

La esencia de las tareas de interacción

Tobias Voss*, Alemania y Martin Carnap, Costa Rica. ● ● Las tareas de interacción son proyectos de aprendizaje que absorben completamente la atención de los y las participantes. La atención está enfocada en la interrogante: “¿Cómo logramos resolver la tarea con los recursos disponibles?” Así que ahora conducen un proceso por su propia cuenta y llegan con esto a un resultado. Durante la tarea de interacción es posible que el facilitador intervenga en varias ocasiones para, por ejemplo, aclarar situaciones típicas de comunicación o indicar ciertos recursos o competencias. Esto ayuda a los participantes a superar los retos y solucionar por sí mismos la tarea. En nuestros seminarios de capacitación a capacitadores, los participantes frecuentemente solicitan profundizar en las explicaciones de tareas de interacción. Aquí presentamos su esencia.

Las tareas de interacción dan “imagen” y “cuerpo”

Con las tareas de interacción podemos visualizar y crear una experiencia corporal de la dinámica, de las relaciones y su interdependencia. Este proceso permite a todos los involucrados desarrollar una nueva perspectiva de los sucesos. El o la facilitadora tiene en esto la tarea de hacer reconocer al grupo sus patrones de comunicación parcialmente inconscientes. El grupo puede así experimentar nuevas conductas y desarrollarse.

Aprendizaje metafórico

Las tareas de interacción se han construido de tal forma que presentan un mundo paralelo al cotidiano de los y las participantes. El procedimiento y la interacción durante la actividad nos llevan a reflexionar sobre situaciones y retos típicos del día a día, de forma que el comportamiento típico cotidiano se hace visible durante el proceso. Ya que no es una situación cotidiana real sino experimental, resulta fácil impulsar cambios.

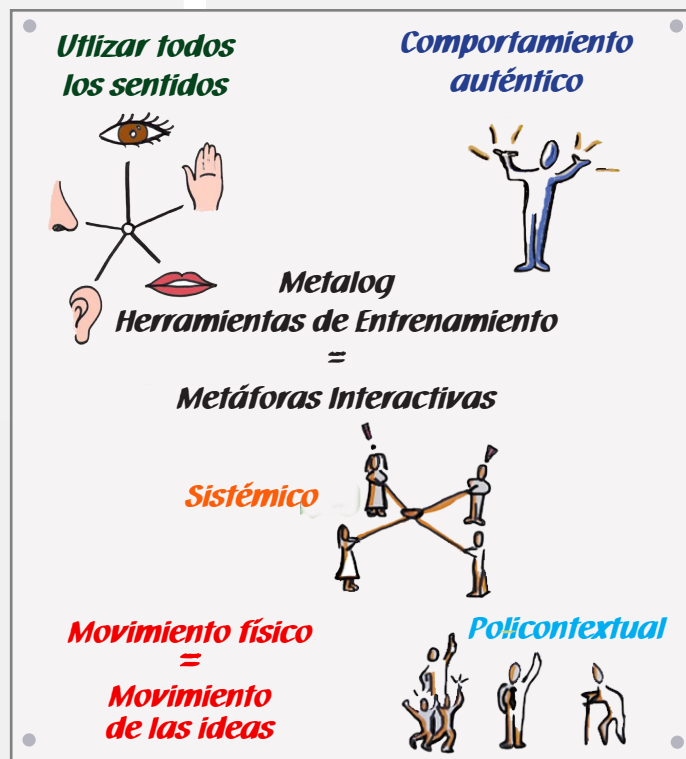
Conducta auténtica

Los y las participantes adoptan su conducta típica cotidiana, es decir, auténtica. No desempeñan un papel sino que son ellos o ellas mismas. Dada esta cercanía, pueden probar nuevas conductas. Así vemos claramente, por ejemplo, las conductas típicas y la interdependencia en un equipo. Para los y las participantes es muy fácil dejarse llevar por la tarea de interacción, a diferencia de los clásicos juegos de roles

en los que, como ya lo dice el nombre, están jugando un rol. Por el contrario, la tarea de interacción les absorbe desde el inicio. Ya que cada tarea de interacción posee una sola estructura básica de objetivos, reglas y condiciones, se puede comparar con un microcosmos, que permite el desarrollo natural de la conducta auténtica.

Intervenciones sistémicas

Ciertos capacitadores o capacitadoras ven las tareas de interacción como juegos. Les queremos ofrecer otra perspectiva: las tareas de interacción son para nosotros intervenciones sistémicas ya que trabajan siempre con multiperspectividad, círculos de realimentación, dependencia de contexto, así como auto-organización. A el o la capacitadora sistémica se le abre de repente un abanico de opciones de actividades e intervenciones de reflexión.



Estados emocionales

El trabajo con tareas de interacción genera estados emocionales, mientras se abordan diversos sentidos. Esto lleva a que los y las participantes experimenten momentos muy intensos, lo que a su vez conduce a diversos impactos: Las acciones vitalizan el grupo y ofrecen gran contenido para discusión en la etapa de reflexión y conclusiones. Ya que las emociones actúan como cerraduras o puertas en los diferentes almacenes de memoria, se crean de esta manera recuerdos sostenibles. Además, se promueve la dinámica grupal.

Uso de lenguaje en forma creativa y flexible

Cuanto más el o la facilitador/a sea capaz de usar el lenguaje de manera creativa y flexible, mayor impacto tendrá su labor con tareas de interacción. Precisamente la expresión creativa del modelo de comunicación de Erickson¹, caracterizado por el uso de términos específicos y supuestos adecuados, hace factible implementar la escenificación de tareas de interacción, las intervenciones de orientación y, en la fase final, el significado y la generalización, con gran impacto.

¹Milton H. Erickson *1901+1980: psicoterapeuta estadounidense que aportó mucho a la hipnosis y a la hipnoterapia moderna.

Integración espontánea de reacciones

Sin embargo, trabajar con proyectos de aprendizaje tiene algunos requerimientos. Un(a) facilitador(a), quien usualmente sabe desde el inicio lo que va a pasar, tendrá que aprender a dejar las riendas sueltas. Esto implica reconocer y aprovechar los recursos, competencias y oportunidades.

Entre más orientado a procesos esté nuestro trabajo, lo cual nos permite aprovechar los efectos espontáneos que surgen en el grupo, más sostenida será mi labor con los proyectos de aprendizaje. Ya que el facilitador o facilitadora escenifica, observa, interviene y después evalúa, ya no se encuen-



tra en el típico rol de “sabelotodo”, sino que confía en las competencias del grupo y de cada uno de sus miembros.

La realimentación también juega en esto un papel central.

En la medida en que logremos reflejar ante el grupo su conducta y reacciones en este momento, ellos y ellas aprenderán sobre sí mismos. En conclusión, la escenificación desde el inicio es muy importante. ¿Cómo involucramos la orientación final en el escenario inicial para nuestros/as participantes? ¿Qué reglas damos, y qué libertades dejamos?



Tarea de interacción en un taller estratégico en Ollería, Costa Rica.