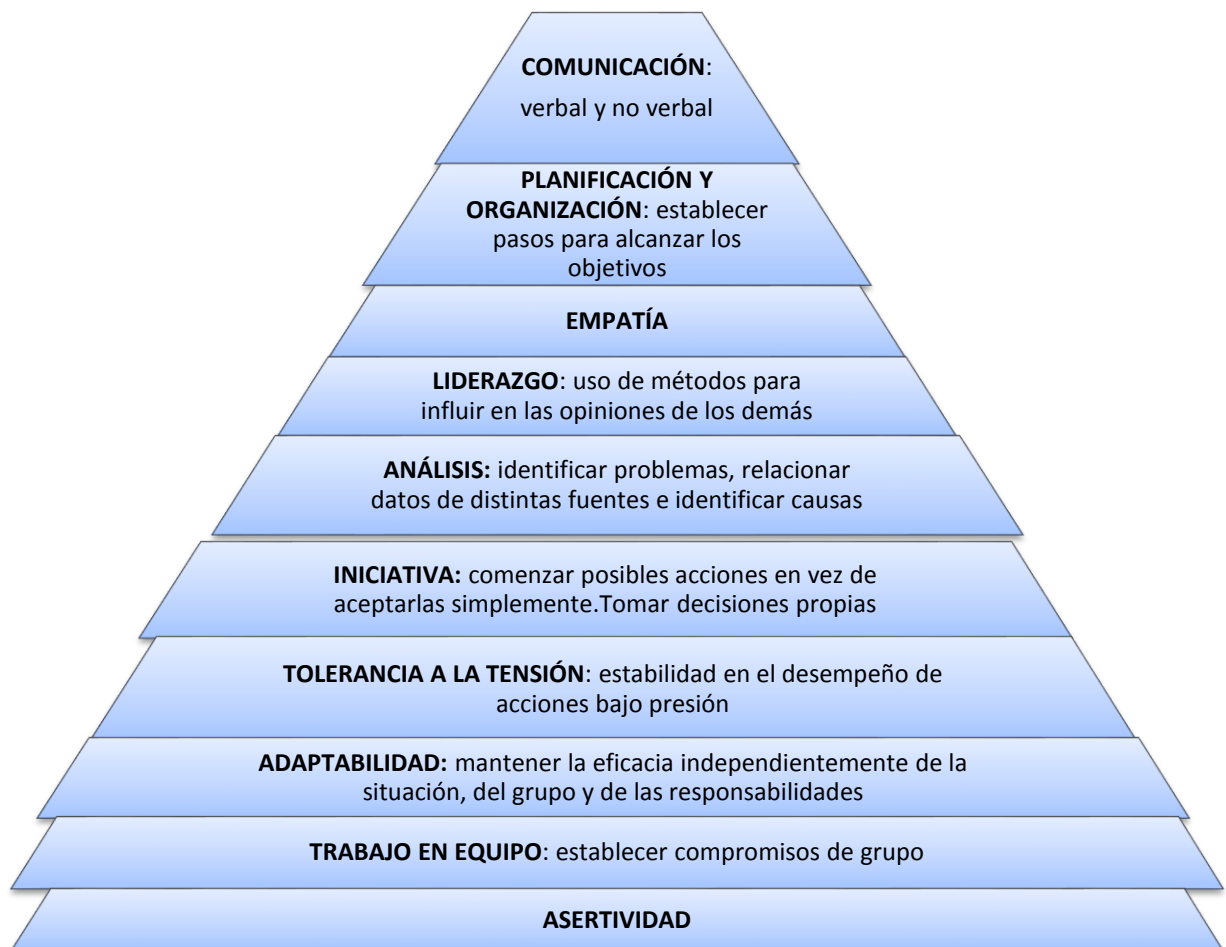


DINÁMICA DE GRUPOS

La dinámica de grupos es una técnica de entrevista cada vez más utilizada dentro de los procesos de selección. El orden de realización en el proceso puede variar, pero generalmente es antes de la entrevista en profundidad. En este tipo de ejercicio, el entrevistador plantea al grupo una pregunta, un problema o un tema de discusión, sobre el cual, durante un tiempo concreto, se tiene que discutir y llegar a una solución determinada. En otras ocasiones, se plantea una situación simulada en la que cada participante juega un papel determinado (**role playing**). Muy utilizado para puestos directivos y comerciales con experiencia laboral previa. Otras veces, la situación planteada puede ser de cooperación, o se plantean temas conflictivos o situaciones problemáticas

Competencias que pueden ser evaluadas mediante una dinámica de grupos:



CONDUCTAS POSITIVAS

- ❖ Leer de forma detenida las instrucciones del ejercicio y tomar notas, sobre el mismo o subrayar las partes más importantes.
- ❖ Exponer de forma resumida el objetivo del ejercicio, en el momento de comenzar la discusión.
- ❖ Sugerir una forma de resolver el problema planteado o de comenzar a discutir sobre el tema planteado.
- ❖ Preguntar a los demás por sus ideas o si están de acuerdo con las soluciones planteadas.
- ❖ Permanecer tranquilo y amable incluso cuando los demás estén en desacuerdo con las propias opiniones.
- ❖ Escuchar las opiniones de los demás, es decir permanecer flexibles y abierto a las ideas de los demás.
- ❖ Ofrecerse voluntario para escribir los acuerdos tomados por el grupo durante la discusión, así como resumir las conclusiones finales de la discusión o sugerir que otra persona lo haga.
- ❖ Reconducir o guiar al grupo cuando éste divaga y se sale del objetivo del ejercicio.
- ❖ Expresarse de forma clara y comprensiva.
- ❖ Mantener el contacto visual con el resto de participantes cuando están hablando o se está hablando.
- ❖ Utilizar gestos y expresiones faciales para dar énfasis a los argumentos.

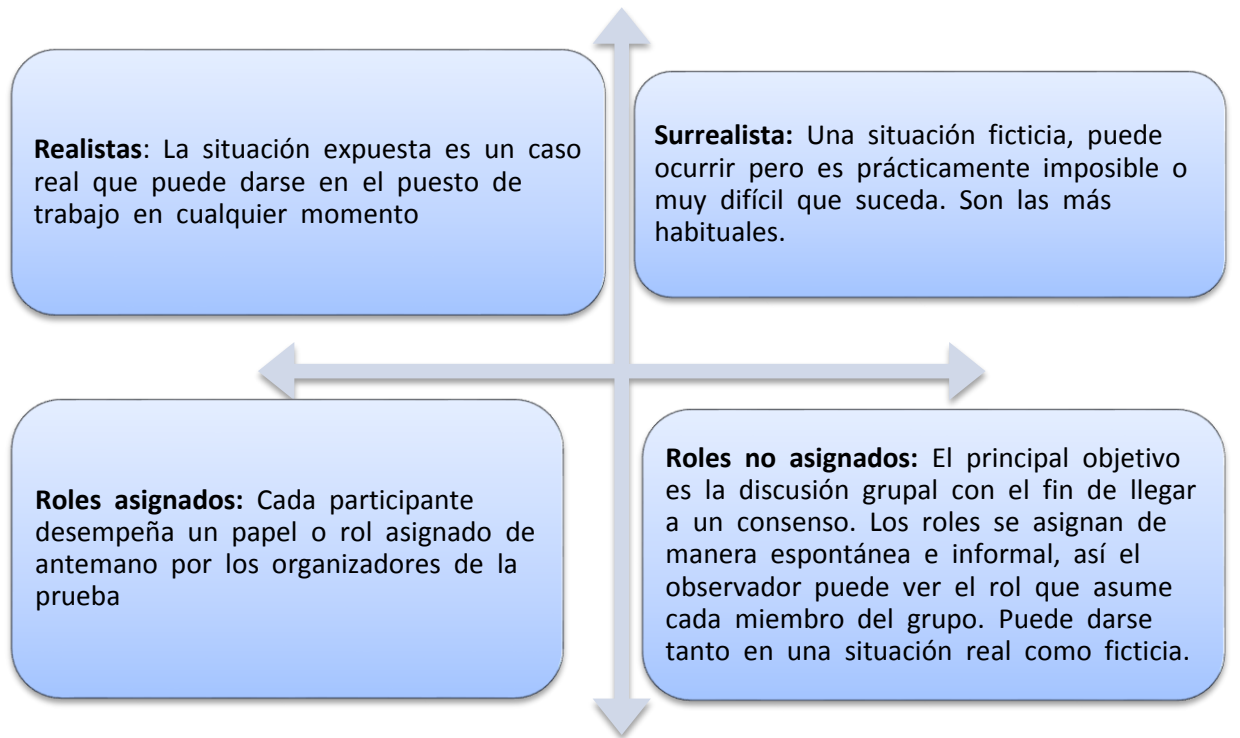
CONDUCTAS NEGATIVAS

- ❖ No tomar notas durante la lectura de las instrucciones o no tomar apuntes durante el ejercicio.
- ❖ No hacer intentos para organizar al grupo.
- ❖ Dar sugerencias o ideas que no estén en consonancia con el ejercicio.
- ❖ No intervenir de forma activa.
- ❖ Aceptar sin más todo lo que dicen los demás.
- ❖ No ceder en ninguna ocasión impidiendo al grupo llegar a un consenso final.
- ❖ Dejarse llevar por los nervios cuando las ideas de los demás no están en consonancia con las propias.
- ❖ Chillar o levantar excesivamente la voz.
- ❖ Interrumpir a los demás cuando éstos están exponiendo sus ideas.
- ❖ Mostrarse arrogante o agresivo presentando sus ideas u opiniones.
- ❖ Mantener conversaciones paralelas con otros participantes cuando otro miembro del grupo está presentando sus ideas.
- ❖ Demostrar impaciencia, nerviosismo o aburrimiento con el ejercicio.

No olvidar que estos ejemplos no hay que tomarlos al pie de la letra, ya que en función del perfil del puesto pueden variar.

TIPOS DE DINÁMICAS

Las dinámicas pueden ser:



EJEMPLOS:

1. La agencia de publicidad

El grupo se divide en 2 subgrupos cuyo objetivo es elaborar frases publicitarias que posteriormente serán evaluadas.

Cada grupo es una agencia de publicidad y tiene el compromiso del negocio de la promoción.

Cada compañía (subgrupo) tiene dos tareas a completar en 30 minutos:



a.
Seleccionar el nombre de la compañía, establecer una jerarquía, asignar roles, clarificar tareas y producir un cartel organizacional reflejando las decisiones de los miembros. Esta información será recogida en 10 minutos. Si se completa antes de tiempo se puede pasar a la siguiente.

b.
Preparar un paquete de veinte frases publicitarias o temas de publicidad para un cliente potencial, el Banco de la Fidelidad. Este banco está interesado en depósitos crecientes significativos, de una campaña agresiva de relaciones públicas.

Se analizarán ambas propuestas y se elegirá la mejor.

2. Listado de responsabilidad

*"Una **mujer** joven y casada, se siente desatendida por su **marido** ya que es te trabaja durante muchas horas en el trabajo, y tiene mucha falta de afecto. Un día en el que su marido está de viaje, va a casa de otro hombre y se acuesta con él, la casa de este hombre, su **amante**, está al otro lado del río. Por la mañana muy temprano, la mujer quiere volver a casa antes que su marido. Para poder hacerlo, tiene que cruzar un puente, pero al principio de este hay un **loco** que no la deja pasar, puesto que si lo hace dice que la matará con un cuchillo que tiene en las manos. La mujer, recurre al **barquero** que se dedica a pasar con su barca a las personas de una orilla a otra. Cuando está en la barca, el barquero le pide el dinero, y ésta le dice que no lleva nada, que por favor la cruce y luego se lo paga, que hay un loco en el puente. El barquero le dice no, que o le da el dinero por adelantado o nada. Entonces se dirige a casa de un **amigo** que vive en esa orilla del río, y que lo es desde hace muchos años, y está enamorado platónicamente de ella, y cuando la mujer le cuenta su problema, el supuesto amigo le niega la ayuda y el dinero porque dice estar decepcionado. Por último recurre al amante, el cual sin más le niega la ayuda y no le deja dinero. La mujer desesperada cruza el río y el loco la mata.*

¿Cuál de los personajes tiene más culpa de la muerte de la mujer? E numerar a los personajes del 1 al 6 dando el 1 al que tenga el mayor grado de culpabilidad y el 6 al que menos"



3. Isla desierta

Imaginad que os encontráis en un naufragio. A duras penas habéis conseguido llegar a una isla donde tendréis que pasar tres años de vuestra vida, sin salir de allí.

Viviréis en estas condiciones:

Ocuparéis un espacio físico cuadrado, absolutamente idéntico a la realidad terrestre. Este espacio mide veinte kilómetros cuadrados y está repartido de la siguiente manera:

- $\frac{1}{4}$ es un lago con peces;
- $\frac{1}{4}$ es una tierra de cultivo;
- $\frac{1}{4}$ es un bosque salvaje;
- $\frac{1}{4}$ es un terreno sin cultivar.

El clima del lugar es estival, con una temperatura constante de 30º durante el día y 20º durante la noche. Sólo llueve 30 días al año.

Las únicas personas con las que os relacionaréis durante vuestra estancia en la isla serán los propios miembros del grupo.

Entre todas las personas del grupo podéis rescatar 3 objetos de los 36 que hay en el barco.

Tenéis que poneros de acuerdo entre todo el grupo para decidir qué tres objetos de la lista decidís llevaros.

Lista de objetos que podéis elegir:

1. Un equipo completo de pesca.
2. Dos palas y dos picos de jardinería.
3. Tres raquetas de tenis y veinte pelotas.
4. Dos guitarras.
5. Veinte pastillas de jabón.
6. El cuadro de la Gioconda.
7. Diez películas y un proyector de pilas.



8. Una mochila para cada persona del grupo.
9. Cien rollos de papel higiénico.
10. Una vaca y un toro.
11. Cien cajas de conservas surtidas.
12. Cien libros de literatura clásica.
13. Cien botellas de bebidas alcohólicas.
14. Un Jeep nuevo.
15. Una barca de remos.
16. Diez barras metálicas.
17. Cien cajas de cerillas.
18. Un caballo de seis años.
19. Una buena cantidad de penicilina.
20. Cien paquetes de tabaco.
21. Tres barajas de cartas.
22. Un gato siamés.
23. Artículos de tocador y de belleza.
24. Semillas de diversas clases.
25. Una máquina de escribir.
26. Cinco armarios llenos de ropa.
27. Veinticinco fotografías de personas queridas.
28. Cinco mil hojas de papel para escribir.
29. Un fusil y cien balas.
30. Un equipo de pinturas al óleo y treinta tubos de recambio
31. Cien discos y un tocadiscos de pilas.
32. Un Cadillac y cuatro mil litros de gasolina.
33. Material para hacer un reportaje fotográfico.
34. Dos tiendas de campaña de tres plazas cada una.
35. Tres camas muy grandes.
36. Una batería de cocina



4. NASA

"Ustedes pertenecen a un grupo de cosmonautas. En un viaje individual tenían el encargo de encontrarse con la nave nodriza en la superficie iluminada de la Luna. A causa de dificultades técnicas, su nave espacial tuvo que alunizar a 300km de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo. Su supervivencia depende de que consigan llegar a pie a la nave nodriza. Solo pueden llevarse con ustedes lo más imprescindible para superar esa distancia. Más abajo se especifica los 15 elementos que se han salvado. Su labor consiste en hacer una clasificación de los objetos enumerados que sean más o menos importantes para que su tripulación se los lleve consigo".

El 1 será el mas importante y el 15 el menos.

- 1 caja de cerillas
- 20m de cuerda
- 1 hornillo portátil
- 1 lata de leche en polvo
- 1 brújula magnética
- Cartuchos de señales
- 1 receptor y emisor de FM
- 1 bote neumático con botellas de CO2
- 1 lata de alimento concentrado
- 30m de seda de paracaídas
- 2 pistolas
- 2 bombonas de oxígeno de 50l
- 20 litros de agua
- 1 maletín de primeros auxilios
- 1 mapa estelar (constelación lunar)

Orden lógico dinámica de la NASA:

- 1- Oxígeno: necesario para respirar
- 2- Agua: necesaria para las pérdidas de líquido del cuerpo y su mantenimiento
- 3- Mapa estelar: medio de orientación fundamental
- 4- Concentrado alimenticio: necesario para la subsistencia
- 5- Radio: para realizar llamadas de socorro a la nave nodriza
- 6- Cuerda de nailon: para vendar y trepar
- 7- Maletín de primeros auxilios: para posibles heridas
- 8- Seda de paracaídas: protege contra los rayos solares
- 9- Bote neumático: contiene el CO2 que se puede usar para propulsar.
- 10-
Cartuchos de señales: llamadas de socorro cuando se este cerca de la nave nodriza
- 11- Pistolas: podrían servir como autopropulsión
- 12- Leche en polvo: gastaría mucha agua teniendo el alimento concentrado 13-
Hornillo: poco útil, solo para iluminar el lado oscuro de la Luna
- 14- Brújula Magnética: en la Luna no funciona
- 15- Caja de cerillas: no funcionan.

5. El globo aerostático

Un meteorito cae en el océano Atlántico creando una gran ola gigante y deja sumergidos a todos los continentes del planeta.

Por suerte, tú y otras cinco personas os encontrabais en ese momento sobrevolando el Parque Nacional del Teide en un globo aerostático.

Después de unas horas el globo comienza a perder aire pero avistáis una isla. El mar está repleto de tiburones hambrientos y la única forma de que el globo llegue a la isla es tirar a uno/a de sus ocupantes.

Instrucciones:

Debéis establecer un debate entre todos/as para decidir quién será la persona que deberá abandonar el globo para ser devorada por los tiburones.

Se os asignará a cada persona participante en la dinámica uno de los siguientes roles:

- Un sacerdote
- Un periodista de prensa rosa
- Un asesor político
- Una profesora de educación primaria
- Una enfermera
- Una funcionaria del Instituto Nacional de Estadística

Premisas que hay que cumplir:

Sois los únicos supervivientes del planeta por lo que hay que asegurar la supervivencia de la especie.

La decisión ha de ser tomada por unanimidad por lo que queda excluida la votación o que una persona se ofrezca voluntaria para abandonar el globo.

Cada participante deberá exponer sus argumentos en función del rol asignado para persuadir al resto y salvar su vida.



¡SÍGUENOS EN REDES SOCIALES PARA ABRIR PUERTAS A TU EMPLEO!



Con tu empleo



@contuempleo