

## Módulo 4: Creación de dinamizadores atractivos y ejercicios de calentamiento adecuados para el entorno online y el aprendizaje a distancia

***T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings***

Proyecto Erasmus+ número: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654

## Contenidos

About the project	4
Module objectives	4
Learning objectives	4
Pre-requisites	5
Expected learning outcomes (skills and competences)	5
Topic 1: Online energizers. Short introduction	6
Topic 2: Tips for running online energizers	9
Topic 3: Online energizers for workshops and meetings	11
Topic 4: Skills-based online energizers	16
Online energizers: Short introduction	18
What is the purpose of online energizers?	18
What are the advantages of online energizers?	18
Engagement	18
Create variety in your agenda	19
Make it fun	19
Eliminate awkwardness	19
Create connections	20
When should I use an online energizer?	20
Tips for running online energizers	20
Establish good online meeting etiquette	20
Online energizers for workshops and meetings	22
Warming up online energizers	22
Shake it off	22
Who's the artist?	24
Fun online energizers	25
GIF Challenge	25
Touch blue	27
Remote pencil pitching	28
PowerPoint Karaoke	29
Tips for further reading (bibliography and links)	30

## Sobre el proyecto

El proyecto T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings (Herramientas para la enseñanza en entornos de educación digital) se centra en apoyar a los educadores de adultos y a los proveedores de formación formal, no formal e informal para hacer el cambio efectivo hacia la educación digital y ofrecer el mismo nivel de interacción de los alumnos y una experiencia "similar a la real", como en el entorno físico. El objetivo general del proyecto es reforzar la capacidad de los educadores de adultos y los profesionales de la formación para crear y mantener dinámicas de grupo eficaces en entornos de educación digital, con el fin de atraer mejor a sus alumnos online.

La elaboración de directrices sobre cómo establecer una dinámica de grupo eficaz en un entorno de aprendizaje online ayudará a los educadores de adultos y a los profesionales de la formación a mejorar sus competencias sobre los aspectos específicos de la creación y el mantenimiento de una dinámica de grupo online eficaz y a garantizar un alto nivel de experiencia de los alumnos en las aulas digitales.

Los 6 módulos proporcionan directrices metodológicas generales a los educadores de adultos sobre cómo ser más eficaces en la construcción y el mantenimiento de la dinámica de grupo en el entorno de aprendizaje online:

- qué herramientas digitales y software podemos usar
- qué comportamiento adoptar
- cómo hacer participar a los alumnos en grupos pequeños en actividades online
- cómo utilizar ejercicios artísticos para potenciar la creatividad, etc.

## Objetivos del módulo

Las reuniones y los talleres son más eficaces cuando los participantes están implicados y tienen la energía necesaria para contribuir y comprometerse plenamente con la sesión. El propósito de un energizante en línea es aumentar los niveles de energía, ayudar a su equipo a estar presente y concentrado en la reunión.

En un taller en línea, mantener a los participantes remotos animados y con energía puede ser fundamental para que la sesión sea una experiencia agradable y productiva.

Especialmente para las personas que son nuevas en la participación de las reuniones de vídeo en línea, ayudarles a divertirse y comprometerse con los demás en un espacio virtual puede ser un gran beneficio. Las reuniones en línea o de formación de equipos con Zoom pueden hacerse más accesibles al instante con una simple actividad virtual que rompa el hielo y cree una conexión.

En este módulo, los cibereducadores aprenderán a ajustar breves calentadores, ejercicios para romper el hielo y dinamizadores adecuados para la enseñanza y la formación en línea con el fin de apoyar la interacción y el aprendizaje, y añadir variedad y vida a un entorno de enseñanza y aprendizaje digital.

## Objetivos de aprendizaje

- utilizar técnicas para mejorar y facilitar el aprendizaje
- crear un entorno de aprendizaje positivo;

- utilizar estas técnicas para fomentar el aprendizaje activo, la interacción y el compromiso;
- utilizar estas técnicas para fomentar el intercambio de ideas, opiniones y preguntas
- apoyar el trabajo en grupo;
- reconocer la capacidad de atención.

### Requisitos previos

- Tener acceso a un ordenador, portátil o tableta con acceso a Internet.
- Ser capaz de compartir la pantalla.
- Saber utilizar una cámara web y un micrófono.
- Estar familiarizado con el uso de Internet.
- Estar dispuesto a realizar pausas frecuentes durante la formación.

### Resultados de aprendizaje esperados (habilidades y competencias)

Después de pasar por este módulo, se espera que los educadores de adultos mejoren sus habilidades y competencias en las siguientes direcciones:

- Ser capaz de mejorar la productividad de todos, la capacidad de aprendizaje y la calidad de la contribución y los resultados.
- Crear vínculos sociales entre ellos y los participantes/aprendices.
- Alterar el statu quo y crear un cambio de energía.
- Ejercer el criterio a la hora de decidir qué energizante -si es que hay alguno- utilizar con su grupo.
- Ser capaces de planificar los energizantes cuando saben que los niveles de energía serán naturalmente bajos.

## Tema 1: Dinamizadores en línea. Breve introducción

Los energizantes en línea son uno de los secretos para vencer la fatiga virtual. Pasar largos periodos de tiempo en un entorno virtual mirando una pantalla todo el día es agotador.

Es un reto mantener a los participantes interesados en los entornos en línea, pero con juegos y actividades, podemos mejorar el compromiso y los resultados.

En entornos presenciales, los facilitadores suelen utilizar actividades para aumentar la energía y la concentración del grupo. Estas actividades energéticas pueden incluir actividades físicas, promover el pensamiento creativo o simplemente ser divertidas y fomentar la risa.

Un dato: ¡lo mismo ocurre con los talleres en línea y las reuniones a distancia!

### ¿Cuál es el objetivo de los dinamizadores en línea?

Los cursos y talleres en línea son más eficaces cuando los participantes están interesados y tienen la energía necesaria para contribuir y participar plenamente en la sesión. El propósito de un dinamizador en línea es aumentar los niveles de energía y ayudar a su equipo a estar presente y concentrado en la sesión.

En un taller en línea, puede ser fundamental mantener a los participantes contentos y con energía para que la sesión sea una experiencia agradable y productiva.

Especialmente para las personas que asisten a reuniones de vídeo en línea por primera vez, divertirse y comprometerse con los demás en un espacio virtual puede ser un gran beneficio. Las reuniones de team building o en línea de Zoom pueden hacerse más accesibles al instante con una simple actividad virtual que rompa el hielo y cree una conexión.

¡Echemos un vistazo a los diversos beneficios de estas actividades antes de comenzar nuestra colección de energizantes!

### Ventajas de los dinamizadores en línea

Las actividades energéticas en línea tienen una serie de ventajas tanto para los participantes como para los presentadores. Dejar un espacio en la agenda para las actividades de animación no sólo aumenta la energía y el entusiasmo, sino que también puede mejorar la cohesión del equipo. Cuando el grupo está más concentrado y lleno de energía, también puede tener un gran impacto en los resultados de la sesión.

- Compromiso
- Crear una agenda variada
- Hacerlo divertido
- Reducir la incomodidad
- Crear conexiones

Es importante mantener el interés del equipo en una reunión en línea para garantizar que su equipo la considere valiosa y productiva. Las reuniones con muchas discusiones desenfocadas, tareas difíciles sin

suficiente variedad o muchas sesiones con mucha información pueden ser agotadoras para cualquier equipo, y más aún cuando todos se conectan a sus ordenadores y chatean a través de la cámara web.

En entornos remotos, es mucho más fácil que los participantes se distraigan o desconecten. Ya sea porque no están físicamente presentes o porque tienen decenas de pestañas abiertas en su navegador. Además, puede ser difícil para un presentador medir el nivel de energía de la sala sin señales físicas ni lenguaje corporal.

El uso de dinamizadores para activar diferentes habilidades y proporcionar movimiento puede vigorizar a un grupo y reenfocar su compromiso. También son útiles para ayudar al moderador a entender la dinámica del grupo y cambiar el orden del día cuando sea necesario.

### **Crea una agenda variada**

Algunos de los mejores talleres y cursos en línea se benefician de la variación de los métodos o ejercicios utilizados. Esto puede significar alternar entre actividades basadas en habilidades creativas y críticas, o fomentar debates en pequeños grupos después de dirigir una sesión de formación. En un entorno en línea, las oportunidades de variar de forma significativa son limitadas porque los participantes probablemente estén todos sentados en sus escritorios mirando sus pantallas.

Una animación virtual que anime a los participantes a levantarse de sus mesas, a participar en un juego o a practicar habilidades que no se practican en el taller principal puede ayudar a mantener las cosas frescas y a crear un taller dinámico.

Las actividades de animación suelen ser una buena forma de preparar tareas específicas: Si necesitas refrescarte después de una discusión de grupo difícil, haz una animación divertida. Si sabes que la siguiente tarea va a requerir un compromiso total por parte de los participantes, elige una actividad más tranquila. Por ejemplo, una actividad de animación en línea puede crear un espacio para que los estudiantes reflexionen después de una extensa sección de teoría.

### **Hazlo divertido**

Los cursos en línea tienen fama de alargarse a menudo. Especialmente en situaciones difíciles, como el autoaislamiento, puede ser muy útil incorporar algo de diversión y crear un espacio para que los equipos se conozcan entre sí para promover la cohesión y la motivación.

Los buenos dinamizadores son estupendos no sólo para elevar los niveles de energía, sino también para mejorar el tono de la reunión en general y aumentar la percepción general de las reuniones a distancia en tu organización. Si te enfrentas a retos organizativos difíciles y tienes las correspondientes tareas de taller, puede ser bueno crear un contrapunto y un equilibrio en tu agenda. Los juegos divertidos en línea, como los que se indican a continuación, pueden ser la solución perfecta para ello.

Recuerda que las reuniones virtuales en entornos remotos suelen ser el único momento en el que tu equipo se ve y habla directamente entre sí, sin texto. Aprovecha esta oportunidad para reunir a tu equipo con un divertido dinamizador que pueda fomentar la colaboración no sólo en el taller inmediato, sino a lo largo de su carrera a distancia.

## **Reduce la incomodidad**

Si los participantes en tu taller online no se conocen bien, trabajar en un entorno a distancia puede resultar difícil y estresante. Para los miembros introvertidos o ansiosos de tu equipo, hablar delante de toda la organización en una sesión en línea puede ser desalentador. Los dinamizadores rápidos son excelentes para animar a los participantes a hablar y participar, y a menudo pueden ayudar a sentar las bases para conversaciones más difíciles más adelante.

Algunos ejercicios de dinamización en línea pueden hacerte parecer un poco tonto, pero hacerlo con todos los miembros de tu equipo puede ser una fuerza de equilibrio que ayude a todos a ponerse de acuerdo. Esto puede ser especialmente útil si tienes personas de diferentes niveles de liderazgo en la misma reunión. Ver a tu equipo de liderazgo haciendo el ridículo o jugando un simple juego junto a tu director general puede ayudar a que las conversaciones posteriores sean más fluidas.

## **Crea una conexión**

Crear conexiones en equipos virtuales es un reto. La creación de momentos memorables y oportunidades para conversaciones y conexiones en tu agenda también puede ayudar a la creación de equipos.

Piensa en una reunión de empresa con cientos de empleados. Una presentación árida podría dejar indiferentes a muchos empleados. El uso de juegos y actividades de animación durante las conferencias telefónicas puede mejorar el evento y reunir a personas que tal vez no trabajen juntas directamente.

## **¿Cuándo debería utilizar los energizantes en línea?**

Todos hemos sentido los efectos de la fatiga del zoom durante una reunión en línea. Incluso en los equipos virtuales que se han acostumbrado a la colaboración en línea, puedes quedarte sin aliento o perder la concentración durante una larga videollamada.

Recomendamos añadir juegos energizantes a la agenda de todas las reuniones y talleres largos. En nuestras propias sesiones en línea, intentamos programar un juego energético al menos una vez por cada sesión que dura más de una hora. Junto con los descansos adecuados, esto puede ayudar a que cada miembro del equipo se sienta presente y comprometido.

Los energizantes también pueden utilizarse cuando la energía de la sesión virtual decae. Aflojar una agenda virtual repleta con un juego también puede estimular la creatividad y salvar las pausas incómodas.

Cuando notes que la energía decae, pregunta a los miembros de tu equipo si necesitan un descanso y dales un energizante cuando vuelvan. En pocos minutos, tu grupo estará renovado y listo para el siguiente reto!

## Tema 2: Consejos para dirigir dinamizadores en línea

Elegir el dinamizador adecuado es un buen comienzo, pero los buenos dinamizadores saben que la ejecución y el enfoque adecuados son fundamentales para el éxito de un método. Aunque cada dinamizador tiene algunos elementos únicos que debes considerar, hay algunos consejos y enfoques generales que puedes utilizar para que tu dinamizador virtual sea un éxito. Estos son nuestros consejos para llevar a cabo dinamizadores en línea.

### Establece una buena rutina de reuniones en línea

Muchos facilitadores establecen las expectativas que tienen para los participantes antes de la reunión y justo al principio para asegurarse de que las cosas se desarrollan sin problemas y de que todo el mundo está contento y es productivo. Las reuniones en línea no son diferentes. Deja claro a los participantes el protocolo de las reuniones en línea creando una lista y distribuyéndola con las invitaciones. Repítela al principio de la reunión y, si es posible, ponla a disposición en tu pizarra virtual o herramienta de colaboración.

A continuación se indican algunos de los puntos que deben incluirse en tu rutina en línea.

- Silencia los micrófonos cuando no estés hablando.
- Las cámaras web deben estar encendidas siempre que sea posible: ¡es agradable ver tu cara! Sin embargo, recuerda que en entornos con poco ancho de banda, apagar la cámara puede mejorar la calidad de la llamada.
- Llama desde un lugar tranquilo y bien iluminado: Todo el mundo debe poder verte y oírte con claridad.
- Lee el orden del día con antelación y acude a la reunión bien preparado.
- Utiliza medios no verbales para mostrar que quieres hablar. Utiliza la función de mano alzada, símbolos o levanta la mano en tu software de videoconferencia.
- Llega a tiempo, si no un poco antes, para poder resolver cualquier problema de audio/vídeo antes de que empiece la reunión. Prueba el audio para que se te oiga nada más conectarte.
- Participa. Escucha a los ponentes, comunícate en los canales de chat y utiliza las herramientas de colaboración en línea. Obtendrás lo que pongas en ella.
- Cierra las pestañas que no necesites y elimina las distracciones. Puede que necesites Google Docs, Mural u otra herramienta para trabajar en la sesión, pero probablemente no necesites abrir Facebook.
- Apaga otros dispositivos que ocupen ancho de banda si es posible para garantizar una conexión estable.





Cofinanciado por  
la Unión Europea

- Utiliza auriculares o cascos siempre que sea posible para minimizar el eco y el ruido de fondo.
- Habla despacio y con claridad. Ten en cuenta el tiempo: sé lo más breve posible.
- Durante las presentaciones o los debates prolongados, intenta introducir preguntas o reflexiones en el canal de chat y evita las interrupciones. El moderador responderá a sus preguntas y las contestará según corresponda.
- Intenta no repetir las preguntas en el canal de chat. Lee lo que ya está ahí y añade un "me gusta" o un "upvote" si tienes la misma pregunta.
- Sonríe y asiente con la cabeza. Demuestra al interlocutor que le estás escuchando.

## Tema 3: Dinamizadores en línea para talleres y reuniones

A la hora de elegir un dinamizador en línea, vale la pena echar un vistazo a la agenda y averiguar qué estilo será más eficaz. Si el taller que vas a organizar está muy cargado de debates, tu dinamizador virtual podría beneficiarse de un estilo no verbal o físico.

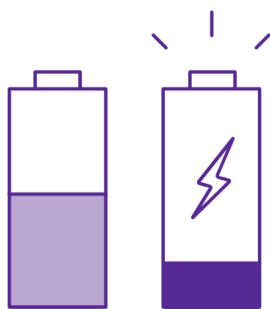
Si tu equipo está formado por muchos pensadores visuales, quizá quieras probar una dinamización que incluya dibujos. Quizá tu equipo necesite un pequeño cambio de ritmo para divertirse y recargar las pilas.

Recuerda que las actividades de animación están pensadas para levantar el ánimo y proporcionar un contrapunto a tu agenda. Aunque estas actividades son apropiadas para cualquier reunión a distancia, vale la pena adaptarlas a tu grupo si es posible.

### Dinamizadores en línea para empezar a trabajar

Estas dinámicas son ideales para hacer entrar en calor a un grupo o para presentar a los nuevos miembros del equipo a la organización en general. Aunque estos ejercicios de calentamiento en línea pueden realizarse en cualquier momento del taller virtual, son especialmente útiles para preparar al grupo y motivarlo para el próximo taller en línea.

#### **Shake it off (Sacúdelo)**



Algunos de los mejores dinamizadores para reuniones y talleres en línea son muy sencillos y se utilizan sobre todo para que los participantes se muevan y para romper la pauta entre tareas más complejas.

El "Shake down" es un dinamizador de probada eficacia para las reuniones en directo y también funciona bien con una cámara web. Pide a los participantes que se pongan de pie primero si tienen espacio, pero diles que pueden permanecer sentados. También conviene comprobar con los participantes que están en un asiento adecuado. En grupo, haz 8 sacudidas del brazo derecho, 8 sacudidas del brazo izquierdo, 8 sacudidas de la pierna derecha y 8 sacudidas de la pierna izquierda. Cuenta del uno al ocho cada vez como grupo.

Después de una secuencia de cuatro sacudidas, dos sacudidas y una sacudida de cada miembro, termina el ejercicio con un gran aplauso y pide a todos que realicen un movimiento propio, ¡lo que les parezca bien! Merece la pena comprobar con todos los participantes si se sienten cómodos con una actividad breve que requiera movimiento físico mientras están de pie o sentados frente a una pantalla. Ten un plan

B en el bolsillo en caso de que los participantes no puedan realizar esta actividad o no se sientan cómodos: ¡las actividades de animación funcionan mejor cuando todos participan!

En esta actividad corta y muy física, el grupo sacude las partes de su cuerpo de una en una. Comienzan sacudiendo su brazo derecho ocho veces, luego sacuden su brazo izquierdo ocho veces, sacuden su pierna derecha ocho veces, luego sacuden su pierna izquierda ocho veces. Continúa con una ronda de cuatro sacudidas de cada miembro, luego dos, luego una, terminando con una gran ovación. Es un buen ejercicio de animación cuando el tiempo es escaso y el objetivo principal es que la gente se mueva

### ¿Cómo se juega?

**Objetivo:** Conseguir que la gente se mueva en un tiempo limitado.

#### Instrucciones

##### Primer paso:

El grupo se coloca en círculo. Todos deben tener un brazo de espacio a cada lado.

**Observaciones para el animador:** Esta actividad es breve y eficaz. Para que sea eficaz, la persona que la dirige debe ser un modelo de alto nivel de energía.

##### Step 2:

El grupo realiza el "shake down" todos juntos, contando en voz alta mientras lo hacen.

Primero, 8 sacudidas del brazo derecho, 8 sacudidas del brazo izquierdo, 8 sacudidas de la pierna derecha y 8 sacudidas de la pierna izquierda. Cada vez, contando "¡1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8!". A continuación, 4 sacudidas de cada extremidad. Luego 2 sacudidas de cada una. Luego 1 sacudida de cada una. La sacudida termina con una fuerte ovación y una gran patada ninja en el aire.

#### Consejos para llevar a cabo esta actividad en línea

- Se trata de una actividad sencilla que se puede realizar en línea, siempre y cuando todo el mundo esté conectado a la cámara web y presente en su herramienta de videoconferencia.
- Asegúrate de que todo el mundo tiene espacio para hacer este ejercicio de antemano y comunícalo a tus participantes.
- Los participantes pueden estar de pie o sentados, dependiendo de su ubicación y de si están cómodos.
- Si planeas esta actividad, te recomendamos que tengas un plan B, por si acaso algunos de tus participantes no se sienten cómodos con este ejercicio.

Fuente de información: [Hyper Island toolbox](#)

### ¿Quién es el artista?

Este es un gran dinamizador creativo en línea que los equipos remotos pueden preparar con antelación o durante la reunión en línea. Pide a cada participante que haga un dibujo que cuente una historia o un

hecho único de su vida. Puedes utilizar papel y bolígrafo y hacer el dibujo digitalmente o directamente en tu herramienta de pizarra online.

Si quieres que la tarea sea más difícil, da a los participantes sólo treinta segundos para hacer el dibujo, o pídeles que utilicen una aplicación de dibujo de escritorio y no les permitas borrar o editar. Los dibujos que se dibujan rápidamente y contienen errores pueden dar lugar a más risas durante este ejercicio.

Si utilizas una herramienta de pizarra online, haz que todos los participantes publiquen sus dibujos y los recopilen en una galería. El resultado es un bonito recuerdo de lo que habéis conseguido ese día. Si sólo utilizas un software de videoconferencia, también puedes pedir a los participantes que sostengan sus fotos frente a la cámara.

## ¿Cómo se juega?

**Objetivo:** Fomentar la creatividad, conocer mejor al equipo y divertirse.!

### Materiales

- Lápiz/bolígrafo y papel, si se dibuja manualmente
- Cámara para hacer foto del dibujo y poder compartirla después

### Instrucciones

Pide a cada alumno que dibuje una imagen que cuente una historia o un hecho único de su vida. ¿El truco? No se permiten palabras, ¡sólo dibujos!

Por ejemplo, puede ser un dibujo de ellos mismos y de su familia, o de una afición que practiquen. Puede ser un dibujo de su prenda de vestir favorita o de lo que hizo el fin de semana.

Lo importante es que:

- El objeto está dibujado; por lo tanto, el equipo debe deducir quién es el artista
- El tema del dibujo les diga a los miembros del equipo algo que no sepan ya

### Si realizas esta actividad en directo / en persona:

Después de dar a los asistentes papel y bolígrafos de tamaño idéntico, pídeles que completen su dibujo y lo devuelvan al moderador, que los barajará y mostrará cada uno por turno a los participantes para que adivinen por quién fue dibujado.

### Si realizas esta actividad a distancia:

Pide a los participantes que creen su dibujo utilizando el ordenador. A continuación, podrían subir su trabajo a una carpeta compartida (si el nombre del que lo sube puede permanecer anónimo) o publicarlo en un tablón compartido en línea para que los demás puedan adivinar el artista. Tal vez haya un programa informático con el que el equipo ya esté familiarizado y se sienta cómodo para presentar su dibujo.

Se muestra al equipo un dibujo tras otro para que adivine quién es el artista. Cuando se acierta, la persona en cuestión debe compartir su historia con el grupo.

### Reflexión

Después de que la última persona explique su dibujo, el animador debe animar al público a pensar en las historias de sus compañeros y hacer hincapié en que el aspecto artístico fue una forma creativa de expresarse del equipo.

Después de que una persona haya explicado su dibujo, el animador puede profundizar en el intercambio y preguntar a la persona por qué ha elegido esa historia/objeto y qué significa para ella.

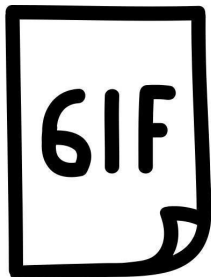
### **Opción alternativa**

Pide a todos los participantes que dibujen su boceto en una aplicación de escritorio (por ejemplo, MS Paint) sin utilizar la herramienta de borrado. ¡De aquí saldrán dibujos muy "creativos"!

## **Dinamizadores en línea divertidos**

Los juegos de reuniones virtuales deben ser divertidos. El objetivo principal de estos dinamizadores en línea es divertirse, generar risas y energía, y crear un espacio entre tareas más complejas. Los dinamizadores divertidos pueden ser un elemento esencial de las reuniones para cualquier equipo virtual, y una mezcla de dinamizadores más complejos y otros que sólo sirven para reírse puede ser una buena manera de hacerlo. ¡Echemos un vistazo!

### **Reto GIF**



Los *GIFs* son el alma de Internet y, cuando se trabaja con equipos virtuales, pueden ser una forma estupenda de aportar humor y creatividad a una reunión en línea. Si te preguntas cómo hacer que las reuniones virtuales sean divertidas, las actividades como el reto del GIF son un buen punto de partida.

Para este juego en línea, se crea una pizarra en línea o un documento de Google compartido y se escribe una frase o un enunciado que los participantes tienen que encontrar en un GIF que se corresponda. Puede ser algo tan sencillo como "La sensación del lunes por la mañana" o "La buena gestión se parece a esto". Puedes hacer algunas preguntas sólo por diversión y luego incluir algunas que pidan a cada miembro del equipo que responda de forma creativa a los retos organizativos y los prepare para los siguientes ejercicios.

Después de cada ronda, puedes pedir a los participantes que comenten o voten sus favoritas y, si quieres, puedes celebrar más rondas para elegir un ganador. Una buena forma de utilizar este dinamizador es repartir varias rondas de preguntas a lo largo del taller para mantener altos los niveles de energía y proporcionar algunos momentos de diversión y creatividad como contrapunto a otros ejercicios.

### **¿Cómo se juega?**

**Objetivo:** Reunir al equipo con una actividad divertida que fomente el pensamiento innovador y genere risas junto con un poco de competencia suave.

### **Instrucciones**

#### **Primer paso:**

Para este ejercicio de dinamización en línea, crea una pizarra en línea o un documento de Google compartido en el que los participantes puedan publicar sus respuestas al reto.

### **Segundo paso:**

Publica una frase o afirmación en la pizarra online e invita a tus participantes a encontrar un GIF (giphy.com es genial) y publicarlo en el espacio colaborativo. Tu frase puede ser algo tan sencillo como "Esa sensación del lunes por la mañana" o "La buena gestión se parece a esto". Puedes hacer un par de preguntas sólo para divertirte, y luego incluir algunas que inviten a la gente a responder de forma creativa a los retos organizativos y prepararlos para tus próximos ejercicios.

### **Tercer paso:**

Haz que tu equipo vote en cada ronda de respuestas. Utiliza un sistema como la sesión de votación de Mural o los comentarios y elige un ganador. Realiza varias rondas si tienes tiempo en tu agenda y conviértelo en un torneo. ¿Te apetece algo diferente? Prueba a utilizar memes en lugar de GIFs o añade canciones a una lista de reproducción compartida de Spotify.

### **Touch blue (toque azul)**

*Touch blue* es un energizante que ha existido durante décadas, y funciona igual de bien en un entorno en línea.

Empieza diciendo el facilitador que hay que tocar algo, como "toca azul" o "toca algo cálido". Cada participante debe moverse y tocar algo que sea azul o cálido. Puede ser algo en su escritorio, una prenda de vestir o algo que tengan que encontrar en su estantería. La última persona que encuentre un objeto debe elegir el siguiente atributo.

Si quieres hacerlo un poco más competitivo, dale a todo el mundo quince segundos para encontrar algo y excluye a los jugadores que no encuentren algo a tiempo. Sigue jugando y complícalo más o acorta el tiempo hasta que sólo quede un jugador. También puede ser eficaz jugar varias rondas de este dinamizador durante un taller para mantener a los participantes en vilo!

### **¿Cómo se juega?**

**Objetivo:** Motiva a los equipos con un reto rápido y sencillo que además les da la oportunidad de compartir algo de sus vidas.

### **Instrucciones**

#### **Primer paso:**

Comienza haciendo que el facilitador diga algo que cada participante debe tocar y mostrar en la pantalla. Un ejemplo podría ser: "toca el azul" o "toca algo caliente" o "toca algo suave".

Puede ser algo que esté en su escritorio, una prenda de vestir o algo que tengan que encontrar en su estantería. La última persona en encontrar un objeto debe elegir el siguiente atributo.

#### **Segundo paso:**

Sigue jugando hasta que cada participante haya tenido la oportunidad de seleccionar un atributo. Si quieres subir la apuesta, introduce un segundo atributo. "Toca algo azul y viejo" o "toca algo rojo que puedas comer".

### **Tercer paso:**

Debrief by identifying some of the group's favourite answers and items and asking the owner to talk a little about why they chose them..

### **Variaciones**

Si quieres hacer que este dinamizador sea un poco competitivo, da a los participantes sólo quince segundos para encontrar un objeto y elimina a los jugadores que no lo encuentren a tiempo. El último jugador que quede gana.

Si quieres mantener a los participantes en vilo, prueba a jugar rondas individuales de este dinamizador durante tu reunión o taller, cuando la energía se agote.

## Tema 4: Dinamizadores en línea basados en habilidades

Estos juegos y ejercicios virtuales de dinamización son excelentes para desafiar a tu equipo y fomentar el uso de habilidades específicas como la escucha activa, la memoria o el pensamiento crítico. Suelen ser más profundos y un poco más complicados, pero pueden dar buenos resultados en talleres a distancia más largos o incluso como ejercicios puntuales para mantener a un equipo a distancia interesado.

### **Venta de lápices a distancia**

Muchos hemos visto una película en la que un vendedor le pide a otro que le venda un lápiz. ¿Qué tal si tomamos esa idea, le añadimos un poco de potencial cómico y la ponemos en línea?.

### **¿Cómo se juega?**

**Objetivo:** Mejora las habilidades de tu equipo para la presentación y el lanzamiento, a la vez que se fomenta la improvisación y el pensamiento creativo.

### **Instrucciones**

#### **Primer paso:**

Prepara un conjunto de diapositivas de objetos extraños y maravillosos antes de la reunión y asegúrate de que nadie los haya visto antes. Necesitarás al menos diez diapositivas, aunque te recomendamos que sean más, sobre todo en el caso de grupos grandes. Compártalas en pantalla con los participantes.

#### **Segundo paso:**

Busca un voluntario o nombra a una persona para que empiece. Invita a los participantes a presentar al resto del grupo el objeto que aparece en la siguiente diapositiva. Su objetivo es vender el objeto al grupo y hablar de sus características y ventajas.

Calcula el tiempo para que los participantes dispongan de treinta segundos para presentar el objeto y mantén el ritmo cambiando las diapositivas y nombrando a la siguiente persona para que se encargue de presentar el objeto cuando lo consideres oportuno. Esto mantiene a todo el mundo atento y aumenta la energía.

#### **Tercer paso:**

Una vez que todos hayan tenido su turno de improvisación, da un aplauso a todos y selecciona al mejor lanzador. ¡Dales un aplauso extra!

### **Variaciones**

Este ejercicio puede adaptarse fácilmente a tus necesidades:

- Si quieres centrarte más en el producto, haz que las diapositivas sean de posibles características futuras de las ideas en las que has trabajado antes en la sesión.



- Si quieres hacerlo más divertido, crea una presentación de diapositivas de personajes ficticios y haz que cada participante diga al grupo por qué ese personaje debería ser el próximo presidente.

### **PowerPoint Karaoke (Karaoke con PowerPoint)**

*PowerPoint Karaoke* es una forma estupenda no sólo de motivar a un grupo, sino también de mejorar la cohesión del equipo y las habilidades de comunicación. Crea uno o varios archivos de diapositivas que ninguno de los participantes haya visto antes..

Una vez que tu equipo esté preparado, busca un voluntario que esté dispuesto a presentar y comienza a imprimir la primera diapositiva al azar. A continuación, el voluntario deberá presentar al grupo utilizando esas diapositivas. Puedes dar a cada participante un juego completo de diapositivas o hacer que las pasen a otros participantes después de algunas diapositivas. Se recomienda mantener la información de texto en las diapositivas al mínimo o utilizar sólo imágenes. Lo más importante es que los participantes improvisen, se diviertan y practiquen sus habilidades comunicativas incluso bajo presión.

### **¿Cómo se juega?**

**Objetivo:** Fomentar las habilidades de comunicación y la unión del equipo.

### **Materiales**

- Software de presentación
- Diapositivas (que no se hayan visto antes)

### **Instrucciones**

Encuentra algunos voluntarios dispuestos a presentar. A continuación, consigue varios paquetes de diapositivas, cada uno con 8-10 diapositivas al azar (puedes crear tus propios paquetes de diapositivas o encontrar ejemplos en Internet).

Haz que cada voluntario haga una presentación, sin haber visto las diapositivas antes. Cuando todos hayan presentado, se puede elegir un ganador por medio de un panel o una votación popular.

### **Consejos para realizar esta actividad en línea**

Es una actividad sencilla de realizar en línea, siempre y cuando todo el mundo esté conectado a la cámara web y esté presente en su herramienta de videoconferencia, esta actividad se lleva a cabo de la misma manera que un taller en vivo.

Crea previamente una o varias presentaciones de diapositivas y preséntalas al grupo a través de la pantalla compartida. Es bueno mantener el control de las diapositivas para poder avanzar cuando sea necesario.

## Sugerencias de lectura

Ejercicios de calentamiento:

- Count up: <https://www.sessionlab.com/methods/count-up>
- Three wishes: <https://www.sessionlab.com/methods/three-wishes>
- The Time Machine: <https://www.sessionlab.com/methods/the-time-machine>

Ejercicios en línea divertidos:

- Dance, Dance, Dance: <https://www.sessionlab.com/methods/dance-dance-dance>
- Hello Kitty: <https://www.sessionlab.com/methods/hello-kitty>

Dinamizadores en línea basados en habilidades:

- Empires: <https://www.sessionlab.com/methods/empires>

Consulta también nuestra librería de T4T. Algunos enlaces útiles relacionados:

- <https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>



Cofinanciado por  
la Unión Europea



***T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings***

Erasmus+ project number: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654