

1) DESCRIPCION DE LA HERRAMIENTA

El propósito de la actividad de bidibiBODYbibu es observar la importancia de la comunicación y el trabajo en equipo. También le muestra la importancia de ciertas partes del equipo y cómo una función depende de otras y ninguna es más importante que otra.

BidibiBODYbibu es una actividad conocida principalmente como "el fax". Equipos de 6 miembros tienen la tarea de reproducir una imagen compleja con tantos detalles como sea posible. Cada uno de ellos tiene diferentes capacidades y límites para la interacción.

2) OBJETIVOS DE LA HERRAMIENTA

Los objetivos principales son

- Liderazgo
- Construcción de confianza
- Comunicación
- Habilidades de manejo de conflictos.
- Toma de decisiones

3) CONECCION DE LA HERRAMIENTA CON LA HABILIDAD

La actividad se basa en un enfoque de aprendizaje cooperativo. Todo el mundo tiene éxito cuando el grupo tiene éxito. Los participantes deben participar plenamente y hacer un esfuerzo dentro de su grupo. Cada miembro del grupo tiene una tarea / función / responsabilidad, por lo tanto, debe creer que es responsable del logro de su tarea y la de su grupo. La actividad aborda las habilidades sociales que deben ejercerse para que el aprendizaje cooperativo tenga éxito. Las habilidades incluyen comunicación efectiva, habilidades interpersonales y de grupo:

La interdependencia positiva entre los participantes es un elemento clave de la actividad. Todos los miembros del grupo deben participar en el grupo para completar la tarea. Para que esto ocurra, cada miembro debe tener una tarea de la cual es responsable y que ningún otro miembro del grupo puede completar.

4) RECURSOS MATERIALES

Ajuste

Necesitas una sala grande y otras 2 salas para jugar, cuanto más distancia puedas tener entre ellas, más desafiante será el juego. Necesitas al menos 2 grupos de 6 participantes para hacer que el juego funcione, pero la cantidad de grupos se puede aumentar en múltiplos de 6 (18, 24, etc.). Es posible agregar observadores (ver las instrucciones en los folletos) o duplicar SR / SRA SÍ NO.

Recursos

Altavoces para musica

3 habitaciones (sala OJOS, sala MANOS y MR / MRS TIME)

Un lapiz por equipo

Un borrador (gomas) por equipo

Tres mesitas por equipo (una en cada habitación).

Una bola por equipo

Algo de papel A4 blanco

Algún papel A3 blanco.

Temporizador de alarma por equipo

4 vendas

Chaleco de papel con signos de roles (OJO, MANO, PIE, SR / SRA SÍ / NO, TIEMPO SR / SRA) por equipo (colores diferentes)

Imágenes idénticas, una por equipo.

Reglas detalladas por equipo (diferentes colores).

Hoja de bonificación de tiempo por equipo (diferentes colores)

Un conjunto de preguntas de MR / MRS TIME por equipo (diferentes colores)

Papel A3 con MR / MRS TIME opciones posibles por equipo (diferentes colores)

Señales de la sala para la sala OJOS, la sala MANOS y la sala SR / SRA TIEMPO

5) COMO APLICAR LA HERRAMIENTA

Objetivo

BidibiBODYbibu se puede jugar en 2 o más grupos de 6 personas. El equipo que necesita reproducir la imagen compleja con la mayor cantidad de detalles es el objetivo de la actividad para un equipo de 6 miembros. Básicamente es una actividad utilizada durante las sesiones de capacitación sobre comunicación dentro de una organización. Al ser bastante interactivos y complejos, los resultados pueden revelar mucho sobre la comunicación interpersonal, la estrategia, el trabajo en equipo (especialmente la gestión de reglas y la división de tareas).

Habrá 3 salas (sala OJOS, sala MANOS y sala SR TIEMPO) y 6 roles diferentes dentro de cada grupo (ver roles a continuación). Cada rol tiene sus propias reglas a seguir.

La tarea de cada grupo es reproducir un dibujo con la mayor precisión posible. Solo uno de los 6 miembros verá la imagen. Cada grupo tiene básicamente 20 minutos, pero cada equipo tiene la posibilidad de aumentar su tiempo, obteniendo algo de tiempo adicional a través de las preguntas / tareas de TIEMPO. Cada respuesta de la pregunta / tarea de TIEMPO debe entregarse al capacitador en la sala MANOS.

Antes de comenzar, los equipos tienen 3 minutos para dividir los diferentes cargos / roles dentro de su grupo. Después de este tiempo, tienen que mudarse a su habitación para comenzar el juego.

Los 6 roles son:

OJO: tiene en sus manos el dibujo que el MANO tiene que reproducir (el MANO está en otra habitación). No puede moverse y tiene que quedarse en su silla. Se puede hablar con todo el mundo.

MANO: tiene que reproducir un dibujo que no puede ver. Todavía está en su habitación y no puede moverse. Puede hablar con la VOZ y el Sr./Sra. **SÍ / NO VOZ:** es la persona a través de la cual se comunican el OJO y la MANO. Puede hablar con todo el mundo pero no puede ver porque es ciego. Puede moverse de una habitación a otra pero solo con la ayuda de PIE.

PIE: Estás acompañando a la VOZ. Puedes ver pero no puedes comunicarte con nadie. Puedes moverte de una habitación a otra, también sin la VOZ.

SR / SRA SÍ-NO: puede moverse y ver. Puede hablar diciendo solo SÍ o NO y respondiendo solo a preguntas precisas de los otros miembros, lo que implica un sí o un no.

SR / SRA TIEMPO: puede moverse, ver y hablar con todos, aparte de la MANO. Tiene que ganar algún tiempo extra para su grupo, pasando algunas pruebas dadas por un entrenador.

Hora

Min: 60 minutos

Max: 120 minutos

Interrogación

Al final hay 2 sesiones diferentes de interrogatorio.

- **Una discusión por equipo (color).**

Preguntas para discusión por color:

¿Que pasó? Como trabajamos ¿Cuáles fueron los momentos más difíciles durante el juego? ¿Cómo reaccionamos? ¿Crees que experimentaste algún conflicto con los otros miembros de tu grupo? ¿Cómo fue la comunicación? Cómo usó el grupo el Sr. Sí / No? ¿Cómo dividiste los diferentes cargos en el grupo? Como

individuos, ¿preferías otro rol? ¿Si es así por qué? ¿Se consideraba usted o alguien más inadecuado en su / su rol, de qué manera ha influido en el resultado final?

¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Y ahora?

• **Otra discusión por roles (Manos, Ojos, Ojos ... etc ...)**

¿Estás satisfecho?

¿Por qué elegiste este rol?

¿Pensaste que sería así?

¿Qué rol fue el más útil en tu equipo?

¿Qué fue lo más difícil?

Comentarios y consejos

Las preguntas informativas se pueden resumir y entregar a todos.

Permita 20 minutos para responder a las preguntas del grupo como grupo.

6) QUE APRENDER

El método tiene muchas ventajas de su uso:

- enseña enfoque de cooperación
- todos tienen éxito cuando el equipo tiene éxito
- despierta interés y compromiso de cada miembro del equipo
- los participantes deben participar plenamente y poner un esfuerzo en el equipo
- cada miembro del equipo tiene una tarea / rol / responsabilidad y aprende la importancia de su rol en el equipo
- habilidades sociales que deben ejercitarse para que se produzca una cooperativa exitosa
- enseña precisión y diligencia
- comunicación efectiva
- habilidades interpersonales
- habilidades de grupo
- liderazgo
- Toma de decisiones
- construcción de confianza
- habilidades de manejo de conflictos

La interdependencia positiva entre los participantes es un elemento clave de la actividad. Todos los miembros del grupo deben participar para que el grupo complete la tarea. Para que esto ocurra, cada miembro debe

HERRAMIENTA 5 – COORDINACION CON OTROS

bidibiBODYbibu

tener una tarea de la cual es responsable y que ningún otro miembro del grupo puede completar.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

