

La escenificación en dinámicas grupales

Steffen Powoden, *Metalogacademy, Alemania* ● ● Quien tenga experiencia con herramientas de aprendizaje Metalog o con métodos de aprendizaje activo, seguramente conoce bien el significado de escenificación: “Preparar con sentido un escenario para el proyecto de aprendizaje”. Con la escenificación definimos los términos de la actividad, a veces de forma abierta o más concreta dependiendo de la ocasión y de nuestras metas específicas. Muchas veces surgen grupos con “ideas extrañas” que de repente llevan el ingenioso proyecto de aprendizaje en alguna dirección diferente a la que se esperaba. Así que, aunque la creatividad y la dinámica personal de los grupos pueden ser muy valiosas, en ocasiones uno como facilitador preferirá limitarlas...

● Un caso práctico

En la Torre de Poder se busca que eventualmente el grupo construya una torre lo más alta y segura posible. Los bloques de la torre podrían representar las metas del año que aún están por alcanzar. Hay que trabajar con los sentimientos que surgen y reconocer las competencias que facilitan el desarrollo. Espero momentos emocionantes, construcciones desafiantes, que hagan aguantar la respiración.

● ¿Y qué pasa?

Estoy preparado para el posible colapso de la torre y otros momentos difíciles. Con esta consternación y emociones quiero seguir trabajando. Pero el grupo construye de las seis piezas, tres torres pequeñas. Zack, zack, zack y me miran con expectativa... ¿Qué sigue ahora? Buena pregunta. ¡Probablemente algo diferente a lo planeado! Y usando mi espontaneidad, creatividad, experiencia, etc., logramos seguir adelante, aunque tal vez no haya sido de la forma más concluyente...

● Responsabilidad de procesos

¡Un momento! ¿No es genial que el grupo haya conseguido crear una solución al problema de manera conjunta? En muchos casos seguramente sí. Por ejemplo cuando quiero incorporar la Torre de Poder como herramienta de análisis en el marco de desarrollo de equipo o cuando quiero enseñar lo importante que pueden ser los sub-objetivos. Pero en este caso se trataba de representar una relación específica del “mundo real”, y como yo soy el responsable y compañero del proceso, prevalece esta pregunta: ¿cómo puedo asegurar que haya suficiente libertad de juego para los actores y al mismo tiempo cuidar que los elementos más importantes de la tarea de interacción se conserven?

● Una mirada atrás

Cuando uno se pregunta a qué se debió que los resultados fueran extraños, se puede determinar que tiene relación con la escenificación. ¿Acaso olvidé decir esto o aquello? ¿No fui suficientemente claro? Puede ser. El hecho es que los participantes no lo entendieron. Esto es relativamente un fenómeno típico del ambiente de herramientas y métodos de aprendizaje activo, debido a que estos atrapan a los participantes desde el inicio, e incluso muchas veces antes

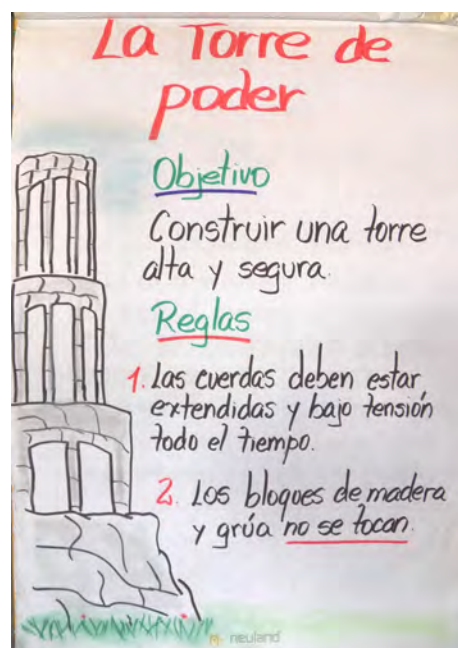
de que la actividad haya empezado oficialmente la atención ya no está al 100% en la explicación de la escenificación. ¿Entonces qué hacer?

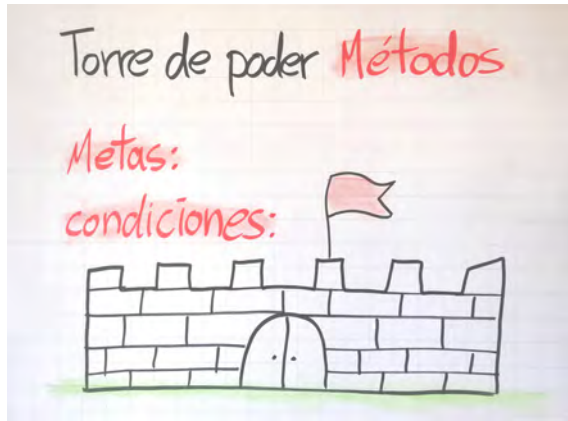
● ¡Use imágenes inteligentemente!

Una buena visualización permite enfocarse bien en la dirección deseada. La frase popular “Una imagen dice más que mil palabras” ya lo dice todo. Y esto lo podemos aplicar en nuestras áreas perfectamente. Los rotafolios prediseñados pueden lograr efectos muy específicos, además de facilitar la escenificación, y así apoyar la aplicación y transferencia hacia un objetivo orientado.

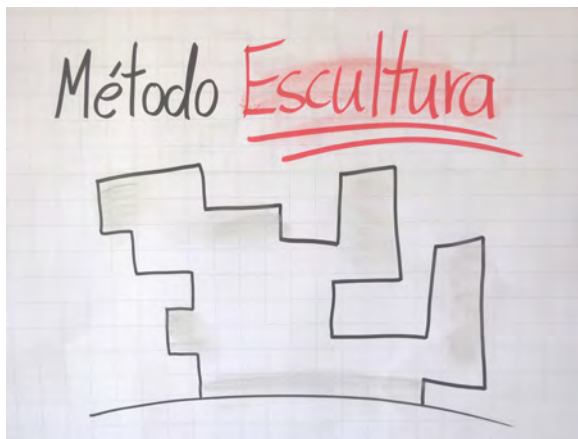
● Ejemplo Torre de Poder: Generar la imagen de meta

¿Con cuál cartel tendrá el grupo más posibilidades de construir una torre alta y esbelta, que sea más fácil de sacudir que una torre más ancha y sólida (dependiendo del objetivo)? ¿Cómo guío un grupo que ya haya construido la torre de poder clásica, hacia un paso más adelante con una torre de equipo, que tenga una forma creativa no convencional? ...Tal vez no tenga ni que llamarla “torre” si no una “escultura”. Finalmente las palabras también pueden generar “imágenes internas”. Cuidemos entonces que nuestro lenguaje se adapte fácilmente a nuestras imágenes (deseos).





...Tal vez no tenga ni que llamarla "torre" si no una "escultura". Finalmente las palabras también pueden generar "imágenes internas". Cuidemos entonces que nuestro lenguaje se adapte fácilmente a nuestras imágenes (deseos).



● **Ejemplo Tubería: Reglas y asegurar condiciones**

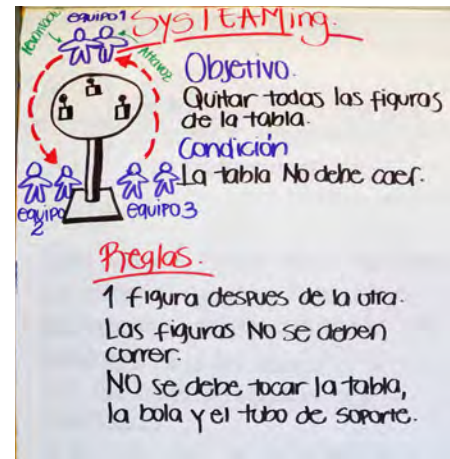
En este caso la escenificación está compuesta principalmente por una gran cantidad de reglas. Es muy importante visualizarlas si se quiere evitar discusiones molestas sobre la precisión de las normas en la finalización del ejercicio. Y porque una lista de reglas no es exactamente algo interesante, logrará llamar más la atención con una imagen adicional. Un dibujo que eventualmente le facilite la explicación y que resalte el comportamiento de cada regla de manera visual.

● **El autor**

Steffen Powoden Dipl.oec. y capacitador orientado hacia la experiencia. Es gerente de la Metalogacademy y coach, capacitador, capacitador de capacitadores, diseñador de aprendizaje, autodidacta y visualizador apasionado. Él inspira nuestros seminarios y talleres con ideas y métodos, con los que proporciona, por medios simples, el intercambio, la diversión y la eficiencia del aprendizaje.



www.metalogacademy.de



● **Ejemplo SysTeaming: Reducir complejidad**

Bajo determinadas circunstancias, en el Systeming también se explican reglas fácilmente, cuando se aclara una idea por medio de una imagen. Las visualizaciones bien hechas disminuyen la complejidad, en relación con lo puramente hablado. Pero esto no quiere decir que la imagen tenga que ser muy linda y genial, tampoco muy detallada. Es más importante la claridad y la simplicidad. A veces menos es más.

Hacerlo fácil

Experimente con diferentes variantes de visualización y esté atento a la realimentación del grupo. Hágaselo fácil. Comience con ilustraciones simples y construya sobre ellas. Dondequiera que vaya puede encontrar inspiración, ya sea en carteles, señales de tráfico o pictogramas. Buena suerte...

