

<u>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</u>  Los Atlantes y los Lemurianos	<u>Grupo de edad</u>  A partir de 5 años
<u>OBJETIVOS</u>  Con esta dinámica se pretende romper el hielo y saber los nombres de los integrantes de un grupo que no se conocen.	
<u>MATERIAL Y TIEMPO DE DURACIÓN</u>  Material: Ninguno Tiempo de duración: Según el numero de integrantes. Para un grupo de 6 personas unos 10min.	
<u>ESPACIO</u>  Cualquiera.	
<u>DESARROLLO</u>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentaremos al grupo en corro.</li> <li>- Se les pondrá en situación haciendo una breve introducción, contándoles que los Atlantes y los Lemurianos son seres que provienen de otro planeta y que esos seres quieren comunicarse con nosotros para conocernos y establecer una relación en son de paz con los humanos. Para este propósito primero deberemos presentarnos en nuestro idioma, diciendo cada uno su nombre de izquierda a derecha.</li> <li>- No obstante, los Atlantes no entienden el idioma humanoide, y necesitan que les digamos los nombres sin consonantes, porque en su idioma no existen las consonantes, por lo que todos deberán presentarse pronunciando sus nombres sin consonantes para que los Atlantes puedan entender los nombres del grupo.</li> <li>- Los Lemurianos ahora necesitan que les digamos sus nombres en su idioma y, para colmo, su idioma no tiene vocales, así que cada uno deberá decir su nombre sin vocales para que puedan ser entendidos por los Lemurianos.</li> </ul>	
<u>EVALUACIÓN</u>  Se evaluará si todos los integrantes se han integrado de forma correcta, ya que ésta dinámica es muy divertida y se crea muy buen ambiente. Aparte se apreciará si todos han captado el nombre de sus nuevos compañeros.	
<u>OBSERVACIONES</u>  <div></div>	

--

<u>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</u>  <i>Teléfono Roto</i>	<u>Grupo de edad</u>  <i>A partir de 6 años</i>
<u>OBJETIVOS</u>  <i>Demostrar la tergiversación y pérdida de información tras el paso por diferentes comunicadores y receptores, es decir, que información se cuenta, que información se retiene y que información se interpreta dentro de un mensaje transmitido entre personas, sobretodo cuando no existe feedback.</i>	
<u>MATERIAL Y TIEMPO DE DURACIÓN</u>  <i>Material: Una historia sobre cualquier tema que sea algo extensa y con muchos detalles.  Tiempo de Duración: Unos 20 min para un grupo de 7 personas.</i>	
<u>ESPACIO</u>  Cualquier espacio.	
<u>DESARROLLO</u>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Breve introducción sobre la dinámica. (Contar los principios de la comunicación).</li> <li>- Pedir a todos los miembros del grupo que abandonen el lugar menos a uno.</li> <li>- Leer o contar una historia al miembro que se ha quedado.</li> <li>- Pedir a los que se habían apartado que vayan entrando uno por uno para que se cuenten la historia principal los unos a los otros.</li> <li>- El último cuenta lo que ha retenido a todo el grupo.</li> </ul>	
<u>EVALUACIÓN</u>  Al final se comentará las impresiones que cada uno ha tenido con la dinámica, que demostrará la pérdida de información durante el proceso de comunicación.	
<u>OBSERVACIONES</u>  	

<p><u>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</u></p> <p>Construcción de una Nueva Carretera en la Localidad</p>	<p><u>Grupo de edad</u></p> <p>Mayores de 16 años</p>
<p><u>OBJETIVOS</u></p> <p>Con esta dinámica se pretende trabajar la resolución de conflictos entre los miembros del grupo y demostrar lo difícil que es llegar a un consenso entre personas que provienen de diferentes ámbitos sociales y que tienen objetivos laborales dispares.</p>	
<p><u>MATERIAL Y TIEMPO DE DURACIÓN</u></p> <p>Material: Lápices, gomas e imprimir en papel tantos tableros como miembros del grupo haya.</p> <p>Tiempo de Duración: Podría extenderse en el tiempo hasta que el conflicto se resolviera y se llegara a un consenso entre todos, pero es recomendable establecer un límite de tiempo de entre 1h o 2h como máximo.</p>	
<p><u>ESPACIO</u></p> <p>Cualquier espacio equipado con sillas y mesas, pero es recomendable una mesa grande que se pueda compartir entre todos para un debate más cómodo entre los integrantes.</p>	
<p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dividir al grupo en 5 subgrupos iguales si el grupo es de más de 5 integrantes.</li> <li>- Repartir los lápices, las gomas y los tableros impresos entre los subgrupos o integrantes.</li> <li>- Mediante sorteo o asamblea se procederá al reparto de los papeles a representar en el juego. Los agentes sociales que entran en juego son; una Comunidad de Vecinos, un Ayuntamiento, un Ingeniero de Obras, un Arqueólogo y un Comerciante.</li> <li>- A cada subgrupo le pertenece un símbolo representativo dentro del tablero (Comunidad de Vecinos = Una casa, Ingeniero de Obras = Casco, etc) y le corresponde una serie de puntos según su gremio, que se irán sumando según el recorrido por donde se quiera hacer pasar la nueva carretera.</li> <li>- Los caminos son celdas hexagonales por donde la carretera podrá pasar siguiendo cualquiera de las 6 direcciones.</li> <li>- Los integrantes deberán defender la posición de la carretera que más le convenga, defendiendo la importancia de su gremio y su labor haciendo que sume los menos puntos posibles si la carretera tuviera que atravesar el tablero de arriba a abajo, eligiendo por el camino las celdas que necesita eliminar para hacer pasar la construcción de la carretera, perjudicando a algunos y beneficiando a otros según por donde pase el trayecto.</li> <li>- El juego acaba cuando se llega a un consenso entre todos, pero se puede establecer un límite de tiempo..</li> </ul>	
<p><u>EVALUACIÓN</u></p> <p>Se evaluará al final si se ha conseguido llegar a un consenso entre los gremios, que dificultades han encontrado en el proceso y si el conflicto se ha conseguido resolver.</p>	

OBSERVACIONES