
DINÁMICAS PARA APRENDER A ESCUCHAR Y COMUNICAR:
TIEMPO DE ESCUCHA, DICTAR DIBUJO Y RELATOS CON ENGAÑO

OBJETIVOS:

- Aprender a escuchar de forma activa.
- Aprender a dar y recibir órdenes sencillas por medio del uso exclusivo de la palabra.
- Valorar la importancia de la comunicación.
- Facilitar la comunicación en el grupo.
- Desarrollar actitudes positivas entre los miembros del grupo.

PROCESO DE REALIZACIÓN:**Primera actividad: TIEMPO DE ESCUCHA**

Se da un minuto para que la clase escuche sonidos que realiza una persona encargada de ello. Se pide que la gente escuche muy concentrada tanto los sonidos que vienen de dentro de la clase como los que vienen de fuera. Escucharán con los ojos cerrados. Para evitar que tengan la tentación de mirar es conveniente hacer los ruidos desde la parte de atrás de la clase.

Al cabo de un minuto tienen que recordar cuántos sonidos han escuchado y a ser posible en que orden han aparecido.

Ejemplos de ruidos:

- ▶ arrugar un plástico
- ▶ cortar con tijeras
- ▶ romper una hoja de papel
- ▶ hacer ruido con monedas
- ▶ abrir y cerrar una cremallera
- ▶ dejar caer una moneda al suelo

... y cualquier otro ruido similar que pueda ser escuchado por toda la clase.

Segunda actividad: DICTAR DIBUJO

Nos colocamos por parejas, dándonos la espalda. Una de las personas estará mirando un dibujo de tamaño bien visible que hemos pegado en la pizarra. La otra persona estará completamente de espaldas al dibujo y no podrá verlo. Las parejas han de comunicarse en voz suficientemente baja como para que el resto de las parejas que están realizando la misma actividad no se distraigan entre sí.

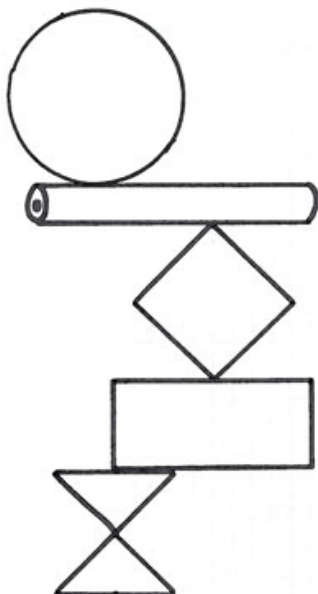
Existen tres rondas, durante las cuales ninguna de las dos personas podrá girar la cabeza para ver lo que pasa al otro lado. En cada ronda se realizará un intento diferente del dibujo que aparece en el encerado.

En la primera ronda la persona que dibuja no puede hacer ninguna pregunta, simplemente limitarse a dibujar en silencio según le dicta la otra persona con lo cual la comunicación es unidireccional.

En la segunda ronda se incrementa la comunicación, pues la persona que dibuja ya

puede preguntar pero sólo cuestiones que se puedan responder con sí o no.

Por último, en este tercer intento, puede existir todo tipo de comunicación en ambos sentidos, por lo tanto existe retroalimentación lo que en teoría debe mejorar el resultado obtenido en el dibujo llevado a cabo.



Una vez finalizado el juego, se comprueban los resultados comparándolos con el dibujo original. Terminar comentando la experiencia. Si les ha gustado la experiencia, cómo nos hemos sentido, ...

¿Nos hemos sentido igual en cada uno de los intentos?

¿Nos sentíamos mejor a medida que se incrementaba la comunicación?

¿Comparamos la situación con la vida real?

¿Efectos de la comunicación en nuestras relaciones sociales?

Tercera actividad: **RELATOS CON ENGAÑO**

Primer paso. Explicar la dinámica, aclarando su proceso. Se trata de que cada alumno (o el máximo de ellos) cuente una anécdota de su infancia, pero debe introducir en ella exageraciones, deformaciones o datos falsos. El juego consiste en que los compañeros al terminar su historia descubran lo que hay de verdad o exageración en ella.

Segundo paso. Se pide a un alumno que cuente la primera historia (conviene elegir a un alumno extravertido y creativo), los demás deben escuchar y al final del relato señalar lo que les ha parecido que no se ajustaba a verdad.

Tercer paso. Se repite el segundo paso con otros alumnos.