



CONECTAR CON LOS DEMÁS - ¡Déjalo todo y piensa!

1) TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

“¡Déjalo todo y piensa” es un juego para "romper el hielo" que utiliza la narración de historias para fomentar la comunicación y animar a los miembros del equipo a conectar con los demás y a escuchar. Para este juego se seleccionan previamente tres imágenes fuera de contexto. Se muestra al grupo cada imagen y se le pide que componga una historia que explique la imagen. Cada persona debe aportar una sola frase basada en su idea inicial de la imagen. Juntos, los miembros del equipo deben ajustar sus pensamientos para hacer una historia coherente. Al final de cada ejercicio, el equipo presenta su historia y, a continuación, el presentador explica lo que realmente ocurre en la imagen.

2) OBJETIVOS DE LA HERRAMIENTA

Los objetivos de esta herramienta son:

- Animar a los miembros del equipo a que se sientan cómodos comunicándose entre sí y trabajando como un gran grupo;
- Facilitar la finalización del proyecto para una entrega de ideas a corto plazo;
- Formar una "conexión de equipo" en la que los miembros del equipo desarrollen empatía hacia los demás y sean más receptivos a escuchar lo que cada uno tiene que decir.

3) CONEXIÓN DE LA HERRAMIENTA CON EL ENEMIGO

Al hacer que el equipo conecte los pensamientos aleatorios de los demás en una descripción coherente de la imagen, los miembros del equipo se ven en la necesidad de comunicar y expresar pensamientos y emociones, así como de articular acuerdos o desacuerdos, para completar el proyecto. Este juego pretende fomentar la comunicación y las conexiones entre los miembros. Al hacerlo, facilitará un ambiente de empatía en el que los miembros del equipo puedan sentirse cómodos entre sí y libres de hablar y expresarse.





CONECTAR CON LOS DEMÁS - ¡Déjalo todo y piensa!

4) MATERIALES Y RECURSOS

Los materiales y recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son los siguientes:

- Un "árbitro" voluntario que mostrará la imagen y revelará su historia al final del juego.
- Un medio para mostrar las imágenes.
- Se proyectarán en la pantalla tres imágenes al azar sacadas de un contexto más amplio (por ejemplo, una carpa en un circo o una magdalena en un picnic, etc.)
- Sillas para que los miembros del equipo se sienten.
- Papel y utensilios de escritura para que todos escriban sus frases.

5) APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA

A continuación se muestra la secuencia que se debe seguir durante la actividad así como el tiempo estimado para cada uno de los pasos.

- Paso 1, 10 minutos. *Se muestra la imagen. En silencio, se pide a cada uno que escriba su idea inicial sobre la imagen en un papel y lo coloque en el suelo.*
- Paso 2, 20 minutos. *Se leen las ideas en voz alta y el grupo decide en qué orden colocar las frases.*
- Step 3. *La historia, compuesta a partir de las frases, se lee en voz alta. El "árbitro" revela la verdad de la imagen.*



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



Entrepreneurship for everyone
New ways of coaching



CONECTAR CON LOS DEMÁS - ¡Déjalo todo y piensa!

6) QUÉ APRENDER

Del juego pueden extraerse algunos puntos interesantes:

- La capacidad de cooperar en un grupo. Las ideas de todos son valiosas, pero estas ideas deben ordenarse y ensamblarse en un producto final. La comunicación con los demás, y el uso de esta comunicación para conectar son la clave.
- Incluir a todos los miembros del equipo porque todos ellos merecen que se les escuche. El juego requiere la participación activa de todos los miembros, lo que exige escucharse mutuamente y conectar a través del debate.
- No hay una respuesta correcta o incorrecta en el juego. Más bien, el objetivo es entregar un producto al que todos hayan contribuido. Esto garantiza que todos los miembros del equipo se impliquen y avancen juntos. Un sentimiento que también es útil para el lugar de trabajo.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



Entrepreneurship for everyone
New ways of coaching