

# 12º Digrup

FRANQUEO CONVENIDO  
Res. Exento N° 137  
Fecha: 090393  
Agencia: Stgo. 9C Clasif.  
EMPRESA DE CORREOS DE CHILE

## JUEGOS VIVENCIA Jornada Internacional de Juegos y Dinámicas Grupales Aplicadas

Miercoles 8 de agosto, 2012

Organiza



CENAC  
GROUP  
VIVENCIA

Workshop:  
Se presentarán 11 nuevas actividades lúdicas.

Dirigido a:

- Gerentes y Jefes de Recursos Humanos
- Gerentes y Jefes de Desarrollo Organizacional
- Gerentes y Jefes de Capacitación
- Consultores
- Profesionales de las Ciencias Humanas
- Relatores e Instructores Internos
- Profesionales que trabajen con grupos
- Profesionales y Ejecutivos Interesados en el tema

Auspician



EL MERCURIO

Certifica



## PRESENTACION

Cada año aportamos nuevas dinámicas y experiencias (11 en esta ocasión), trayendo a Chile una recopilación de lo más representativo de los congresos sobre esta materia que se realizan en Brasil y México.

Esta es una metodología de aprendizaje, donde a partir de la vivencia de las distintas dinámicas se aprende a aplicar las mismas y realizar buenas bajadas, esto último fundamental para la óptima utilización de la herramienta lúdica. Además es una experiencia única de auto-aprendizaje, lo que permite también sensibilizarse con lo que le ocurre a los participantes en estos procesos.

Se innova este año al incorporar una unidad para aprender a crear juegos y dinámicas.

### Por qué asistir:

- Para experimentar y vivenciar nuevas dinámicas, no conocidas en Chile.
- Aprender y/o reaprender a aplicar diversas metodologías del ciclo del juego.
- Conocer diferentes actividades y su aplicación en áreas desde la comunicación, liderazgo, trabajo en equipo, negociación, etc., y a partir de la experiencia personal, transferir dicha vivencia a la posterior aplicación.

**Recuerde que la clave del éxito del uso de esta metodología, está en la elección, aplicación y calidad de las conclusiones, a partir de la vivencia personal.**

## OBJETIVOS

- Facilitar la aplicación de soluciones a necesidades de dinámicas y juegos específicos.
- Desarrollar un enfoque sistémico a partir de la interpretación de distintos roles.
- Desarrollar los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para los Facilitadores, promoviendo un conocimiento (teórico-práctico) sobre el concepto de Juegos, posibilitando su aplicación efectiva.
- Identificar las diferencias individuales como elemento clave para lograr resultados a través del rescate de la espontaneidad y lo lúdico.
- Aprender a desarrollar un juego, practicando y transformando la vivencia en una práctica efectiva de creación.

## METODOLOGÍA: EL JUEGO

Método activo participativo con presentación dialogada y vivencias de situaciones simuladas y reales, otorgando la posibilidad de construir su propia dinámica y evaluar patrones de desempeño personal y grupal, y la inferencia de principios que orientan el análisis y la comprensión de la realidad.

La estrategia de enseñanza crea un ambiente lúdico y agradable, proporcionando cuestionamientos y reflexiones intensas que generan un aprendizaje efectivo.

El juego es un elemento imprescindible en la vida del ser humano, de niños ayuda a la elaboración de la angustia producida por lo desconocido y como adultos la posibilidad de conocernos más y hacer cambios en nuestra manera de actuar o vivir la vida. Jugar entonces permite sobrelevar mejor la presión que la vida cotidiana nos produce, dificultades en el desarrollo que pueden ser trabajadas a partir de la técnica lúdica.

En la aplicación de cada actividad lúdica se realizará una metodología de trabajo que permita aplicarla con posterioridad.

### VIVENCIAS DE INTEGRACIÓN

#### Dinámica de los juicios personales

**Resumen de la actividad:** Esta es una actividad de presentación para crear un ambiente adecuado a un grupo recién formado, donde la creatividad, espontaneidad y transparencia son importantes para evitar juicios personales. Los participantes se presentarán de manera distinta de las actividades habituales de presentación.

**Qué permite evaluar:** Conocimiento mutuo, percepción, observación, creatividad y espontaneidad.

#### Nombres y Calidades personales

**Resumen de la actividad:** Esta es una actividad de presentación muy dinámica, para crear un ambiente adecuado entre personas que posiblemente se conozcan, donde la atención y la memoria son las características principales.

**Qué permite evaluar:** Presentación de cada asistente, percepción de sí y del otro, atención, capacidad de observación, comunicación verbal y no verbal, memoria, flexibilidad y espontaneidad.

### DINÁMICAS y JUEGOS DIVERSOS

#### Dinámica del riesgo efectivo en la Construcción de una Torre

**Objetivos:** Trabajar el concepto de planeación, para la toma de decisión y proceso decisorio en grupo, delante de una decisión de riesgos. Los participantes deberán considerar todos los riesgos involucrados en esta actividad de manera que el producto y las personas no sufran daño de ningún tipo (ni físico ni emocional).

**Qué permite evaluar:** Aspectos del trabajo en equipo; planeación y toma de decisiones grupales; análisis de riesgos y posterior comparación con la práctica de planeación en el día a día de las organizaciones.

#### Agente Secreto

**Objetivos:** Analizar el proceso de percibir mensajes No-Verbales; reforzar el aprendizaje de conocimientos o conceptos de seguridad adquiridos en el taller.

**Qué permite evaluar:** Procesos de comunicación no verbal y percepción del todo y sus implicaciones en el caso de no percepción; análisis de riesgos y posterior comparación con la práctica de concentración, comunicación efectiva y seguridad en el día a día de las organizaciones.

#### La búsqueda de un Consenso

**Objetivos:** Diagnosticar el nivel de desarrollo realizado en una tarea grupal dirigida, así como también la comparación de los resultados de una decisión individual con los de una decisión grupal, como sensibilizar a los participantes sobre su propio comportamiento, que puede contribuir u obstruir la toma de decisión grupal.

**Qué permite evaluar:** Si las características predominantes son de un grupo o de un equipo de trabajo, la capacidad empática, el espíritu de colaboración o competición, el análisis de detalles específicos para la búsqueda de un consenso y después una comparación con la práctica en el día a día en las actividades laborales.

## DINÁMICA DE CREACIÓN

Por segunda vez en un Digrup, desde el primer taller, innovaremos en la metodología para aprender a crear un juego.

**Creando un Juego o Vivencia:** El momento de creación efectiva de un juego o vivencia, con todas sus etapas y primera aplicación en el plazo predeterminado. El gran momento de transformar información en acción.

## VITALIZADORES

**La Aduana:** Trabajar y explotar la prontitud y percepción, así como también permitir que un grupo fatigado se pueda relajar y después regresar a las actividades energizado.

**Los balones que se mueven:** Animar y energizar a un grupo fatigado. Ilustrar las características de la competencia o de la colaboración. Ilustrar las consecuencias de interponer los intereses personales arriba de los objetivos grupales.

**Suelo Hechizado:** Animar y energizar a un grupo fatigado. Haciendo uso del cuerpo para estimular además de la circulación sanguínea la imaginación, la flexibilidad personal y voluntad para involucrarse de manera placentera en una actividad.

**Historia de A hasta Z:** Motivar a un grupo a poner en práctica su capacidad creativa haciendo uso de las letras del alfabeto y su conocimiento personal.

**Usando los dedos y los brazos:** Demostrar la forma en que un cambio obligado puede ocasionar incomodidad y por tanto, resistencia, de esta manera como se puede generar cambios.

## VIVENCIA DE CIERRE

**La boda**

**Resumen de la actividad:** Los participantes tendrán la oportunidad de despedirse de los demás, reconociendo y valorando las contribuciones de los demás de una manera amistosa y fraternal.

**Qué permite evaluar:** La oportunidad para una valoración propia y del grupo. A través de una actividad para dar retroalimentación a los demás de una manera constructiva y útil.

## CONFERENCISTA INTERNACIONAL

### ROBERTO HIRSCH



- Licenciado en Psicología. Universidad Federal de Minas Gerais. Brasil.
- Master en Psicología de la Salud y del Trabajo. Universidad São Marcos.
- **Especialista en:**
  - Creatividad, en la Universidad de Buffalo (NY-USA);
  - Administración de Recursos Humanos en la Fundación Getúlio Vargas (SP-Brasil);
  - Dinámica de los Grupos por la SBDG (Sociedad Brasileña de Dinámica de los Grupos)
  - Coaching Ejecutivo, Personal y de Equipos por la ICC (International Coaching Community).
  - Pedagogo en Psicodrama; Juegos Empresariales; Pensamiento Sistémico y Consultora Sistémica Empresarial, Coaching y Constelación Organizacional por Hoffmann & Partners Alemania / Brasil.
- Facilitador en las Metodologías:
  - *Resolución Creativa de Desafíos (Metodología CPS – Creative Problem Solutions)*, en CEF – Creative Education Foundation (Buffalo- NY) e ILACE (Instituto Latino Americano de Creatividad y Estrategia); en FIACE – Federación Iberoamericana de Coaching Ejecutivo, Formación en Coaching Ejecutivo Organizacional.
- Socio Director del OPUS INSTITUTO.
- Ha coordinado y desarrollado en los últimos 30 años proyectos en Consultoría Organizacional, Selección, Evaluación, Entrenamiento y Desarrollo de Directivos, Jefes, Personal y de Equipos.
- Es responsable por el Programa Solución Creativa de Problemas, para la Compañía Exxon Mobil, en toda la América Latina.
- Maestro en la ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), FIA/USP Y FGV en diversos programas de MBA's y Pos Grado en las áreas de negociación, Factor Humano, marketing y Psicología del Consumo.
- Conferencista Internacional en Encuentros de Educación, Organizacional y de Recursos Humanos en, Argentina, Bolivia, Colombia, Costa Rica, Estados Unidos, Guatemala, México, Paraguay, Uruguay, Venezuela y en todas las provincias brasileñas.

## CERTIFICADO OTORGADO POR:

### 1.- CENAC GROUP - CHILE

Con 33 años de presencia en Chile, especializada en las áreas de capacitación, consultoría, coaching, selección, dinámicas de juego y diagnóstico de orientación vocacional, trabaja con las empresas líderes del país, tanto nacionales como internacionales.

Desde hace 10 años está desarrollando intensamente congresos y seminarios especializados en el área comercial, especialmente en temáticas de ventas y negociación, además de efectuar consultoría y relatoría para organizaciones, enfocadas en los negocios particulares de cada una.

### 2.- OPUS – BRASIL

Desde hace 20 años agregando valor y aumentando el capital intelectual de sus clientes, entregando una propuesta diferenciadora, orientada a los cambios en los negocios, el entorno y las personas.

En este último ámbito los esfuerzos se orientan al coaching para la acción, tomando decisiones que permitan el crecimiento profesional donde el entrenador es un soplador de brasas, ayudando a cada uno a sacar lo mejor de si.

## ANTECEDENTES DEL EVENTO

**Fecha:** Miércoles 8 de Agosto de 2012

**Acreditación:** 08:45 a 09:00 hrs.

**Horario:** 09:00 a 18:30 hrs. (incluye almuerzo)

**Lugar:** Hotel Santiago Park Plaza

Av. Ricardo Lyon 207, Providencia

**Estacionamiento:** Sin costo, Edificio Barcelona Barcelona 2077, Providencia

## VALORES

1 Cheque 3 Cheques

**1 Participante:** \$199.000 c/u \$69.600 c/u

**2 Participantes:** \$186.000 c/u \$65.000 c/u

**3 Participantes:** \$166.000 c/u \$58.000 c/u

## SENCE:

- Solicite su Código Sence al realizar su inscripción.
- "Actividad de capacitación autorizada por el SENCE para los efectos de la franquicia tributaria de capacitación, no conducente al otorgamiento de un título o grado académico."

## INFORMACIONES E INSCRIPCIONES

Teléfonos: 361 9285 – 361 9286 – 361 9287

E-mail: [eventos@cenacgroup.cl](mailto:eventos@cenacgroup.cl)

Observación: Por las características que esta actividad tiene, el número de participantes es limitado. Se sugiere tenida informal y cómoda.

**IMPORTANTE:** Estas actividades pueden ser desarrolladas durante el año en forma exclusiva para su empresa y/u organización, incluyendo temas de: Comunicación, Trabajo en Equipo, Actitud, Motivación, Liderazgo, Cambio, Confianza, Creatividad y adicionalmente actividades temáticas diseñadas especialmente según sus necesidades.