

Plan de lección 12: Cómo dar instrucciones claras**50 minutos en total****Descripción de la lección**

En esta lección, los participantes aprenderán a dar instrucciones claras para facilitar el aprendizaje activo con grupos.

Resultados del aprendizaje

Cuando finalice esta sesión, los participantes serán capaces de:

1. Explicar por qué las instrucciones claras son importantes para aprender.
2. Demostrar técnicas para dar instrucciones claras.

Materiales

- Papel de rotafolio
- Cinta adhesiva
- Marcadores
- Dos pedazos de papel para cada participante
- Hojas con las actividades dinámicas* (consulte el final del plan de lección)

Preparación

- Lea y prepare el plan de lección
- Imprima las copias de la *hoja con actividades dinámicas* (1 para cada 5 participantes)
- Escriba los resultados del aprendizaje en un papel de rotafolio

Introducción**10 minutos**

1. Entregue a cada participante un pedazo de papel y pídale que cierren los ojos.
2. Diga a los participantes que no pueden hacer preguntas.
3. Lea las siguientes instrucciones:
 - Doble el papel por la mitad y arranque la esquina inferior derecha
 - Doble el papel a la mitad otra vez y corte la parte superior derecha
4. Pida a los participantes que abran los ojos y muestren el papel desdoblado. Es poco probable que los resultados sean iguales.

5. Pregunte a los participantes: “¿Por qué sucedió esto?” *Esto sucedió porque las personas interpretaron las instrucciones de manera diferente. No podían ver un ejemplo y no podían ver lo que hacían los otros, así que cada uno interpretó las instrucciones a su manera.*
6. Explique que los participantes comprendieron las cosas de manera diferente en base a sus experiencias. Si no comunicó claramente el efecto deseado, es probable que las personas terminen haciendo las cosas de manera diferente a lo que había previsto.
7. Presente la descripción de la lección o los resultados del aprendizaje.

Dar instrucciones
15 minutos

1. Diga a los participantes que van a volver a hacer la actividad de la introducción pero esta vez con instrucciones más específicas.
2. Entregue un segundo pedazo de papel a los participantes y pídale que cierren los ojos.
3. Lea las siguientes instrucciones a los participantes. Haga una pausa entre cada instrucción para garantizar que comprendan antes de continuar:
 - Mantenga el papel en posición horizontal, con los lados largos del papel en la parte superior e inferior y los lados más cortos del papel en las manos.
 - Arranque la esquina superior derecha del papel
 - Junte las manos de izquierda a derecha, doblando el papel en el medio.
 - Sujete el borde doblado del papel en la mano izquierda. La esquina rasgada debe estar en la parte superior derecha.
 - Rasgue la parte inferior izquierda del papel, a lo largo del borde doblado.
4. Pida a los participantes que abran los ojos y comparen los pedazos de papel.
5. Pregunte a los participantes: “¿Qué instrucciones fueron más efectivas las primeras o las segundas? ¿Por qué?”
6. Como grupo grande, pida a los participantes que identifiquen estrategias efectivas para dar instrucciones claras, en base a su discusión. Escriba las respuestas en el rotafolio. Titule la lista de estrategias “Dar instrucciones claras”.

Ejemplos

- *Dé una pequeña cantidad de información por vez.*
- *Pida a los participantes que hagan una cosa por vez.*
- *Muestre un ejemplo de lo que quiere decir.*
- *Dé las instrucciones en orden cronológico.*
- *Siempre comparta el objetivo de la actividad al principio; las personas siguen mejor las instrucciones si conocen el objetivo final.*
- *Sea específico, aunque lleve más tiempo.*
- *Divídanse en grupos después que se den las instrucciones, no antes.*

Práctica de cómo dar instrucciones**20 minutos**

1. Explique que en grupos pequeños, los participantes practicarán dar instrucciones para actividades dinámicas. Cada participante seleccionará una actividad dinámica y practicará dar instrucciones a su grupo. Los miembros del grupo proporcionarán retroalimentación mutuamente sobre la claridad de sus instrucciones.
2. Divida a los participantes en grupos de 4 o 5. Entregue las *hojas con las actividades dinámicas* y pídale que encuentren un espacio para que practiquen dar instrucciones.
3. Como grupo grande, pida a los participantes que compartan cualquier reflexión sobre dar y recibir instrucciones. Refuerce que lo que quiere es que discutan las instrucciones, no el contenido; habrá otro momento para discutir el contenido de las actividades dinámicas.
4. Si se mencionan estrategias nuevas para dar instrucciones, añádalas a la lista (*Dar instrucciones claras*) en el papel de rotafolio.

Repaso**5 minutos**

1. En parejas, pida a los participantes que seleccionen las que crean que son las tres estrategias más importantes para dar instrucciones claras.

Reflexiones sobre la lección

Hojas con actividades dinámicas

Todas las actividades dinámicas vienen de la publicación “100 Ways to energize groups: Games to use in workshops, meetings and the community” (“100 formas de dinamizar grupos: juegos para usar en talleres, reuniones y la comunidad”) de la International HIV/AIDS Alliance.

Hola hola

Los participantes se ponen de pie y forman un círculo. Una persona camina alrededor del círculo, por la parte exterior y toca a alguien en el hombro. Esa persona camina alrededor del círculo en la dirección contraria, hasta que las dos personas se encuentran frente a frente. Se saludan mutuamente tres veces por su nombre en su idioma. Luego las dos personas corren en direcciones opuestas alrededor del círculo, hasta tomar el lugar vacío. La persona que pierde camina alrededor del círculo otra vez y el juego continúa hasta que todos hayan tenido un turno.

¿Quién es el líder?

Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece como voluntaria para salir de la sala. Después que haya salido, el resto del grupo escoge un "líder". El líder debe hacer una serie de acciones, como aplaudir, zapatear, etc., que luego son imitadas por todo el grupo. El voluntario regresa al salón, se para en el centro y trata de adivinar quién es el líder que ejecutó las acciones. El grupo no mira al líder para protegerlo. El líder debe cambiar sus acciones a intervalos regulares sin que lo pillen. Cuando el voluntario encuentra al líder, se une al círculo y la persona que era el líder sale de la sala para permitir que el grupo escoja a un nuevo líder.

El sol brilla en...

De pie o sentados, los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro. La persona en el centro grita “el sol brilla en...” y dice un color o un artículo de vestir que alguien en el grupo tenga. Por ejemplo, “el sol brilla en todos los que llevan algo azul” o “el sol brilla en todos los que llevan calcetines” o “el sol brilla en todos los que tienen ojos color café”. Todos los participantes que tienen estos atributos deben cambiar lugares entre sí. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido y así se queda otra persona en el centro sin lugar. La nueva persona en el medio grita “el son brilla en...” y dice nombres de diferentes colores o tipos de ropa.

Actuar una mentira

Todos se ponen de pie y forman un círculo. El facilitador empieza actuando una acción. Cuando la persona a su derecha dice su nombre y le pregunta “¿Qué estás haciendo?” esa persona responde que está haciendo algo completamente diferente; por ejemplo, el facilitador simula que está nadando y dice “Me estoy lavando el pelo”. Entonces la persona a la derecha

del facilitador tiene que simular lo que el facilitador dijo que estaba haciendo (lavándose el pelo), mientras dice que está haciendo algo completamente diferente. Continúe alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.

Robots

Divida a los participantes en grupos de tres. Una persona en cada grupo es el controlador de los robots y las otras dos son los robots. Cada controlador debe manejar los movimientos de sus dos robots. El controlador toca a un robot en el hombro derecho para que se mueva hacia la derecha; y toca el hombro izquierdo para que se mueva hacia la izquierda. El facilitador empieza el juego diciendo a los robots que caminen en una dirección específica. El controlador debe tratar de detener a los robots para evitar que choquen contra obstáculos como sillas y mesas. Pida a los participantes que cambien de papeles para que todos tengan la oportunidad de ser controladores y robots.

Filtro, humano, patógeno

En este juego el filtro vence al patógeno, el humano vence al filtro y el patógeno vence al humano. Una pose intimidadora representa un patógeno, una pose en flexión representa un humano y una pose en forma de caja representa un filtro. Deben escoger la postura como grupo.

Los participantes se dividen en equipos. Cada equipo decide si será un filtro, un humano o un patógeno sin decirle al otro equipo. Los equipos se paran de espaldas uno al otro. A la cuenta de tres se darán la vuelta hacia el otro equipo y harán una mímica que represente lo que son. A veces ningún grupo vencerá al otro porque ambos han escogido ser la misma cosa. Repita varias veces.

