

# EJERCICIOS PRÁCTICOS DE FACILITACIÓN

## MARÍA VA DE COMPRAS

**TIEMPO:** 30'

### **PREPARACIÓN DEL LUGAR :**

Sala libre de sillas.

Preparar 2 ó 3 sillas con todo el material y 2 ó 3 sillas como meta.

### **REQUERIMIENTO Y PREPARACIÓN DE MATERIALES:**

- \* 2 ó 3 juegos de pañuelos de cabeza, sombreros, paraguas, botas, zuecos, bufandas, carteras, bolsos de compras, fantasías, etc.
- \* Premios.

**REQUERIMIENTO DE PERSONAL:** 2 facilitadores.

### **DESCRIPCIÓN:**

1. Los participantes deben permanecer fuera de la sala, mientras un facilitador distribuye los materiales para cada equipo, colocándolos en una silla. Paralelamente, el otro facilitador se disfraza y se coloca de espaldas a la entrada.
2. Cuando todo esté preparado, el facilitador que no está disfrazado sale y deja formar 2 ó 3 subgrupos (número parejo de participantes). Luego se les invita a pasar. Cuando están dentro, el que se disfrazó se vuelve y se muestra como modelo.
3. El facilitador explica la carrera. Los equipos se ubican detrás de las sillas.
4. La carrera consiste en correr un camino marcado por sillas, disfrazado como el modelo. Cada competidor de un equipo debe disfrazarse, recorrer el camino, quitarse el disfraz (la ropa) y pasársela al siguiente competidor. Se repite el proceso.
5. Gana el equipo que termina primero.
6. Se entregan premios.

**COMENTARIOS:** Es interesante tener una cámara fotográfica.

## VIAJE DE LA NASA

### PRIMERA ETAPA

Usted es miembro de la tripulación Apolo 21, la aeronave que se dirige a la cara iluminada de la Luna a fin de encontrarse con los ocupantes de la base lunar para sustituirlos. Debido a dificultades mecánicas, la nave ha tenido que alunizar a 350 kilómetros de la base. Gran parte del equipo sufrió daños durante el alunizaje forzado. Como lo más importante es sobrevivir a esta catástrofe, dirigiéndose rápidamente a la base espacial, resulta vital elegir entre los objetos que hay que llevarse para la expedición de 350 kms. hasta la base lunar.

Usted encontrará la lista de los 15 objetos que han quedado intactos después del alunizaje forzado. Su tarea es clasificarlos por orden de importancia a fin de elegir aquellos que son indispensables para la sobrevivencia del grupo durante el recorrido de los 350 kms. hasta la base lunar. Ordene los objetos asignando el número 1 al que considera más importante para la sobrevivencia de la tripulación, el 2 al segundo, y así sucesivamente hasta llegar al último que tendrá el número 15. Registre los puntajes en la columna **-ORDEN Individual-**.

OBJETOS SALVADOS		ORDEN		NASA	PUNTUACIÓN	
		Individual	Grupo		Individual	Grupo
1	Una caja de fósforos					
2	Diez cajas de conservas alimenticias					
3	Veinte metros de cuerda nylon					
4	Un paracaídas de seda de nylon					
5	Un aparato portátil de calefacción					
6	Dos pistolas calibre 45					
7	Una caja de leche en polvo					
8	Dos tanques de 50 kilos de oxígeno					
9	Un mapa del firmamento lunar					
10	Una barca inflable de salvamento					
11	Un compás magnético					
12	Veinte y cinco litros de agua potable					
13	Tres cohetes de señales luminosas					
14	Un botiquín de primeros auxilios con jeringas hipodérmicas					
15	Un emisor-receptor FM portátil con batería solar					
<b>PUNTUACION TOTAL</b>						

### SEGUNDA ETAPA

Una vez hecha la elección individual, se reunirá cada grupo y, utilizando **DECISIÓN POR CONSENSO**, hará un ordenamiento según el criterio unánime del grupo, con la mejor información que dispongan. Deben consignar las respuestas en la columna **-ORDEN Grupo-**. No hay que modificar las puntuaciones de la columna individual previamente hechas.

## EJERCICIO DE LA NASA: HOJA DE RESPUESTAS

Traspase estos  
datos a la  
columna NASA

	<b>RESPUESTAS DE LA NASA</b>	<b>NASA</b>
<b>1</b>	Dos tanques de 50 kilos (es lo más útil para sobrevivir)	<b>15</b>
<b>2</b>	Veinte y cinco litros de agua (no se puede vivir mucho tiempo sin agua, sobre todo si hay que realizar un esfuerzo de recorrer 350 Kms)	<b>4</b>
<b>3</b>	Un mapa del firmamento lunar (único instrumento de orientación que hay disponible)	<b>6</b>
<b>4</b>	Diez cajas de conservas alimenticias (se puede llegar a sobrevivir cierto tiempo sin alimentos, pero no demasiado)	<b>8</b>
<b>5</b>	Un emisor-receptor portátil FM alimentado por baterías solares (único nexo de comunicación con los demás)	<b>13</b>
<b>6</b>	Veinte mts. de cuerda nylon (para caminar sobre terreno abrupto, en la Luna el humano es 7 veces menos pesado, por lo tanto es útil para llevar carga o reducir fracturas)	<b>11</b>
<b>7</b>	Un botiquín de primeros auxilios con jeringas hipodérmicas (quizá se necesite algo del botiquín, pero las jeringas no sirven)	<b>12</b>
<b>8</b>	Paracaídas de seda (se puede utilizar para embalar objetos, transportar heridos o como defensa contra los rayos solares)	<b>1</b>
<b>9</b>	Una barca inflable de salvamento (puede servir como reserva de aire, transporte de objetos o medio de resguardo)	<b>3</b>
<b>10</b>	Tres cohetes de señales luminosas (funcionan mal o no funcionan sin oxígeno; pueden ser usados como propulsión)	<b>9</b>
<b>11</b>	Dos pistolas calibre 45 (posible utilidad propulsora)	<b>14</b>
<b>12</b>	Una caja de leche en polvo (necesita agua y pesa mucho)	<b>2</b>
<b>13</b>	Un aparato de calefacción portátil (la cara iluminada de la Luna es muy caliente)	<b>10</b>
<b>14</b>	Un compás magnético (el campo magnético de la Luna es completamente diferente al de la tierra, por lo que es inservible)	<b>7</b>
<b>15</b>	Una caja de fósforos (en la Luna no hay oxígeno, por tanto no sirve durante el viaje)	<b>5</b>

Puntaje del miembro más exacto		Puntaje promedio de miembros del grupo	
Puntaje del miembro menos exacto		Puntaje del grupo	

## **DIRECTOR DE ORQUESTA**

### **PREPARACIÓN DEL LUGAR:**

Antesala y sala despejada para que los participantes puedan formar un círculo de pie.

REQUERIMIENTO DE PERSONAL: 1 facilitador y 1 ayudante.

### **DESCRIPCIÓN:**

1. El facilitador solicita a los participantes que formen un círculo de pie.
2. Pide un voluntario, el cual debe salir del recinto y esperar. El ayudante permanece con él y lo instruye: Observando el grupo tiene que identificar al líder.
3. Mientras tanto, el grupo elige a uno de los participantes como líder.
4. El líder establecerá una serie de acciones sucesivas (p.ej.; tocarse la cabeza con la mano derecha, levantar el pie izquierdo, toser, etc.) para que el resto del grupo las imite y las ejecute simultáneamente con él.
5. Se hace entrar al voluntario y se realiza el juego.
6. El juego termina cuando el líder es identificado.

## **HAGA ALGO CON LA MUÑECA**

### **REQUERIMIENTO Y PREPARACIÓN DE MATERIALES:**

- \* 1 muñeca blanda (de trapo)

### **DESCRIPCIÓN:**

Los participantes están de pie, formando un círculo. El facilitador entrega una muñeca, y cada uno tiene que hacer algo con ella (por ej.: besarla, mecerla.....)  
Cuando todos los participantes hayan hecho algo con ella, el facilitador instruye a los participantes para que ahora de a uno hagan con la persona que está a su derecha lo mismo que han hecho anteriormente con la muñeca.

## EL MUNDO

### REQUERIMIENTO Y PREPARACIÓN DE MATERIALES:

Pelota u ovillo de lana.

### DESCRIPCIÓN:

El número de participantes es ilimitado; se forma un círculo y el facilitador explica que se va a lanzar la pelota, diciendo uno de los siguientes elementos: **AIRE, TIERRA O MAR**; la persona que reciba la pelota debe decir el nombre de algún animal que pertenezca al elemento indicado, dentro del tiempo de 5 segundos. En el momento en que cualquiera de los participantes al tirar la pelota dice: **“MUNDO”**, todos deben cambiar de sitio.

Pierde el que se pasa del tiempo, o no dice el animal que corresponde al elemento indicado.

Ejemplo. Se lanza la pelota a cualquiera de los participantes, al mismo tiempo que le dice: **“AIRE”**, el que recibe la pelota debe responder en cuestión de cinco segundos: “paloma”.

Inmediatamente lanza la pelota a cualquier otro participante diciendo **“MAR”**, por ejemplo, y así sucesivamente.

El facilitador controla los cinco segundos y debe estar presionando con el tiempo.

## SOBRECITO

### REQUERIMIENTO Y PREPARACIÓN DE MATERIALES:

- 1 sobre grande para cada dos personas conteniendo en su interior: clips, alambre, pedazos de tela, algodón, cartón, elásticos, botones, papel. Además se entrega 1 tijera, goma de pegar y marcadores.
- Premio.

**REQUERIMIENTO DE PERSONAL:** 1 facilitador

### DESCRIPCIÓN:

1. Introducir el tema, explicando las reglas de participación.
2. El facilitador forma grupos de a dos personas y entrega a las parejas los sobres con los materiales, tijeras, goma de pegar y marcadores. Con estos materiales los participantes deben crear **conjuntamente** “algo”, ojalá su obra no sea muy abstracta. Luego de haber transcurrido el tiempo indicado para la creación, las parejas deberán presentar su obra ante el grupo. Los facilitadores del grupo deciden cual es la obra más creativa.
3. A través de preguntas motivadoras por parte del facilitador, se establece una primera conversación sobre el ejercicio (¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo participaron en la tarea?, etc.) . Basado en el aporte de los participantes se lleva el procesamiento hacia las dificultades experimentadas y así se sintetiza en las limitaciones expuestas en los objetivos. Es importante en este procesamiento enfatizar el valor y las ventajas del estímulo grupal en la búsqueda de soluciones.

### COMENTARIOS:

1. El facilitador debe buscar que los participantes vivan el proceso grupal, por ejemplo al relacionar las soluciones aparentemente individuales una con otras (“Esta técnica se te ocurrió, porque x hizo tal comentario/propuesta/pregunta/.”).
2. Entregar un premio al final del ejercicio para el trabajo más creativo.

## ZIP - ZAP - ZOP

### OBJETIVO:

#### Primario:

Conocimiento mutuo; establecer calor humano y despertar un sentimiento grupal, crear ambiente de confianza y de cooperación.

#### Secundario:

Memorizar los nombres.

**TIEMPO:** 10'

### PREPARACIÓN DEL LUGAR:

Disponer un número de sillas igual al número de participantes menos uno en el ejercicio, formando un círculo.

### REQUERIMIENTO Y PREPARACIÓN DE MATERIALES:

Participantes y equipo de facilitadores usan un cartel con su nombre (ver también "Tarjetas personales").

**REQUERIMIENTO DE PERSONAL:** 1 facilitador.

### ESTRUCTURA DEL EJERCICIO ;

- a) Explicación del ejercicio
- b) Realización

**DESCRIPCIÓN:** La persona en centro es el primer jugador (el facilitador inicia el juego a título de ejemplo). Apuntado a una persona sentada dice ZIP o ZAP o ZOP. ZIP significa que la misma debe decir el nombre de su vecino a su izquierda, ZAP el del vecino a su derecha y ZOP que diga su propio nombre.

El jugador en el centro exige una respuesta rápida contando de uno a tres. Si la persona sentada no responde adecuadamente tiene que irse al centro, mientras que el jugador anterior se integra al círculo. Cuando el jugador en el centro dice "ZIP, ZAP, ZOP", **todos** deben cambiarse de lugar; quien no consiguió silla va la centro. Aquella persona que se equivoca tres veces en su respuesta tendrá que cumplir una prenda indicada por el grupo.

**ALTERNATIVAS:** Se pueden jugar algunas vueltas utilizando el adjetivo elegido en el juego de las tarjetas (agregándolo al nombre), para generar más equivocaciones y risas.

**ADVERTENCIAS:** El facilitador debe estar atento a que el ejercicio se realice de una forma dinámica. Si los participantes demoran demasiado en reaccionar, conviene intervenir.

## ARMANDO UN CORAZÓN

### OBJETIVO:

#### **Primario:**

Calor humano, comunicación, estimular el primer trabajo grupal y el contacto informal dentro de los subgrupos; liderazgo.

#### **Secundario:**

Formación de subgrupos para la actividad siguiente.

### TIEMPO: 45 minutos

(El tiempo requerido es flexible. Cuanto más grande sea el grupo o cuanto mayor dificultad presente el rompecabezas, mayor será el tiempo necesario).

### PREPARACIÓN DEL LUGAR:

Una sala donde los participantes puedan moverse con comodidad para buscar a los demás miembros de su respectivo subgrupo.

### REQUERIMIENTO Y PREPARACIÓN DE MATERIALES:

- Hay que recortar 4 ó 5 corazones de cartulina ó de otro material tieso. Cada corazón se corta en pedazos en la cantidad requerida por el número de miembros de cada grupo (debe haber un corazón por cada subgrupo a formar). Los corazones deben ser de distinto tamaño. Es conveniente que existan piezas iguales en distintos corazones para dificultar el trabajo. Los bordes de las piezas pueden ser rectos o curvos (ver ejemplo).
- Se marcan los pedazos con un código predeterminado para ayudarle al facilitador el seguimiento del correcto armado del rompecabezas (cualquier código sirve). Si los participantes descubren el código se les facilitará la solución del rompecabezas.

## EJERCICIO C

### Historia del bebé

Hay una historia que dice así :

Eduardo Rapeira (tome algún nombre masculino ) yace en su cama. Son las dos de la madrugada pero Eduardo Rapeira no puede dormir porque la luz de la luna llena entra por la ventana y además de la luz de la habitación está prendida. De pronto, Eduardo Rapeira escucha un ruido en la ventana. Abre los ojos y ve a un extraño que entra a través de la ventana y cruza la habitación hasta una mesa, donde algunas joyas brillan a la luz de la luna. Eduardo Rapeira ve que el hombre pone todas las joyas en su bolsillo y luego abandona la habitación nuevamente por la ventana. A la mañana siguiente, se constató que las joyas han sido robadas por un ladrón y se llama a la policía. La policía quiere saber por boca de Eduardo Rapeira que fue lo que ocurrió, pero el no puede decirlo, aún cuando no es ni mudo ni idiota. Por qué.

\* \* \*

Relate esta historia a los participantes exactamente en estas palabras y pídale que dilucidan la clave de por qué Eduardo Rapeira no puede decir a la policía lo ocurrido. Los participantes pueden hacer preguntas, pero el monitor sólo puede responder “sí” o “no”.

(La Solución al problema es que Eduardo Rapeira es sólo un bebé de tres meses de edad. Esta historia es otro ejemplo de cuán fácil es condicionar la mente, estrechando su capacidad de pensar creativamente.

### **Ejercicio B) El tubo parado:**

El facilitador debe hacer (o tener preparado) el dibujo de un tubo de metal parado y soldado contra una gran placa de acero en el piso. Aclarar a los participantes que el tubo tiene una altura de unos 130 centímetros y un diámetro aproximado de 20 centímetros. En el fondo del tubo se encuentra una pelota de ping pong. La tarea consiste en restarla por la boca del tubo. Este no se puede ni volcar ni perforar.

Desde el principio todos los participantes pueden participar en la búsqueda de soluciones.

Posibles soluciones:

- a) subirlo con un chicle en la punta de un palo
- b) o con un cucharón/cuchara amarrado a un palo
- c) llenar el tubo de agua
- d) aspirar (con tubo hueco/manguera de aspiradora)
- e) con aire comprimido

# SOBREVIVENCIA

## A: La historia

En este ejercicio, los participantes ven formas productivas de resolver los problemas. El ejercicio fue creado para tomar consciencia del comportamiento orientado a resolver problemas. El ejercicio puede ser utilizado como la introducción al módulo fortalecer competencias empresariales personales.

Al comienzo de la simulación, todos los participantes reciben una cierta cantidad de recursos (dulces) para que se usen durante el ejercicio. La tarea del grupo es lograr que todos los miembros sobrevivan lo cual está representado por un chupete para cada sobreviviente. Los chupetes pueden obtenerse en la oficina de la "madre naturaleza" cambiando un número pre-determinado (3) de diferentes dulces por cada chupete. Pero, los recursos que se reciben individualmente no son suficientes para obtener un chupete, de manera que los participantes tienen que desarrollar una estrategia de supervivencia. El tiempo para la ejecución es corto y hay una alta probabilidad que no todos logren "sobrevivir"- Entonces, reciben una segunda posibilidad. En ese momento se conforman dos grupos, que compiten entre sí. A diferencia de la primera vuelta, se les concede tiempo para desarrollar una estrategia de grupo primero, y sólo después de eso, se ejecuta la segunda vuelta.

Los temas a debatir son el trabajo y las estrategias de grupo. Y, ¿qué necesita una organización para resolver sus problemas eficientemente? El ciclo de solución de problemas resume los elementos más importantes de una estrategia adecuada.

**Usos y objetivos alternativos:** Liderazgo y trabajo de grupo.

**Instrucciones Objetivo:** Lograr que todo el grupo sobreviva.

- 1  Cada participante tiene que cambiar en la oficina de "Madre naturaleza" 3 dulces de diferente color por 1 chupete. Ese chupete representa su supervivencia personal. Junto con el chupete, él recibe un dulce del color que escoja.
- 2  Cada participante puede cambiar 3 chupetes por 7 dulces de cualquier color que desee.

## B: Información básica

<b>Objetivo de aprendizaje</b>	
Objetivos básicos que deben alcanzar los participantes	Los participantes <ul style="list-style-type: none"><li>- Analizan sus propios comportamientos de solución de problemas</li><li>- comparan estrategias individuales y de grupo</li><li>- conozca los elementos de la solución productiva de problemas.</li></ul>
Objetivos adicionales de un mayor nivel dependiendo de la situación y las condiciones del actual grupo meta	Los participantes Desarrollan estrategias apropiadas para la solución de problemas.
<b>Usos</b>	Motivación Solución de problemas Idear estrategias Búsqueda de información
<b>Desarrollado en</b>	Brasil

## C: Información adicional

<b>Duración</b>	1 hora 20 minutos
Preparación del lugar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se arregla en forma de U</li> <li>- paneles y/o rotafolio</li> </ul>
<b>Requerimientos</b>	
Facilitadores/asistentes	1 facilitador, 1-2 asistentes
Ayuda didáctica a preparar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cuadro de instrucciones (anexo 1)</li> <li>- un cartel para la mesa que diga "Madre naturaleza"</li> <li>- <i>opcional: un cartel que diga "Padre Naturaleza"</i></li> <li>- cuadro: ciclo de solución de problemas (anexo 2), también a ser distribuido como separata</li> </ul>
Materiales para los facilitadores (durante el ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dulces de 3 colores diferentes, fácil de ser distinguidos (para un grupo de 24 personas, usted necesita 16 dulces de color a, 16 dulces de color b y 16 dulces de color c)</li> <li>- 1 chupete por participante además de algunos chupetes adicionales sobre la mesa con el cartel de "Madre naturaleza" colocado al frente</li> <li>- <i>opcional: 2 mesas para una segunda vuelta con chupetes y dulces encima (el segundo cartel debe decir "Padre Naturaleza")</i></li> </ul>
Materiales para los participantes	2 dulces de un solo color para cada participante (se distribuyen entre los participantes, dulces de 3 colores diferentes)

## D: Proceso de Aprendizaje – Visión general

<b>Pasos</b>	<b>Time</b>	<b>Contenido principal</b>
Introducción, explicación de las reglas, distribución de recursos	10'-15'	Motivar a los participantes y prepararlos para la acción.
Acciones en la primera vuelta	hasta 3'	Acción individual bajo presión de tiempo y en algunos casos, experiencias personales de un fracaso
Recojo de recursos, verificación de resultados	5'	Publicación del resultado del grupo
Planificación de la segunda vuelta y distribución de recursos	15'	Desarrollo de una estrategia de grupo en una situación competitiva y recepción de recursos para la segunda vuelta.
Acciones en la 2da vuelta	3'	Aplicación de la estrategia del grupo
Procesamiento	20'	Motivos para el éxito y el fracaso, comparación entre acciones y estrategias
Generalización	20'	Elementos para una estrategia de solución de problemas productivos

## F: Consejos, situaciones típicas y riesgos

Coloque una muestra de los dulces y los chupetes en el cuadro de instrucciones.

Algunos grupos tienden a centrar el procesamiento sólo en cooperación (con buena cooperación todos trabajarán) y subestimarán la necesidad de desarrollar una estrategia efectiva que tome en cuenta los recursos disponibles etc.

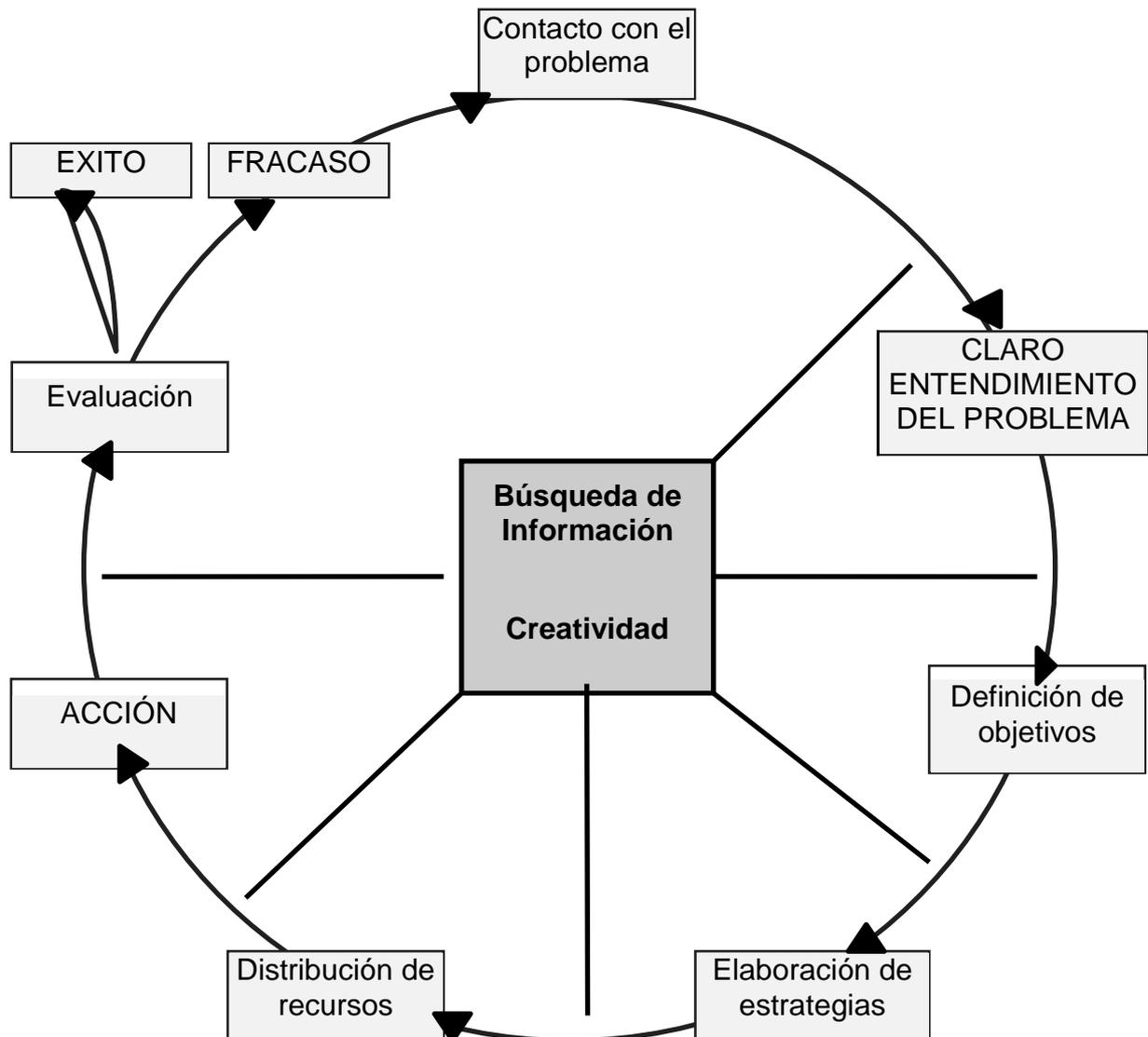
Algunos grupos sí tienen dificultades para entender los pasos y los elementos del ciclo de solución de problemas. Un ejemplo práctico, que la producción disminuya, puede ayudar a entender el ciclo.

## E: Organización del Proceso Integrado del Aprendizaje (OPIA)

Pasos	Dur.	Contenido principal	Facilitador	Actividades	Material	Consejos
Introducción	2'	Motivar a los participantes	Explicar	Escucha		Presenta el ejercicio como una oportunidad para practicar cualidades empresariales.
Explicación de reglas	5'	Explicación de las tareas, reglas y condiciones para sobrevivir (obtener un chupete)	Dar una explicación completa pero corta	Escucha; Eventualmente pregunta	Cuadro con información principal (anexo 1)	Aclara la tarea sólo si preguntan. Anuncie que el tiempo para la ejecución es corto, pero no anuncie la duración exacta.
Distribución de recursos	5'	Preparación para la 1ª vuelta	Distribuir los dulces como sigue: cada participante recibe 2 dulces de un solo color. 1/3 del grupo recibe dulces de color a, 1/3 de color b, y 1/3 de color c.		Dulces de 3 colores diferentes	Asegúrese que sólo la persona receptora nota el color de los recursos y pida a los participantes que no muestren sus recursos a los demás.
Acciones de la primera vuelta	3'	Dentro del tiempo concedido, los participantes tratan de obtener los 3 dulces de diferentes colores que necesitan para obtener un chupete	Un asistente actúa como "Madre naturaleza" y cambia dulces por chupetes. El facilitador observa el comportamiento de los participantes	Convince a otros a cambiar y/o dar dulces. Cambia dulces por chupetes en la mesa del asistente	Dulces y chupetes. Una mesa	observe el desempeño y detenga el ejercicio antes que todos los participantes hayan "sobrevivido".
Planeamiento de la segunda vuelta	10'	Desarrollo de una estrategia en una situación de competencia	El facilitador forma 2 grupos, controla tiempo; observa a los grupos y escucha el debate	Debate y establece una estrategia de grupo para la segunda vuelta		
Distribución de recursos	5'	Preparación para la ejecución de la segunda vuelta	facilitador distribuye dulces a 2 grupos diferentes, solo 2 colores a cada grupo	Recibe recursos	Dulces de 3 colores diferentes	

<b>Pasos</b>	<b>Dur.</b>	<b>Contenido principal</b>	<b>Facilitador</b>	<b>Actividades</b>	<b>Material</b>	<b>Consejos</b>
Realización de segunda vuelta	3'	Competencia entre 2 grupos	El facilitador observa el desempeño de ambos grupos. La asistente cambia dulces por chupetes y viceversa	Los grupos aplican una estrategia		Se realiza la segunda vuelta para dar la oportunidad a los participantes a que apliquen la estrategia desarrollada por ellos en el proceso grupal.
Procesamiento de la primera vuelta	10'	Preguntas claves: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo interpreta usted la tarea?</li> <li>• ¿Sobre que desarrolló su estrategia?</li> <li>• ¿Por qué razones se pudo resolver o no el problema?</li> </ul>		Contesta / debate	Panel y rotafolio	Compare las estrategias de la primera y segunda vuelta y las diferencias entre los dos grupos (en la segunda vuelta)
Procesamiento de segunda vuelta	10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo desarrolló su estrategia el grupo ganador?</li> <li>• ¿Cuáles fueron las razones del éxito?</li> <li>• ¿Qué diferenció al grupo perdedor?</li> </ul> ¿Por qué razones fracasaron?				Debate sobre la importancia de desarrollar estrategias eficientes
Generalización	20'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hubiera hecho usted en una tercera vuelta?</li> <li>• ¿Qué necesita un empresario para resolver problemas sin perder tiempo ni recursos?</li> </ul>			Ciclo de solución de problemas	Finalmente, explique los elementos del ciclo de solución de problemas con un ejemplo Distribuya el ciclo de solución de problemas (anexo 2) como un separata
Síntesis		Ver la lista de artículos que se refieren a ese tema				

## Ciclo de Solución de Problemas



**MADRE  
NATURA  
LEZA**

## BINGO DE PRESENTACIÓN

Busca en la sala personas que cumplan con estas condiciones y anota su nombre en el casillero correspondiente.  
 No se pueden repetir las personas, ni tomarse uno mismo. Se permite tachar nombres y cambiar por otros.  
 Es prohibido ayudar a los demás. Quien acabe primero y se verifique la verdad de sus hallazgos recibirá un premio.

necesito alguien que...

Calce 42	Tenga 3 hermanos	No fume	Sepa jugar Risk
Sepa entonar la 5ta sinfonía Beethoven	Le guste la música tecno	No tenga celular	Tenga 10 años menos o más que yo.
Tenga ojos azules o verdes	Sepa quien fue Carl Sagan	Sepa un trabalenguas que no sea "pablito clavó un clavito"	Sea de signo capricornio
Sepa hablar francés	Esté divorciado/a	Toque algún instrumento menos guitarra	Sepa una canción de los Beatles

NOMBRE: