

ACTIVIDAD LA TARJETA DE VISITA QUE ENCONTRÓ EL DETECTIVE

Técnica elaborada por BRUNET, J. J. y NEGRO, J. L. (1982) a partir de un ejercicio de la obra PALLARÉS, M. "Técnicas de grupo para educadores".

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Primer paso

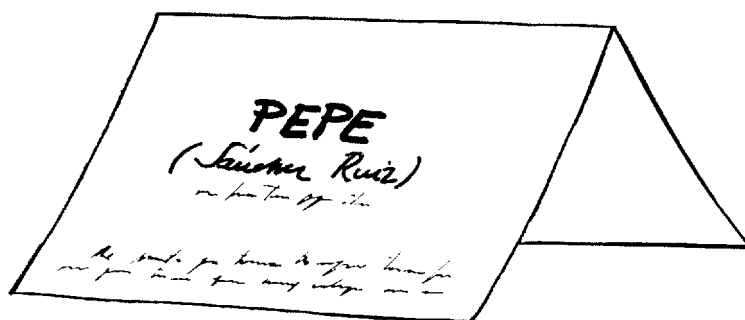
Se indica al alumno que escriba con letras grandes en el centro de un folio doblado de la forma que se indica en el dibujo el nombre por el que le gustaría que le llamasen durante el curso; y entre paréntesis, su apellido y la clase en la que estuvo el curso pasado.

En el ángulo superior derecho debe escribir dos adjetivos que cree que le describen con bastante exactitud (curioso, sincero, atlético...).

En el ángulo superior izquierdo debe escribir palabras que indiquen lo que le gusta hacer (nadar, ver cine, leer...).

En la parte inferior, a todo lo largo, debe escribir -y por este orden- un lugar que le gustaría visitar, el espacio de televisión que más le gusta, su actor o actriz favoritos, alguna cosa que ha hecho y de la que se siente orgulloso, cualquier aspecto o actividad de su personalidad poco conocido por sus compañeros y que le parece interesante dar a conocer.

Por la parte de atrás escribe aquellas preguntas que le gustaría hacer a su Tutor (sobre su forma de ser, estilo de llevar la clase, etc.).



Segundo paso

Todos los alumnos colocan sobre la mesa su folio de modo que pueda leerse.

Se les pide que durante unos 10 minutos se fijen en todas las tarjetas porque, el paso siguiente será una especie de prueba de detectives basada en la atención que hayan puesto a los datos de todas ellas.

Tercer paso

El Tutor recoge las tarjetas.

A partir de una cualidad de una tarjeta (sincero, por ejemplo) o de un afición, hay que adivinar la persona de la que se trata, en un máximo de ocho preguntas.

Las preguntas han de hacerse de modo que quien conoce la identidad de la tarjeta sólo tenga que responder “sí” o “no”. Por ejemplo “¿Le gusta el fútbol? ¿El año pasado estaba en 1º B? ¿Su programa favorito es La Clave?...”

A partir de la quinta pregunta puede preguntarse si su nombre empieza o acaba por una determinada letra.

Es importante que sólo se hagan preguntas de cosas que están puestas en las tarjetas.

Si el que hace de detective acierta, escoge otra tarjeta y otro alumno voluntario pasa a ser detective tratando de adivinar el nuevo nombre mediante las ocho preguntas.

Caso de no acertar se continúa con la misma tarjeta hasta que se acierte.

Es importante que una vez que se acierte el nombre de alguna de las tarjetas se lea entera, como resumen. Tratamos así de reforzar el conocimiento de aspectos en los que quizás no se había caído en la cuenta.

El juego puede continuarse mientras se mantenga el interés.

Cuarto paso

El Tutor trata de responder a las preguntas que se le han hecho por la parte de atrás del folio.

Responde a todas las preguntas de la clase.