

### Procedimiento

Dejar a los/as participantes en las colas por orden de estatura (después de la Dinámica 2.3).

Entregar a las personas del frente 2 tarjetas de la misma historia por ejemplo:

*Somos miembros de la cooperativa. Cada miércoles, nos reunimos en la tienda de la cooperativa a las 7:00 de la mañana primeramente, para reconfirmar y coordinar los trabajos del día.*

*En este mes, tenemos 4 juntas, una reunión mensual y una gira de IPACOOOP Chiriquí, para recibir la capacitación sobre manejo del fondo de grupo.*

*Necesitamos hacer la venta de pollos y preparación de la siguiente cría, la preparación de un semillero y una parcela del grupo para hortalizas, la preparación de otra parcela y siembra de granos, y la limpieza de la tienda e inventario. Cuando preparamos la parcela y sembramos granos, necesitamos preparar almuerzo.*

*En el último día de este mes, hacemos la reunión mensual. Entonces, necesitamos evaluar las actividades de este mes y planificar las actividades del próximo mes. Por eso, necesitamos anotar los gastos e ingresos de la cooperativa.*

*Mañana, viajamos a Chiriquí. ¡Reúnanse en la tienda a las 5:00 de la mañana!*

Las primeras personas empiezan a la vez a contar el contenido (o resumen) de la historia al oído de las segundas personas.

Las segundas personas cuentan la misma historia al oído de las siguientes personas, y se siguen hasta las últimas personas, que escribirán la historia en papel.

Cuando llegan a las últimas personas, comparar los últimos contenidos con el original entre los 2 equipos.

Discutir entre los/as participantes, qué ha necesitado para cumplir la meta de la actividad:

Cada respuesta de los/as participantes, se puede anotar por tarjeta, y pegarla en el papel grande por preguntas como:

### PROBLEMAS EN GRUPO

¿Cómo se ven los resultados del juego?

¿Tuvieron algunos problemas?

¿Qué problemas ocurrieron en el equipo?

¿Por qué tuvieron esos problemas?

### SOLUCIONES



¿Cómo podemos llevar el contenido correcto hasta la última persona?

¿Hay otras maneras para informar correctamente?

Pensar y opinar entre todos/as, qué es importante, para llevar la información correcta.

### ¡CUIDADO!

La historia puede ser en cualquier forma. Sin embargo, es mejor que sea igual que las informaciones circuladas en el grupo, y que incluya varios puntos a tratar en grupo, como de reunión y trabajo grupal, para pensar sobre sus propias organizaciones.

La historia puede ser corta, para no complicar a los/as participantes. Sin embargo, es mejor que incluya varias informaciones como número, hora, fecha y nombres de lugar, grupo y persona, para confundir. ¡La confusión es diversión!

## **2.5 Competencia de Tomar una Silla (15 min.)**

### Objetivos

- Relajar al grupo y volverlo amistoso.
- Comparar la competencia y cooperación entre los/as participantes.
- Generar la solidaridad como grupo.

### Preparación

Un espacio amplio; sillas para los participantes; equipo de sonido; papel grande; tarjetas; pilotos; masking tape.

### Procedimiento

- Colocar las sillas en círculo con una silla menos del total de personas.
- Pedir a todos/as estar alrededor de las sillas.
- Pedirles andar (o correr) alrededor del círculo de sillas, mientras está tocando la música, y sentarse en la silla cuando se para la música.
- Lo/la que no pudo sentarse, pierde y sale del círculo. Quitar una silla (o más, cuando no hay tanto tiempo), y poner la música de nuevo.

-Repetir el mismo proceso hasta que gane la última persona.

-Preparar las sillas circuladas de nuevo, y pedir a todos/as, estar alrededor de las sillas.

-Pedirles andar (o correr) alrededor del círculo de sillas, mientras está tocando la música.

-Cuando se para la música, todos/as tienen que sentarse en la silla. Si 2 personas toman la misma silla, tienen que sentarse juntos.

-Quitar una silla (o más, cuando no hay tanto tiempo), y tocar la música de nuevo.

-Repetir el mismo proceso hasta que todos/as se sienten en una sola o pocas sillas.

-Discutir entre los/as participantes qué ha necesitado para cumplir la meta de la actividad.

-Cada respuesta de los/as participantes, se puede anotar por tarjeta, y pegarla en el papel grande haciendo preguntas tales como:

### Problemas del grupo

¿Cómo se sentían mientras estaban peleando por la silla?

¿Cómo se sintieron cuando tuvieron que salir del juego?

¿Qué tipo de personas pueden ganar en el juego?

¿Qué características tienen ellos/as?

¿Qué tipo de personas pueden perder en el juego?

¿Qué características tienen ellos/as?

¿Se sentaron bien entre todos/as? Si, no, ¿por qué?

### Soluciones

¿Se sentaron bien entre todos/as?

¿Cómo se pueden sentar juntos entre todos/as?

¿Qué cosas necesitan para compartir las sillas?

Pensar entre todos/as, qué es importante para la cooperación y la solidaridad de grupo.



*Capacitación de promotores*

### ¡CUIDADO!

- Es peligroso hacer esta dinámica con bastante personas y sillas, porque los/as participantes, se chocan para sentarse en las sillas. Para evitar el peligro, es mejor hacerla con poca gente, o dividirla en unos grupos.
- Cuando no hay suficientes sillas, se puede usar por ejemplo, una soga, para hacer un círculo.
- Cuando se para la música, tienen que entrar en el círculo. Después, hacer un círculo más pequeño.

### **2.6 Cuadrados Cooperativos (30 min.)**

#### Objetivos

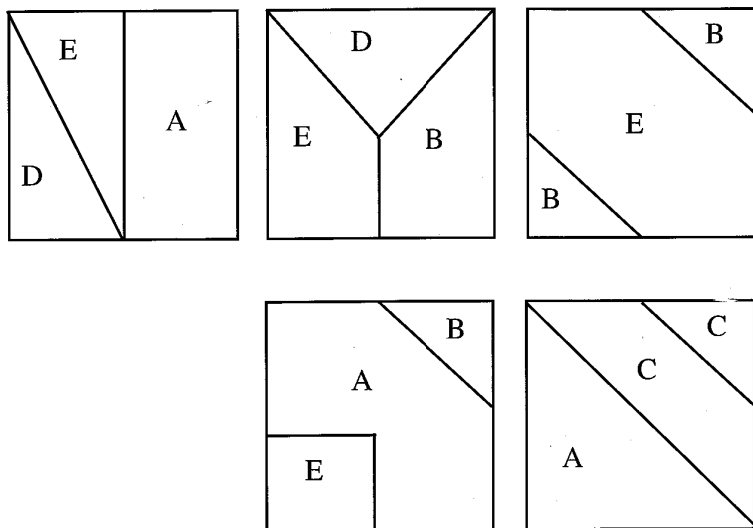
- Aprender que pueden cumplir cada meta sin conflicto, si el grupo coopera.
- Aprender la medida de solucionar problemas en grupo y la manera de dependencia mutua entre miembros.

Preparación

5 cuadrados cortados por grupo; 5 sobres por grupo; papel grande; tarjetas; marcadores; masking tape.

Procedimiento

Anteriormente, cortar correctamente los cuadrados del mismo tamaño, y escribir las A-E, como abajo:



-Meter las piezas cortadas con la misma letra dentro de un sobre. Escribir la misma letra al sobre también. (Preparar los sobres A-E, por grupo)

-En el juego, agrupar 5 participantes (o parejas) por grupo. Si hay más personas, pueden ser 'observador(a)'.

-Dar los sobres A-E, a cada grupo y distribuir cada sobre a cada persona.

-Explicar que cada grupo tiene que formar 5 cuadrados del mismo tamaño, usando todas las piezas dentro de los sobres. Sin embargo, hay reglas como las siguientes:

Reglas del Juego

-No comunicarse en grupo. No hablar ni usar otra forma.

-No tomar las piezas que otras personas tienen.

-Se pueden regalar las piezas que tienen, cuando piensan que tienen las que otra persona necesita. Sin embargo, .....

**-No tomar ni regalar directamente las partes que otras personas tienen.** Si tiene algo que no usa, déjelo en el centro del grupo.  
-Si lo necesita, se permite tomar solamente desde el centro.

-El juego se termina cuando un equipo cumple todos los cuadrados, o pueden dejar los grupos por 10 minutos.

-Confirmar que pueden cumplir todos los cuadrados, no por competencia, sino por cooperación. Preguntar a los/as participantes y a los/as observadores/as como:

¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Bien o mal? ¿Por qué?

¿Qué dificultades tuvieron en el juego?

¿Cómo lo solucionaron?

¿Han encontrado piezas que otra persona necesita? Cuando él (o ella) no las encontraba, ¿qué pensaron y qué hicieron ustedes para él (o ella)?

¿Qué pensaron cuando alguien les regaló la pieza que estaban buscando?

-Cuando vieron una persona que cumplió más rápido, ¿cómo se sintieron?

-Después de terminar su cuadrado, ¿qué hicieron? ¿Ayudaron a otros/as? (Hay posibilidad de tener unas piezas que ellos/as necesitan)

-¿Qué necesita para cumplir todos los cuadrados?

Cada respuesta de los/as participantes, se puede anotar por tarjeta, y pegarla en el papel grande por preguntas tales como:

### Problemas en el grupo

Dificultades; Respuestas negativas

### Soluciones

Soluciones; Respuestas positivas

(Si hay tiempo)

-Romper las reglas. La persona que cumple un cuadrado más rápido, gana. Pueden robar las piezas que otros/as tienen, si las necesitan.

-Después del juego, preguntar a los/as participantes:

¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Bien o mal? ¿Por qué?

-Confirmar la importancia de la cooperación entre todos/as y comprensión mutua.

-Confirmar que todos los miembros son dependiente mutuamente. Cada persona tiene algo que otras necesitan.

### Revisión: Puntos Importantes para la Cooperación Grupal (15 min.)

#### Objetivos

Resumir los resultados de cada dinámica para aprender la cooperación grupal.

Reconocer las soluciones para problemas en cooperación grupal.

Buscar cómo realizar las soluciones.

#### Preparación

Los resultados (opiniones) de las dinámicas realizadas; papel grande; marcadores; tarjetas; masking tape.

#### Procedimiento

Al final, cuando juntan los resultados de las Dinámicas 2-6, se aparece un cuadro lleno de las opiniones de los/as participantes, **por preguntas claves como los ejemplos de abajo.**

<b>Mi Esquina</b>
<p><u>Problemas en el grupo</u></p> <p>¿Que ocurrió en el círculo?</p> <p>¿Por qué ocurrió ese problema?</p> <p>¿Se comunicaron en el círculo? Si, no, ¿por qué?</p>
<p><u>Soluciones</u></p> <p>Si se comunicaron, ¿cómo?</p> <p>¿Qué pueden hacer para que todos/as, visiten su esquina?</p> <p>¿Cuál es la solución? ¿Pensaron que cada uno/a, visitaron su esquina en orden?</p>

<b>Hacer Fila por Orden de Estatura</b>
<p><u>Problemas en el grupo</u></p> <p>¿Cómo se sentían mientras estaban haciendo cola sin ver nada?</p> <p>¿Cómo se sintieron cuando abrieron los ojos?</p> <p>¿Cómo se vió la cola cuando abrieron los ojos?</p>
<p><u>Soluciones</u></p> <p>¿Qué hicieron para hacer la cola correcta sin ver nada?</p> <p>¿Cómo confirmaron dónde están sin ver nada?</p> <p>¿Cómo entendieron dónde están otras personas sin ver nada?</p>

- Confirmar entre todos/as que los "PROBLEMAS" que hay, son similares a los problemas de la cooperación, en los mismos grupos de los/as participantes.
- Confirmar entre todos/as que las "SOLUCIONES" que hay, son puntos

<b>El Rumor</b>
<p><u>Problemas en el grupo</u></p> <p>¿Cómo se ven los resultados del juego?</p> <p>¿Tuvieron algunos problemas?</p> <p>¿Qué problemas ocurrieron en el equipo?</p> <p>¿Por qué tuvieron esos problemas?</p>
<p><u>Soluciones</u></p> <p>¿Cómo podemos llevar el contenido correcto hasta la última persona?</p> <p>¿Hay otras maneras para informar correctamente?</p>

- importantes, para mejorar la cooperación grupal.
- Preguntar a los/as participantes, cómo se pueden realizar las soluciones en sus grupos comunitarios. Escribir cada opinion en tarjeta y pegarla en la pared.
- Revisar las tarjetas que tenemos en la pared.



## 2.7 Llevar las Sillas (5 min.)

### Objetivos

Relajarse y reactivar a los/as participantes.  
Establecer el ambiente para pensar la coordinación en grupo.

### Preparación

Una sala amplia; muchas sillas; tarjetas (o papelitos) de orden.

### Procedimiento

-Preparar tarjetas (o papelitos) de 3 ordenes diferentes como abajo:

-Distribuir una orden por participante, y pedir a todos/as, leerla sin hablar nada.

*-Llevar todas las sillas de la sala al frente de la puerta dentro de 5 minutos.*

*-Llevar todas las sillas de la sala al centro dentro de 5 minutos.*

*-Llevar todas las sillas de la sala al frente del tablero dentro de 5 minutos.*

-Pedirles cumplir la orden que tienen (sin hablar).  
-Generalmente, la gente se choca para cumplir su orden por el o ella misma.

-Cuando parecen cansados/as por la orden, parar a todos/as.

Preguntar a unas personas:

¿Cuál es la orden que Ud. tiene?

¿La logró bien?

¿Encontró a sus compañeros/as que tienen la misma orden?

¿Ha colaborado con ellos/as? Si, no, ¿por qué?

*Explicar a todos/as, que las sillas de la sala son recursos que ellos/as tienen en su área. Para lograr aprovecharlos sin pelear, se necesita coordinación.*

### ¡CUIDADO!

-Después de hablar muchas cosas de la cooperación en las dinámicas anteriores, la gente aún no “cooperará” entre todos/as, y trabaja sola para cumplir su orden (u objetivo). Pueden profundizar por qué lo hacen así.

-Aunque no se dice que “no se puede hablar”, la gente aún no se comunicará entre todos/as. Pueden profundizar por qué lo hacen así.

## 2.8 La Ola (5 min.)

### Objetivos

Relajarse y reactivar a los/as participantes.  
Establecer el ambiente, para pensar en la cooperación grupal.

### Preparación

Un espacio amplio.

### Procedimiento

- Pedir a los/as participantes hacer un círculo.
- Pedirles hacer el movimiento de las olas. El (la) facilitador(a), puede tomar la iniciativa primeramente, y puede repetir hasta que todos/as, aprendan el movimiento.
- Se puede repetir el mismo proceso con la iniciativa de los/as participantes mismos/as.
- Preguntar a todos/as, cuál sería el mensaje de esta dinámica. Pueden decir por ejemplo:

*“El movimiento de la ola, es extensión de información o conocimiento que aprendimos. La información y conocimientos aprendidos,*

*se pueden transferir a otras personas, grupos y comunidades.”*

*“El movimiento de la ola, se puede lograr, cuando todos/as funcionan bien. El trabajo grupal, también necesita el funcionamiento de cada socio/a. Nadie puede faltar.”*

