

Tangram a Ciegas

Comunicación, Liderazgo y Trabajo en Equipo

1. Datos generales

Bloque temático	Comunicación (con conexión directa a Trabajo en Equipo)
Duración total	50 minutos
Nº de participantes	Grupos de 3-4 personas (6-7 grupos por aula tipo)
Ciclo/curso recomendado	Grado Medio y Grado Básico (adaptable a Grado Superior en su variante de mayor dificultad)
Espacio	Aula ordinaria con mesas amplias o espacio diáfano
Rol del tutor/a	Facilitador/a, cronometrador/a y observador/a de las dinámicas de liderazgo que emergen en cada grupo

2. Idea previa

Esta dinámica ya se implementó con anterioridad en el módulo de Formación y Orientación Laboral (FOL), donde se utilizó como actividad práctica para trabajar la comunicación en el entorno laboral. Se recupera y adapta ahora al proyecto de tutoría de competencias blandas, integrándola en el bloque de Comunicación y conectándola con el resto de dinámicas del itinerario.

3. Objetivos de aprendizaje

Para el líder

- Practicar el liderazgo bajo presión
- Desarrollar comunicación precisa y sin ambigüedad
- Gestionar la frustración y las emociones propias
- Adaptar la estrategia comunicativa cuando no funciona
- Ejercitar la paciencia con el equipo

Para el equipo

- Practicar la escucha activa
- Seguir el liderazgo con confianza, incluso en la incertidumbre
- Coordinarse con el resto de miembros del equipo
- Gestionar la incertidumbre sin ver la figura original
- Practicar la comunicación ascendente (preguntas clarificadoras)

Para todo el grupo

- Reflexionar sobre los propios estilos de liderazgo
- Tomar conciencia del propio estilo comunicativo
- Desarrollar resiliencia y aprendizaje a partir del error

4. Marco teórico

El Tangram a Ciegas se apoya en un principio sencillo pero muy visible en el entorno laboral: la calidad de un resultado depende en gran medida de la calidad de la comunicación que lo dirige, no solo del conocimiento técnico de quien ejecuta. La dinámica reproduce, en formato de juego, situaciones profesionales reales en las que una persona con la información completa (un cirujano, un capataz, un/a

programador/a senior, un/a jefe/a de cocina) debe transmitir instrucciones precisas a un equipo ejecutor que no tiene esa misma visión de conjunto.

La actividad pone de manifiesto los tres grandes enemigos de la comunicación efectiva:

- Ambigüedad — instrucciones vagas que cada persona interpreta de forma distinta ("pon el triángulo ahí" frente a describir con precisión pieza, ubicación y orientación).
- Velocidad excesiva — dar varias instrucciones seguidas sin verificar que se han entendido, frente al ciclo instrucción → verificación → siguiente instrucción.
- Falta de marco de referencia común — expresiones como "a la izquierda" pierden sentido si no se especifica desde qué punto de vista se está hablando.

A nivel emocional, la dinámica genera una frustración controlada y sin riesgo real, lo que permite entrenar el control emocional, la paciencia y la escucha activa en un entorno seguro antes de enfrentarse a situaciones equivalentes en un puesto de trabajo.

5. Reglas del juego

El líder PUEDE

- Memorizar la figura durante 45 segundos
- Guiar al equipo durante 2 minutos por ronda
- Usar únicamente comunicación verbal
- Mantener un tono calmado

El líder NO PUEDE

- Tocar las piezas
- Señalar con las manos o los brazos
- Dibujar ni hacer gestos
- Gritar o perder los nervios

El equipo DEBE

- Seguir las instrucciones del líder
- Hacer preguntas clarificadoras
- Colaborar entre sus miembros
- Confiar en el líder
- Trabajar sin ver la figura original

6. Fases de la actividad

Fase 1 — Introducción (10 minutos)

Presentación de la dinámica y de sus objetivos. Formación de grupos de 3-4 personas. Elección reflexiva del líder de la primera ronda (se recomienda preguntar quién quiere asumir el rol y por qué, para generar ya el primer momento de reflexión). Explicación de las reglas fundamentales y de los tres enemigos de la comunicación.

Fase 2 — Ejecución (35 minutos)

Se desarrollan varias rondas, cada una compuesta por:

- Memorización: 45 segundos en los que el líder observa la figura objetivo sin que el resto del grupo la vea.
- Montaje: 2 minutos en los que el líder guía verbalmente al equipo para reconstruir la figura, sin tocar las piezas ni usar gestos.
- Verificación: comprobación conjunta del resultado frente a la plantilla original.

Sistema de puntuación: 10 puntos si se logra en la primera ronda, restando 2 puntos por cada ronda adicional necesaria. Se recomienda alternar el nivel de dificultad de las figuras (fácil, medio, difícil) entre rondas.

Fase 3 — Reflexión (15 minutos)

Puesta en común guiada por el tutor/a. Se sugieren las siguientes preguntas:

- ¿Qué ha sido más difícil, liderar o ejecutar? ¿Por qué?
- ¿Qué instrucciones han funcionado mejor? ¿Qué las diferenciaba de las que no funcionaron?
- ¿En qué momento habéis sentido frustración? ¿Cómo la habéis gestionado?
- ¿Qué situaciones de vuestro futuro profesional se parecen a esta dinámica?

Se cierra conectando los tres enemigos de la comunicación con ejemplos reales del sector profesional del grupo (sanidad, construcción, informática, hostelería, automoción, administración, etc.).

7. Materiales y presupuesto

Tangrams	1 set por grupo (6-7 sets). 7 piezas por set: 5 triángulos (2 grandes, 1 mediano, 2 pequeños), 1 cuadrado y 1 paralelogramo. Estimación: 3-5 € por set en madera o cartón grueso → 20-35 € totales
Plantillas de figuras	10-15 figuras impresas en A4 y plastificadas, organizadas por dificultad (fácil: formas geométricas; medio: animales sencillos; difícil: figuras humanas y objetos complejos). Coste estimado: impresión y plastificado ≈ 5 €
Cronómetro	Cronómetro visible o proyectado en pantalla (puede usarse un temporizador digital sin coste)
Pizarra y rotuladores	Para la tabla de puntuaciones. Material ya disponible en el aula
Hojas de evaluación	Fotocopias de las rúbricas de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación (ver apartado 8)
Presupuesto total estimado	25-40 € (material reutilizable en cursos sucesivos)

8. Variantes y adaptaciones

- Rotación de líderes: cada ronda cambia de líder para que todo el grupo experimente ambos roles y desarrolle empatía. Requiere 75-90 minutos.
- Silencio total: el equipo no puede hablar ni preguntar; el líder debe anticipar todas las dudas. Dificultad alta.
- Con observadores: 1-2 miembros observan y toman notas para compartir su análisis del proceso en la fase de reflexión.
- Líderes remotos: el líder se sitúa en otra sala y se comunica por interfono o videollamada, simulando coordinación en teletrabajo.
- Competición por tiempo: sin rondas fijas, gana el primer grupo en completar la figura. Mayor presión y realismo.
- Tangram inclusivo: el equipo trabaja con los ojos vendados realmente, trabajando la inclusión y la empatía con personas con discapacidad visual.

Ajuste según tamaño de grupo: en grupos pequeños (menos de 12) se puede alargar el tiempo de reflexión; en grupos grandes (más de 30) se pueden organizar torneos por eliminatorias; con tiempo reducido (45 min) se recomienda limitar a 3 rondas con figuras de dificultad media.