general o específico que tenga relación con la actividad o las necesidades de la organización.

F puede anotar los conceptos generales para elaborar una síntesis gráfica e ideas fuerza de la evaluación.



# ¿Qué aprendí hoy?



Generar un diálogo y visibilizar los aprendizajes emanados en la actividad.



6 - 20 o más



10 - 15 mins.



Retroalimentaciones y cierres en general. Útil para destacar de manera concreta los aprendizajes asociados a los objetivos de la actividad.



1. Se disponen las tarjetas sobre una superficie donde tod@s l@s participantes las vean.
2. Se solicita a l@s participantes revisar las fotografías y elegir una que responda a la pregunta: *¿Qué aprendizaje me llevo conmigo de esta experiencia? ¿Qué fotografía lo representa?*
3. Se realiza una ronda donde cada participante debe comentar qué foto seleccionó y porqué.
4. El facilitador agradece la retroalimentación y elabora una idea fuerza en relación a los comentarios recogidos según los objetivos de la intervención



Es posible tomar nota de los elementos generales que emanen para armar un mapa conceptual y relacionar aprendizajes con objetivos de la actividad y objetivos de la organización.

# Sillas y personajes



A partir de la experiencia de la interpretación generar un diálogo en relación a la diversidad, los puntos de vista, la subjetividad, etc.



4 - 25



60-90 mins.



Desarrollo de temas y reflexión a través de la técnica del role playing.



Según tamaño del grupo y número de facilitadores es posible trabajar con más grupos de actores / observadores en paralelo.

Para mayor intencionalidad, según objetivos de la actividad F podrá definir previamente a) una caracterización escrita de los personajes, que deberá dejar junto con la ilustración en la silla y b) categorías de análisis para los observadores (liderazgo, escucha activa, comunicación verbal y no verbal, etc.)



PP: F debe elaborar al menos 4 tarjetas que enuncien temas atingentes al grupo para ser "debatidos" en la actividad. Se deben instalar 2 grupos de 3 sillas frente a frente. Sobre un grupo se pone un cartel que indica "A FAVOR" y sobre el otro "EN CONTRA". Sobre cada silla se reparten las 6 ilustraciones del Set de Cartas Multitécnica.

1. Se forman 2 grupos de hasta 6 personas c/u: actores y observadores.
2. Un representante de los actores deberá escoger al azar una tarjeta de tema y leerla en voz alta. Los 6 participantes sentados en las sillas deben interpretar una postura a favor o en contra considerando la tarjeta de personaje que les tocó (sexo y rango etario aprox.). Deberán hablar de a uno y dejar opinar a los demás. F debe moderar. Cuando F estime que se van acabando las ideas debe intercambiar a los grupos de silla y de personaje.
3. En paralelo, el grupo de observadores deberá coordinarse y ejercer su rol: podrán analizar por persona, por subgrupo o por aspectos conductuales.
4. Una vez agotado el tema es posible que saquen otra tarjeta. Luego se invierten los roles: actores pasan a ser observadores y viceversa.
5. Terminada la ronda, F orienta el diálogo primero hacia cómo se sintieron los actores. Tras comentar aspectos emocionales experimentados durante la interpretación se pasa a los aportes de los observadores y al análisis conjunto.

# La Queja



A partir de la experiencia de la interpretación generar un diálogo sobre la comunicación verbal y no verbal, competencias conversacionales, empatía, tolerancia a la frustración, etc.



4 – 25



45-60 mins.



Desarrollo de temas y reflexión a través de la técnica del role playing.



Para mayor intencionalidad, según objetivos de la actividad F podrá definir previamente una caracterización escrita de los personajes, que deberá ser leída al inicio.

Preguntas para fortalecer el diálogo: ¿Hemos vivido alguna situación similar? ¿Qué aspectos son mejorables? ¿Se ha logrado convencer a la persona que recibe la queja o se ha creado un enfrentamiento mayor? ¿Porqué?



PP: F deberá elaborar al menos 4 situaciones de "queja" según el contexto.

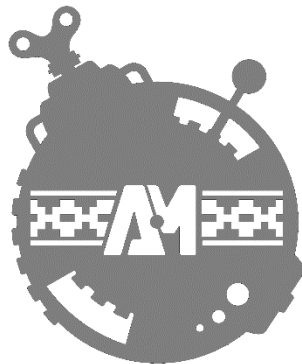
1. F pide que se armen 3 o 4 duplas. El resto tendrá el rol de observadores. Las duplas irán pasando, seleccionarán un papel de situación y cartas de personaje al azar e inician la interpretación. Algunas sugerencias de situación:

- La comida de hoy en casa no es precisamente "deliciosa". Está más bien mala. No es la primera vez que nos pasa.
- Estamos en la fila del autobús en hora punta y una persona se coloca en el primer puesto sin respetar su turno de llegada.
- Acaban de entregar las notas. Los resultados son "catastróficos". El examen era considerado por la mayoría como demasiado difícil. Expresamos nuestras quejas al profesor o profesora.
- Un transeunte acaba de tirar una bolsa de basura al suelo. Le expresamos nuestro desagrado por tal actitud.
- Un inspector acaba de pegarnos un parte en el parabrisas. Trataremos de explicarle que no es justo.

2. En paralelo, observadores toman nota sobre aspectos relacionados con la comunicación verbal y no verbal que ocurran en la interpretación.

3. Al terminar una interpretación pasa inmediatamente otra dupla y se repite la operación.

4. Tras terminar las interpretaciones, F indaga en cómo se sintieron los actores en sus roles y luego en los aportes de los observadores.



## ARTEFACTOS METODOLÓGICOS

[www.artefactosmetodologicos.cl](http://www.artefactosmetodologicos.cl)





**ARTEFACTOS  
METODOLÓGICOS**

[www.artefactosmetodologicos.cl](http://www.artefactosmetodologicos.cl)