



## Programa de Formación de Multiplicadores en Emprendimiento Ficha n°2 Recursos Desiguales

### OBJETIVO

Permitir una vivencia de planificación y negociación de recursos.

### MATERIALES NECESARIOS

- 01 tijera
- 01 regla
- 04 palos para de helado
- 01 tubo de pegamento
- 02 lápices scripto (plumas)
- 04 sobres grandes
- Hojas de cartulina y papel lustre fantasía (delgado)
- 02 lápices pasta (bolígrafos)
- alfileres con cabezas
- papel crepé en color azul
- palos para brochetas

Obs.: Estos materiales serán colocados en 04 sobre y distribuidos para cada grupo, conforme la siguiente descripción:

#### GRUPO 01

01 Tijera, 01 regla, 04 palos de helado, 02 lápices pasta, 02 cuadrados de papel rojo y 02 de papel blanco de 08 cm. en cada lado.

#### GRUPO 02

01 Tubo de pegamento y pedazos de papel de 17 cm. X 22 cm. (2 verdes, 2 blancos y 2 amarillos).

#### GRUPO 03

02 lápices scripto y pedazos de cartulina de 17 cm x 22 cm. (2 verdes, 2 blancos y 2 amarillos) y 4 palos para brochetas.

#### GRUPO 04

Pedazos de papel de 17 cm x 22 cm (1 de cada color: verde, amarillo, azul, rojo y anaranjado), alfileres y papel crepé azul.



#### DISPOSICION DEL GRUPO

Cuatro equipos que trabajarán en mesas dispuestas en los cuatro esquinas del salón.

#### DESARROLLO

- ü El facilitador presenta el cartel de Tareas
- ü El facilitador presenta el cartel de Reglas Generales
- ü Entrega de los sobres y cartas con los materiales y comienza a marcar el tiempo.
- ü Mientras los grupos realizan las tareas, el facilitador observa los equipos o escribe las observaciones sobre el proceso del grupo.

#### TAREAS (presentarlas en cartel visible)

El cliente desea:

1. 01 bandera de 5 cm x 5 cm , en 3 colores
  2. 01 remolino de viento comenzando de un cuadrado de 10cm x 10cm
  3. 01 caja de cartulina de cualquier tamaño
  4. 01 escudo de armas menor que una hoja de papel blanco
  5. 01 corriente o guirnalda de 3 eslabones de cualquier color y tamaño
  6. 01 barco con colores y dimensiones libres
- “¡EL MAR es AZUL!”

#### REGLAS GENERALES (presentarlas en cartel visible)

- Tiempo: 30 minutos para la ejecución y 05 para exponer los productos
- Cada equipo elige su líder
- Solamente el líder de cada equipo se comunica con los otros líderes
- Los líderes usan el centro del salón, como tablado para la negociación
- Los empleados no pueden salir de sus equipos

#### COMO TRABAJAR EL JUEGO

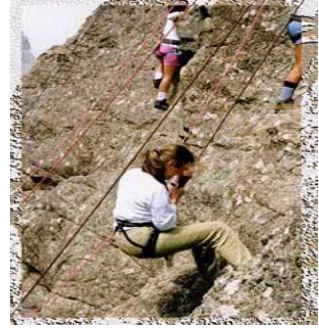
Terminado el tiempo, el facilitador pide que cada equipo presente su producción

Después de la comprobación de las tareas, el facilitador procede a la evaluación de los resultados.



#### TAREA GRUPAL

1. ¿Cómo las personas de su equipo se sintieron durante el juego? Regístrelos en el MURAL DE DESAHOGOS, los sentimientos y emociones más marcadas. (Recuerda, sólo sentimientos).
2. ¿Cómo fue la organización de su equipo para el trabajo?
3. ¿Cómo resolvieron el problema de los recursos?
4. ¿Cuáles fueron los criterios para la selección/elección del representante? ¿Cómo fue la actuación del líder?
5. ¿Cómo fue la creatividad de su equipo?
6. ¿Cómo trabajó su grupo con relación a?
  - la integración
  - la comunicación
  - la motivación
  - apertura para hablar y oír ideas
  - aprovechamiento de las habilidades individuales
  - disfrute, placer de trabajar
  - nivel de ansiedad
7. ¿Cómo ustedes evaluarían el resultado del trabajo con relación a la calidad de producto. Justificar.
8. ¿Cómo fue el nivel de competencia en su equipo (con relación a otros grupos). Mencione hechos.
9. De las situaciones arriba, ¿cuáles usted identifica en su Facultad que pueden ocurrir naturalmente?



### Recursos Desiguales TAREA GRUPAL

1. ¿Cómo fue la organización de su equipo para el trabajo?
2. ¿Cómo resolvieron el problema de los recursos?
3. ¿Cuáles fueron los criterios para la selección/elección del representante?  
¿Cómo fue la actuación del líder?
4. ¿Cómo fue la creatividad de su equipo?
5. ¿Cómo trabajó su grupo con relación a?
  - la integración
  - la comunicación
  - la motivación
  - apertura para hablar y oír ideas
  - aprovechamiento de las habilidades individuales
  - disfrute, placer de trabajar
  - nivel de ansiedad
6. ¿Cómo ustedes evaluarían el resultado del trabajo con relación a la calidad del producto.? Justificar.
7. ¿Cómo fue el nivel de competencia en su equipo con relación a otros grupos.? Mencione hechos.
8. De las situaciones arriba descritas, ¿cuáles usted identifica que pueden ocurrir naturalmente en esta organización que están creando?

Adaptado de Primera Jornada de Juegos y Dinámicas Grupales. Roberto Hirsch. Santiago de Chile 1999.



## Programa de Formación de Multiplicadores en Emprendimiento Ficha n°3

### ET: Exploración de las Características de los Equipos Triunfadores

#### Propósitos:

1. Identificar las características de los equipos eficaces.
2. Trabajar en cooperación y creativamente en equipos creados por los propios participantes.

#### Tamaño del equipo:

10 a 50 participantes forman entre ellos mismos equipos de tres a siete personas.

#### Recursos necesarios:

1. Veinte o más tarjetas con las características de los equipos triunfadores.
2. Cuatro tarjetas en blanco para cada participante.

#### Tiempo:

45 minutos

#### Disposición del lugar

Sillas dispuestas alrededor de mesas rectangulares o redondas.

#### Pasos

1. **Inicio.** Comience el juego de inmediato. Diga esto a los participantes: "Quiera comenzar en seguida con una actividad de equipo que nos servirá para conocernos y también nos permitirá explorar las características de los equipos triunfadores."
2. **Escriban las tarjetas.** Entregue a cada participante cuatro tarjetas en blanco. Pida que cada uno escriba una característica de los equipos triunfadores.
3. **Distribuya las tarjetas.** Después de unos tres minutos, reúna las tarjetas de opinión y sume a la pila sus tarjetas preparadas. Barájeelas bien y dele tres a cada participante. Solicite que estudien las características de los equipos y las ordenen de acuerdo con su evaluación personal, de la más a la menos poderosa.
4. **Intercambien las tarjetas.** Disponga el resto de las tarjetas de opinión en una mesa larga en un lado de la sala. Diga a los participantes que pueden descartar algunas tarjetas y cambiarlas por otras mejores. Los participantes deben trabajar en silencio; no deben hablarse durante esta fase del juego. Al final del intercambio, cada participante debe tener tres tarjetas que pueden o no incluirlas del conjunto original.
5. **Trueque de tarjetas.** Instruya a los participantes para que intercambien sus tarjetas de modo que reflejen mejor sus opiniones sobre las características de los equipos triunfadores. En esta fase, pueden intercambiar las tarjetas con cualquier otro participante; cada cual debe intercambiar por lo menos una tarjeta.



6. Forme equipos. Pida a los participantes que comparen sus tarjetas con los demás y que formen equipos con las personas que tienen tarjetas parecidas. Cada equipo debe tener al menos tres y no más de siete integrantes y debe reducir a tres sus tarjetas, descartando las demás. Las tres tarjetas que conserve deben contar con la aprobación de todos.
7. Preparen carteles. Pídale a cada equipo que prepare un cartel ilustrado que refleje sus tres tarjetas finales. El cartel no debe incluir texto.
8. Presente carteles. Después de cinco minutos, elija un equipo al azar y pídale que pase al frente del salón.. el equipo despliega en silencio su cartel y los miembros de los otros equipos adivinan en voz alta las características de los triunfadores retratadas ahí. Después de 15 segundos, los dueños del cartel leen las características anotadas en sus tres tarjetas elegidas. Los otros equipos hacen por turno sus presentaciones, con el mismo procedimiento.

### *Preguntas y respuestas*

Para obtener el máximo de los resultados de aprendizaje de esta actividad, realice una breve sesión de análisis. Estas son algunas de las preguntas sugeridas:

- ¿Qué temas comunes surgen de los carteles?
- Tome tres características como puntos de referencia de la eficacia de su equipo. ¿Cómo lo calificaría en estas características?
- ¿Qué característica es la más poderosa para mejorar su eficacia?
- ¿Sobre qué característica tienen los equipos menor control?
- ¿Cambian con las situaciones las características de la eficacia de los equipos? Si así es, ¿de qué manera?

### *Variantes*

1. Use tarjetas preparadas con las características de los equipos en lugar de pedirle a los participantes que escriban las suyas.
2. Pídale a los participantes que compongan u estribillo que incorpore sus tres elecciones finales y que lo canten en lugar de preparar y presentar carteles.
3. Solicite a los participantes que preparen y presenten un escenario que incorpore sus tres elecciones finales.



## Lista ET

1. Ambiente informal
2. Apoyo de la dirección
3. Aptitudes para el trato personal efectivo
4. Autoevaluaciones periódicas
5. Buenas relaciones con las partes interesadas
6. Competencia en los integrantes
7. Compromiso para lograr la meta
8. Decisiones por consenso
9. Diversidad de participantes
10. Enfoque en el logro de resultados
11. Facultamiento o delegación de la autoridad
12. Funciones específicas
13. Liderazgo compartido
14. Normas elevadas de excelencia
15. Receptividad a las ideas nuevas
16. Reconocimiento de los logros de los integrantes
17. Recursos suficientes
18. Tamaño reducido
19. Un plan para alcanzar la meta
20. Una meta bien definida

Adaptado de Equipos de trabajo: actividades y juegos de integración. Thiagarajan y Parker. Pearson Educación, Mexico, 2000.



## **Programa de Formación de Multiplicadores en Emprendimiento Ficha n°8**

### **El Naípe de la Planificación**

La Planificación tiene una serie de pasos, que al igual que un juego de naipes, se pueden ordenar en una secuencia lógica para que el proceso de planificación sea exitoso.

Te invitamos a discutir los pasos de la planificación con tus amigas(os), tu organización o miniempresa. Para hacerlo en forma adecuada no se trata de memorizar la lista de pasos; sino que te invitamos a "crear un naípe". En cada carta escribe un paso. Luego invita a tu grupo a que trate de ordenarlos conversando sobre el orden que ellas consideren adecuado.

Finalmente pueden chequear los pasos con esta pauta y evalúan sus resultados de aprendizaje.

Luego pueden aplicar los pasos de la planificación en la elaboración de un plan de trabajo concreto.

1. Realizar un diagnóstico de necesidades
2. Formular los objetivos
3. Definir las metas
4. Analizar los recursos que se tienen
5. Plantearse actividades
6. Nombrar responsables
7. Distribuir el tiempo
8. Ejecutar las actividades
9. Evaluación

Adaptado de Técnicas Participativas para la Educación Popular. CIDE, Santiago, 1987





## Programa de Formación de Multiplicadores en Emprendimiento Ficha n°9

### Naipes de las Relaciones Humanas

#### OBJETIVO

Compartir opiniones sobre las atribuciones y percepciones mutuas existentes entre los integrantes de un grupo

#### TIEMPO

40 minutos aproximadamente

#### DESARROLLO

En la mesa tienen un set de naipes o cartas. Cada carta expresa una característica o actitud personal ilustrada con un dibujo.

1° *En silencio* revuelvan las cartas y pónganlas boca arriba sobre la mesa.

2° Luego de revisarlas cada participante elige tres cartas que representen características distintivas de sí mismo. Y las guarda boca abajo.

3° Luego de que todos han terminado de elegir las cartas con sus características personales. *En silencio todavía* seleccionen tres cartas para repartirlas a tres personas del grupo, que representen características que ustedes consideran que esa persona demuestra o tiene.

3° *Entreguen las cartas que seleccionaron a las personas que corresponda boca abajo y en silencio. (una misma persona puede recibir varias tarjetas o no recibir ninguna)*

4° *¡Ahora sí pueden hablar!* Cada uno da a conocer al grupo primero las tarjetas que seleccionó como características distintivas, las comentan (el resto del grupo puede entregarle retroalimentación, hacerle observaciones, aportes, alcances, etc., etc.).

5° Ahora el participante muestra una a una las tarjetas que le llegaron de regalo y cada persona que regaló una le da a conocer el *por qué* considera que esa es una característica distintiva. Nuevamente es importante la retroalimentación de todos los participantes.