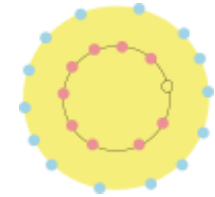


DINÁMICA

LA PECERA

https://en.wikipedia.org/wiki/Fishbowl_%28conversation%29



¿Para qué se hace?

- para indagar
- para facilitar el diálogo entre personas con intereses diversos
- para fomentar la participación
- para debatir temas difíciles
- para dar orden y sentido a la conversación

¿En qué consiste?

1. Se crean 2 círculos concéntricos con sillas que apuntan hacia el centro.
2. El círculo de fuera representa la pecera y el de dentro representa a los peces.
3. Los participantes ocupan todas las sillas dejando una del círculo de peces libre.
4. Sólo se puede hablar siendo pez y además, si hay una silla libre en su círculo.
5. En cualquier momento, una persona de la pecera puede levantarse y sentarse en la silla libre. Cuando esto ocurre, la discusión se detiene hasta que alguno de los peces se retira voluntariamente al círculo de la pecera.
6. Un participante puede pasar de pecera a pez cuantas veces quiera.
7. Un pez también se puede retirar en cualquier momento. En este caso, la discusión se detiene hasta que una persona de la pecera entra voluntariamente.

Materiales necesarios	Roles
<ul style="list-style-type: none">• Acuerdos (poner en un lugar visible para todos)<ul style="list-style-type: none">◦ Todas las ideas son bienvenidas◦ Mentalidad “Sí, y...”◦ No apropiarse de ideas◦ Atreverse a hacer piruetas◦ Cantidad sobre calidad• Sillas (número de participantes + 1).• Pizarra para anotar los conceptos.• Preguntas para el debate. Ejemplo:<ul style="list-style-type: none">• <i>¿Qué puede aportar el diseño? 5'</i>• <i>¿Qué puede aportar el diseño en las empresas? 5'</i>	<ul style="list-style-type: none">• Facilitador<ul style="list-style-type: none">◦ explica la técnica y objetivos◦ se asegura de que todo el mundo entiende el tema y la dinámica◦ mantiene la discusión en movimiento, interviniendo si es necesario para centrar el tema o relanzarlo◦ asegura que se siguen las reglas del juego• Guardián del tiempo• Anotador

