

3) TECNICAS DE INTEGRACION

NOTA IMPORTANTE: El material presentado en ésta páginas, es del libro: Tu no eres isla (técnicas de dinámica grupal: presentación e integración) del autor Miguel González V. Impreso por Peña Santa, México. Me he tomado la libertad de transcribir las siguientes líneas por los siguientes motivos:

1. En el libro NO se indica que está prohibida su reproducción parcial o total,
 2. NO es con fines lucrativos.
 3. Proverbios dice que: Por falta de conocimiento mi pueblo perece...!
 4. Espero que éste material sea de bendición para tu vida, y la de los jóvenes con quienes trabajas...!
-

Para mejorar su integración, un grupo puede recurrir a diferentes medios. Algunos se limitan a hablar sobre el tema, otros realizan actividades de integración, y también hay quienes junto con analizar las causas de la falta de unión en un grupo y buscar posibles soluciones, realizan actividades integradoras. En este último caso se recurre a las “técnicas de integración”.

Este tipo de técnicas se usan en diferentes momentos de la vida de un grupo: en la etapa de la niñez y de la adolescencia, para estrechar los lazos entre los integrantes del grupo y crear un clima de más confianza y de mayor participación. También se usan en grupos que viven la etapa de la juventud o adultez grupal.

Objetivo:

- Profundizar las primeras relaciones de amistad en un grupo.
- Descubrir la capacidad que tiene cada integrante para confiar en los demás y en sus propias habilidades.
- Mejorar el clima del grupo, para que exista mayor confianza y participación entre los integrantes.
- Descubrir los intereses, actitudes y modos de ser del grupo.
- Romper situaciones de estancamiento de las relaciones interpersonales.
- Desarrollar el espíritu del equipo.

1. Identificación con los personajes de una Fábula
2. La Familia Ideal
3. Tu NO eres Isla
4. Los Pensamientos Favoritos
5. Un Cuestionario para Integrados
6. Terminemos La Historia
7. Evaluación por Equipo
8. Quién dice más en un Minuto
9. Integración por medio de Juegos
10. Dibujando a Ciegas
11. El Amigo Secreto
12. A mejor comunicación, mayor integración

IDENTIFICACION CON LOS PERSONAJES DE UNA FABULA

Destinatarios: Preadolescentes, jóvenes y adultos.

Materiales: Varios ejemplares de la fábula “Los hermanos desunidos”, de Esopo.

Lápices, ajos de apuntes, lápices de colores y cartulinas para letreros.



Desarrollo:

1. El animador explica al grupo que van a realizar una experiencia de integración. Para ello, en primer lugar, escucharán el relato de una fábula.

2. Relato de la fábula acompañado de ilustraciones.

“La historia ocurre en la ciudad. Allí, en una pequeña casa, vive un padre con sus dos hijos adolescentes.

“Desde pequeños los hermanos viven continuamente peleando. Su padre ha recurrido a cuanto medio ha sido posible para que sean más hermanables, pero todo ha sido en vano. Los días transcurren entre gritos, amenazas y golpes.

“El padre ve con pena que cada vez es más viejo y aún no ha logrado que haya paz entre sus hijos.

“Un día, estando de paseo con ellos por el campo, vino a su mente esta idea: recogió varias varitas secas, hizo con ellas un atado y luego llamó a sus hijos. Le pasó al primero de ellos el montón de varitas y le pidió que las partiera. El hijo intentó varias veces romperlas, pero le resultó imposible. Cada fracaso era celebrado con gozo por su hermano. Después el padre invitó al otro hijo para que lo intentara. También lo hizo pero, al igual que a su hermano, le fue imposible quebrarlas. El padre tomó nuevamente el montón de varitas y las dividió en dos, pasó una parte a cada uno y los invitó nuevamente a que intentaran romperlas. Así lo hicieron los hijos y esta vez no tuvieron problemas en hacerlas mil pedazos. Entonces el padre, mirando fijamente a sus hijos, les dijo: “Así ocurrirá con ustedes. En la medida en que sigan divididos por peleas, cualquiera los destruirá. Pero si se unen, nada ni nadie podrá destruirlos.

3. El grupo se divide en equipos (si es muy numeroso) y dialogan sobre la fábula. El diálogo puede apoyarse en estas preguntas:

- ¿ Cómo describirían a cada personaje ?
- ¿ Qué puede haber provocado las peleas entre los hermanos ?
- ¿ Cómo podrían unirse los hermanos de la fábula ?
- ¿ De qué manera pueden comparar el relato con nuestro grupo ?
- ¿ Cuáles son las causas de la falta de integración ?
- ¿ Qué tareas concretas proponen para mejorar la unión del grupo, y qué se puede realizar en un corto plazo ?

4. Reunión plenario: los equipos exponen sus respuestas. Se puede hacer de esta manera:

- Un equipo da a conocer su respuesta a la primer pregunta, los demás escuchan y aportan algo que no se haya dicho.

- Después, otro equipo responde la pregunta 2 y se procede de igual que en el caso anterior, hasta que se comentan las respuestas de todas las preguntas.

- En un papelógrafo o pizarrón se pueden ir anotando las respuestas de las preguntas relacionadas con la vida del grupo.

- Por último, juntos elaboran un plan de trabajo con las respuestas sobre la última pregunta.

Evaluación: ¿ Para qué nos sirvió lo que hicimos ? ¿Cuál fue nuestra actitud durante la experiencia ? ¿ Cómo calificarías la actitud de los demás ? ¿Cuál es tu ánimo en este momento? ¿ Cómo definirías en una frase todo lo realizado ?

LA FAMILIA IDEAL

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos. (Grupo numeroso)

Materiales: Corazones de papel. Cada uno lleva inscrito un valor de la familia: comunicación, respeto, cariño, comprensión, unidad, cooperación, fe.

Desarrollo:

1. El animador invita a los participantes a formar espontáneamente equipos de siete personas, antes de que él termine de contar hasta 10. Una vez formados los equipos, disponen de siete minutos para hacer el siguiente trabajo: cada uno se presenta, eligen un jefe y se inventan un nombre corto y simpático que tenga relación con la familia. Por último, preparan su presentación de tal manera que resulte breve, original y graciosa.

2. Estando todos reunidos, los equipos se presentan. Se premia su participación con un aplauso.

3. El animador explica los siguientes pasos:

Ahora que cada equipo es una familia, participarán en un concurso para elegir a la “familia del año”. Para esto, es necesario que todos se ubiquen al fondo del salón. (Los equipos realizan lo que les propone el animador)

Para ganar el premio a la “mejor familia”, deberán ganar varias pruebas, algunas de ellas contra reloj y otras en que dispondrán de algunos minutos para prepararlas y desarrollarlas. También hay pruebas donde se unirán varios equipos formando una alianza. Todo esto se les indicará oportunamente.

El equipo ganador de cada prueba obtendrá un corazón y, antes de recibirlo, explicarán en voz alta y brevemente el significado del valor que ahí aparece escrito. Si esto se hace correctamente, el grupo obtendrá el corazón extra donde aparece anotada una de las letras de la palabra “familia”. El equipo que complete primero la palabra será premiado con el título de la “mejor familia”.

Pruebas:

1. Gana el corazón de la Amistad el equipo que entregue primero al animador una lista con el nombre de todos sus integrantes. El equipo triunfador explica qué significa para ellos la palabra amistad. (Si lo hace correctamente, gana el corazón extra, si no es así, se da la oportunidad a otro equipo).

2. Recibe el corazón del Respeto el equipo que en cuatro minutos prepare la mejor escena de una familia DE PUEBLO. El equipo ganador expone qué significado da a la palabra respeto.

3. Gana el corazón del Cariño el equipo que forme primero una ronda infantil. El equipo ganador comenta el significado que da a este valor.

4. Gana el corazón de la Comprensión el equipo que lleve primero al animador cinco carteras bolsos. El equipo ganador dice lo que es para ellos la comprensión.

NOTA: El animador avisa que las siguientes pruebas se realizarán por alianzas. Para eso, es necesario que se unan dos o más equipos; esto depende del número de equipos que participan. Lo importante es que cada alianza quede integrada por igual número de equipos.

5. Gana el corazón de la Unidad la alianza que prepare un cuatro minutos el mejor coro de niños. Después de la presentación de las alianzas, la que resulte ganadora expresará en voz alta el significado que da a la palabra Unidad.

6. Gana el corazón de la Cooperación la alianza que forme primero un trenecito humano. La alianza ganadora explica el significado que da a esta palabra.

7. Gana el corazón de la Fe la alianza que prepare en cuatro minutos la mejor porra para Dios. La alianza que resulte ganadora comentará el significado que da al valor de la Fe.

Evaluación:

Se hace en equipos: ¿ Para qué les sirvió lo que hicieron ? ¿Cuál fue su actitud durante la experiencia ? ¿ Cómo calificarían la actitud de los demás ? ¿ De qué manera pueden relacionar la dinámica con la vida del grupo ?

TU NO ERE ISLA

Destinatarios: Jóvenes y adultos.

Materiales: Confeccionar un cartel con el pensamiento que aquí aparece. Un papel y un lápiz para cada participante. Una copia por participante del 2do. modelo que se presenta a continuación, y un dibujo ampliado del mismo.



NO SOMOS ISLAS

Todos estamos unidos por el amor,
Por el pensamiento, por la vida.

A veces, es sólo un amor,
Un pensamiento y una vida
Que ofrecemos a los demás,
Sin recompensa alguna.

Únicamente el egoísta
Puede decir que esta solo.
Solo... porque ha renunciado a amar
Y a ofrecerse a los otros.
Solo... porque ha hecho
De su vida una isla.
M.B.Q.

Desarrollo:

1. El animador invita al grupo a observar el cartel. (Mientras se escucha música de fondo)
2. Después los invita para que en su hoja de trabajo anoten la frase que más les impactó. Anotan también las razones.
3. En una reunión, cada uno comenta la frase elegida y sus razones. En cada ocasión los demás pueden intervenir haciendo preguntas o aportando algún comentario.
4. El animador reparte a cada uno la figura de una isla y les pide que anote sobre el personaje que ahí aparece, todo aquello que puede aislarse en un grupo. Puede tratarse de problemas de la misma persona o bien, provocados por el mismo grupo. En la isla anotan todo aquello que en nuestra sociedad aísla a los hombres.
5. Cada persona completa su dibujo.
6. El grupo se organiza en equipos de cuatro a siete personas y comparten sus respuestas. Un secretario toma nota para comentarlas después todos juntos.
7. Estando todo el grupo: se dan a conocer las respuestas. Estas se anotan en un dibujo ampliado de la isla.
8. En animador invita a los equipos para que preparen un discurso sobre la importancia de compartir. Lo titulan: "No somos islas"
9. Los equipos preparan el discurso. Después eligen la personas que lo leerá al resto del grupo.
10. El grupo escucha los discursos. Pueden ser acompañados con música de fondo.

Evaluación:

¿ Para qué les sirvió lo que hicieron ? ¿ Qué fue lo que más les gusto ? ¿ Se han sentido isla en el grupo ? ¿ Conocen personas islas ? ¿ Qué se puede hacer para que el grupo se integra más ? ¿ Qué ocurre con las personas islas ? ¿ Qué enseñanza podemos rescatar de la experiencia ?

**LOS PENSAMIENTOS FAVORITOS**

Destinatarios: Jóvenes y adultos.

Materiales: Varias tarjetas con pensamientos. Las tarjetas se enumeran y se pegan sobre un papelógrafo, en un lugar visible para todos.

Desarrollo:

1. El animador motiva la dinámica diciendo:

Acostumbramos a recibir tarjeta de saludo en ciertos acontecimientos de nuestra vida

2. Los participantes se toman unos minutos para elegir.

3. Después forman un círculo; el animador les reparte una tarjeta donde aparece una de las letras de la palabra “pensamientos”. Con anterioridad ha pegado 12 carteles que muestran paisajes, personas, objetos, etc. Al reverso de cada uno aparece una de las letras de la palabra “pensamientos”.

4. El animador comenta la forma que utilizarán para presentar sus respuestas: Un voluntario se adelantará hasta los carteles y volteará el que más le agrade. Las personas que tengan en su poder la tarjeta con la letra que ha quedado a la vista comentará en primer lugar sus preferencias. En cada caso las personas se referirán al pensamiento que corresponde a su número. Los pensamientos que se regalarían al grupo se pegan en un lugar visible para todos. En cada ocasión, los demás pueden hacer preguntas o aportar sus propios comentarios.

Evaluación: ¿ Para qué les sirvió lo que hicieron ? ¿ Qué respuesta les gustó más ? ¿ Cómo describirían al grupo después de esta experiencia ? ¿ Por qué creen que el grupo recibió estos pensamientos ? ¿ Se sienten con libertad en el grupo para dar a conocer sus ideas ? ¿ Cómo calificarías tu actitud durante la dinámica ?

UN CUESTIONARIO PARA INTEGRADOS

Destinatarios: Jóvenes y adultos.

Materiales: Una hoja con el siguiente cuestionario y un lápiz por participante.

La amistad, es el más noble de los sentimientos y es siempre el más humilde pues Crece al amparo del desinterés.
1. Lo que más me gusta es
2. Lo que a mí me hace feliz es
3. Lo que más me hiere es
4. Tengo miedo de
5. Me molesta
6. Me pone triste
7. Confío en aquellos
8. Me siento bien en un grupo cuando
9. Si fuera rico
10. Para mí la familia es
11. Me gustaría llegar a ser
12. Las fiestas que me gustan

Desarrollo:

1. El animador entrega el material y luego motiva la dinámica comentando la frase que encabeza el cuestionario
2. Invita a responder el cuestionario en forma personal.
3. Después se reúnen en equipos de cuatro a seis personas y comparten las respuestas. NO se debe empezar a responder una nueva pregunta del cuestionario mientras todos no hayan respondido la anterior. La idea es que en cada ocasión el grupo participe con otras preguntas o comentarios.

Evaluación: ¿ Cómo se sintieron durante la dinámica ? ¿ Qué pregunta les resultó más difícil de responder ? ¿ Qué respuestas les impactaron ? ¿ Cómo definirían al grupo después de esta experiencia ? ¿ Qué enseñanza se puede sacar para mejorar la integración del grupo ?

TERMINEMOS LA HISTORIA

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos

Desarrollo:

1. El grupo se divide en equipos de seis personas
2. El animador les explica que en cada equipo van a tratar de terminar la historia que él va a comenzar. El equipo que lo haga en menos tiempo la da a conocer al grupo. Se pueden dar puntos para el ganador.

NOTA: El ejercicio se puede repetir varias veces. En cada ocasión se proponen alternativas nuevas. Por ejemplo:

- Terminar la historia con un final feliz
- Terminar la historia con un final trágico
- Terminar la historia con un final absurdo
- La historia puede comenzar: "Érase una vez, un grupo de personas que estaban en el campo, de repente, apareció un platillo volador y"

3. El grupo realiza la dinámica

Evaluación: ¿ Para qué les sirvió lo que hicieron ? ¿ Qué descubrieron de sus compañeros con la dinámica ? ¿ Cómo se puede relacionar la dinámica con la vida del grupo ?

EVALUACION POR EQUIPO

Destinatarios: Jóvenes y adultos.

Materiales: Una copia de la evaluación (ver modelo) y un lápiz por persona. Esto se puede reemplazar por una evaluación en gigante y tarjetas para que los participantes anoten las respuestas.

PERSONAJE	ACONTECIMIENTO	PARIENTES/AMIGOS	ENSEÑANZA
Abraham			
Moisés			
Juan el Bautista			

Desarrollo:

1. El grupo se divide en equipos de cuatro a siete personas (se forman espontáneamente)
2. Cada equipo elige un jefe, un secretario y se ponen un nombre.
3. El animador entrega los materiales y explica cómo realizarán la dinámica.

El animador grita el nombre de un personaje. Los equipos buscan (en la Biblia) las respuestas correctas y se las dictan a su secretario para que las anote.

El equipo que termina primero grita "BASTA" y pasa a pegar sus tarjetas en la evaluación gigante.

4. El grupo realiza la dinámica. La cantidad de personajes que se emplearán depende del animador.

Evaluación:

¿ Para qué les sirvió lo que hicieron ? ¿ Qué personaje les resultó más difícil ? ¿ A qué lo atribuyen ? ¿ Qué ventajas tiene hacer esto en equipo ? ¿ De qué manera se puede relacionar la dinámica con la vida del grupo ?

QUIEN DICE MAS EN UN MINUTO

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Materiales: Un papelógrafo por equipo y un marcador. Los papelógrafos se pegan uno al lado del otro. Carteles con los dibujos que se emplearán en la dinámica.

Desarrollo:

1. El grupo se divide espontáneamente en equipos de cuatro a seis participantes. Eligen un nombre para identificarse.

2. El animador explica cómo se realizará la dinámica:

Los equipos designan un representante que intentará anotar en el papelógrafo, durante un minuto, la mayor cantidad de objetos relacionados con ciertos lugares. El ganador obtiene puntos para su equipo.

Ejemplos de lugares: farmacia, escuela, nave espacial, iglesia, cocina, etc.

Evaluación: ¿ Qué les gustó más ? ¿ Cómo se sintieron durante la experiencia ? ¿ Cómo puede relacionarse la dinámica con la vida del grupo ? ¿ Qué descubrieron de los demás con la dinámica ?

INTEGRACION POR MEDIO DE JUEGOS

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Materiales: Un canasto o bolsa de plástico, 12 globos y una escoba por equipo.

Carteles de colores para identificar a los equipos y un saco por cada uno. Un silbato o campana para las señales. Revistas viejas, tijeras, pegamentos y marcadores.

Desarrollo:

1. El grupo se divide espontáneamente en equipos de siete personas. Cada uno recibe papeles de colores para identificarlos.

2. El animador les explica que van a vivir una experiencia de integración. Para que esto resulte es necesaria la colaboración de todos. Cada prueba otorga puntos al equipo ganador.

Primer juego: La barrida de globos

Los equipos se ponen detrás de la línea de partida. El primer jugador de cada equipo recibe una escoba. A su alrededor hay 12 globos.

Cuando escuche la señal, tratará de barrer la mayor cantidad de globos hasta la meta y allí los depositará con la mano en un canasto o bolsa. Disponen de cuatro minutos para esta actividad. Cada globo es un punto para el equipo. El ejercicio se repite con cada uno de los integrantes de los equipos.

Gana el juego el equipo que acumule más puntos. Éstos se sumarán a los que obtenga en los juegos posteriores.

Segundo juego: Carrera de costales

Los equipos forman filas paralelas detrás de la línea de partida. Los primeros jugadores reciben un costal. Cuando escuchen la señal, deberán meterse dentro y correr así hasta la meta. Allí se quitan el costal y lo entregan al segundo jugador.

La dinámica sigue igual hasta que participen todos los integrantes de un equipo. El equipo que termine primero gana puntos.

Tercer juego: La mejor comparsa de disfrazados

El animador indica a los equipos que disponen de 20 minutos para preparar una comparsa de disfrazados. Por ejemplo: un árbol, sus hojas, flores y frutos. Una locomotora, sus carros, etc. Los equipos preparan su comparsa.

Los equipos presentan sus disfraces. A cada uno se otorga un puntaje. En el momento de la evaluación se toma en cuenta la originalidad del motivo elegido por el equipo, la calidad de los disfraces y la idea de conjunto.

Evaluación: ¿ Qué fue lo que más les gustó ? ¿ Qué fue lo más difícil ? ¿ Cómo califican el trabajo de su equipo ? ¿ Cómo califican el trabajo del grupo ? ¿ Qué relación pueden encontrar entre la dinámica y la vida de este grupo ?

Comparsa => acompañamiento (gente que en el teatro sale a escena y no habla).

DIBUJANDO A CIEGAS

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Materiales: Una bolsa de papel por equipo; se le puede pintar un rostro triste por ambos lados. Un papelógrafo y un marcador para cada equipo.

Desarrollo:

1. El animador invita al grupo a formar espontáneamente equipos de seis personas. Se ponen un nombre para identificarse.

2. Escuchan la explicación de la dinámica:

Todos los integrantes de cada equipo participarán por turno, dibujando con la vista tapada. Cada dibujante agregará otros elementos a los dibujados anteriormente, según lo que indique el animador. Mientras participa el primer voluntario, su equipo puede orientarlo con aplausos. Cuando dibuje en el lugar correcto, los golpes serán fuertes. Si está equivocado, los golpes serán más débiles. Los equipos contrarios pueden estorbar la ayuda con silbidos o tarareando una canción.

3. El primer dibujante se cubre con la bolsa de papel y comienza a dibujar lo que le señala el animador. Una casa con dos ventanas y una puerta. Entrega la bolsa de papel al segundo participante.

Segundo: un árbol junto a la casa.

Tercero: el sol sobre la casa.

Cuarto: una vaca en el jardín de la casa.

Quinto: la cordillera detrás de la casa.

Sexto: el papá, la mamá y su hijo caminando hacia la casa.

4. Participa el equipo número 2. Lo hace de la misma manera que el anterior. La dinámica continúa igual hasta que intervienen todos los equipos. El motivo que se dibuja es siempre el mismo. Al final se comparan los papelógrafos. Gana el equipo cuyo dibujo es el mejor logrado.

Evaluación: ¿ Cómo se sintieron durante la experiencia ? ¿ Qué momento les resultó más difícil ? ¿ Qué descubrieron de los demás ? ¿ Sintieron el apoyo de su equipo ? ¿ Cómo podría relacionarse la dinámica con la vida de este grupo ? ¿ Cómo se sienten ahora ?

EL AMIGO SECRETO

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Materiales: Tarjetas con el nombre de cada integrante del grupo. Una caja o bolsa para las tarjetas.

Desarrollo:

1. El animador explica: Se trata de vivir una experiencia de integración. Es importante contar con la buena disposición de todos, lo cual se debe traducir en actitudes de sinceridad y respeto.

Cada uno de nosotros tendrá la oportunidad de hacer sentir su amistad, durante un mes, a otro integrante del grupo. Esto se realizará en forma secreta, tratando de que su amigo no lo descubra.

Durante este tiempo, le enviará mensajes escritos, regalos, pistas, etc.

La designación de los “amigos secretos” se realizará por sorteo. Cada uno retirará de la caja una tarjeta; ahí aparece el nombre de su amigo. En caso de sacar su propio nombre, la cambia por otra.

El grupo determina el tiempo que durará la experiencia, y queda a iniciativa de los participantes elegir el momento y la forma de comunicarse con su “amigo secreto”

2. Transcurrido el plazo fijado para la experiencia, el grupo se reúne para descubrir a los amigos secretos. Este momento puede realizarse de esta manera:

- El grupo se sienta en círculo
- El animador pide un voluntario para iniciar la identificación
- A esta persona se le cubre la vista y se le pide que identifique a su amigo, según las pistas que recibió durante ese tiempo. Mientras tanto, su “amigo secreto” se ha ubicado a sus espaldas. Si no acierta la primera vez tiene dos oportunidades más para adivinar. Al final se descubre la vista y recibe un regalo de su amigo.
- Ahora a la persona que fue identificada le corresponde adivinar quién es su amigo secreto.
- La dinámica continúa igual hasta descubrir todos los amigos.

Evaluación: ¿ Cómo se sintieron durante la experiencia ? ¿ Qué fue lo más agradable ? ¿ Hubo algo que les impactó ? ¿ Cómo calificas tu actitud ? ¿ Cómo resumirías esta experiencia ? ¿ Cómo se sienten ahora en el grupo ? ¿ Ha existido preocupación en el grupo por ser amigos ? ¿Qué actitudes dificultan la integración del grupo ?

A MEJOR COMUNICACIÓN, MAYOR INTEGRACION

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Materiales: Dibujos como los que se indican aquí. Tarjetas con las pruebas. (ver modelos). Papelógrafo ó pizarrón, marcadores.

Modelos de pruebas: para ayudar a la integración del grupo, formar equipos, distribuir las tarjetas y realizar las actividades.

Una canción para dibujar: “Los pollitos dicen...”

Una canción para dibujar: “Arroz con leche”

Una canción para dibujar: “Allá en el rancho grande”

Representar con mímica: “Lo que el viento se llevó”

Representar con mímica: “Los diez mandamientos”

Representar con mímica: “Tiburón”

Desarrollo:

1. El animador invita al grupo a observar los dibujos y dialoga apoyándose en las preguntas que aquí aparecen:



- a) ¿ Qué ocurrió aquí ?
- b) ¿ En qué medida influye la comunicación en la integración de un grupo ?

2. El grupo se divide en equipos y trabajan en las siguientes preguntas:

- ¿ Qué actitudes dificultan la comunicación en nuestro grupo ?
- ¿ Cómo se pueden corregir ?

Los equipos presentan las respuestas en una reunión plenaria por medio de una dramatización.

Evaluación: ¿ Comparten lo presentado por los otros equipos ? ¿Cuál de estas situaciones consideran más grave ? ¿ Qué compromiso pueden asumir para mejorar la comunicación ?