

di -ver'- so -phy, n. [Lat. *Diversus*, pp. *divertere*, girar en varias direcciones, habilidad, sabiduría].

1. Talento o habilidad para tratar con personas diferentes de uno mismo; aptitud cultural.
2. Un juego cuyo propósito es de desarrollar este talento, habilidad e inteligencia en las personas que lo juegan.

Introducción

Este instrumento de entrenamiento está diseñado para ampliar la capacidad cultural de su organización y de sus trabajadores. Apodera a los que lo juegan a trabajar y a comunicar eficazmente a pesar de las diferencias.

El juego lleva a los jugadores desde el etnocentrismo – estar ensimismado en la cultura de uno mismo, la manera de juzgarse al estar enfrentado con la diversidad – hacia la “diversofía”, un estado más elevado de sensibilidad y comprensión.

En el camino hacia una mayor capacidad cultural, los jugadores tienen que responder a los cinco tipos de cartas diferentes que constituyen la baraja.

1. **diversiSMARTS** (las verdes): desafían los conocimientos del jugador sobre temas culturalmente específicos.
2. **diversiCHOICE** (las amarillas): ponen a los jugadores en situaciones interculturales que los retan a tomar decisiones de cómo responder o comportarse mejor.
3. **diversiSHARE** (las azules): desarrollan la habilidad de comunicarse y formar equipos. Inspiran a los jugadores a compartir algo de sí mismos, de sus opiniones y sus sentimientos. Subrayan la idea de que todos somos diferentes, incluso dentro de nuestros propios grupos culturales, y de que aun hay cosas por aprender.
4. **diversiRISK** (las rojas): ponen los jugadores en situaciones fuera de su control. Algunas situaciones son positivas (+) y otras negativas (–). Estas cartas ayudan a los jugadores a experimentar, sin peligro alguno, de los beneficios o costes que crea la diversidad.
5. **diversiGUIDE** (las blancas): aportan conocimientos relacionados con la cultura que se está investigando y le piden al jugador que busque oportunidades para aplicarlos en su trabajo o en la vida.

¿Porqué utilizar un juego para educar sobre la diversidad intercultural?

Desde hace bastante tiempo se utilizan los juegos como poderoso instrumento de educación ya que éstos ayudan a crear modelos sobre la interacción humana que permiten al estudiante de adquirir y aplicar nuevos conocimientos y habilidades. Son especialmente útiles con temas sensibles: los jugadores pueden desarrollarse emocionalmente en un entorno de bajo riesgo, creado por un terreno ficticio de juego.

Al jugar a un juego, las personas crean una nueva cultura que después pueden examinar como parte del proceso de aprendizaje:

1. ¿Qué valores de sus propias raíces, por ejemplo de colaboración o competición, integran en el juego?
2. ¿Cómo reaccionan a los valores y estilos de jugar de los otros jugadores?

Puesto que los juegos son tan envolventes, disminuyen la resistencia de los jugadores a probar nuevas ideas y comportamientos, de tal forma que pueden aprender “a pesar de si mismos”.

diversophy[®] fue diseñado específicamente para satisfacer las demandas de empresas y sociedades de conseguir material para educar sobre la diversidad, que:

- Sea práctico, imaginativo y agradable, que no intimidase y que redujera el conflicto contraproducente y las confrontaciones.
- Incluya varios sentidos en el proceso de aprendizaje.
- Sea más allá de simplemente concienciar a las persona, para llegar a impartir habilidades e información culturalmente específica.
- Proporcione un resultado positivo y un sentimiento triunfante de haber aprendido algo.

Características de diversophy[®]

diversophy[®] involucra a los que a ello juegan en una situación de aprendizaje intensiva. Cada carta dice algo sobre la cultura y de como se integra en los individuos y los sistemas. Las actividades están basadas en el aprendizaje; por ejemplo, las cartas de riesgo pueden decir algo sobre el papel que juega el destino en una cultura específica.

El juego se puede jugar durante una hora antes de que el suministro de actividades se agote.

Toda la información cultural ha sido investigada cuidadosamente, actualizada con información del censo y documentada en los libros sobre diversidad, sociología y antropología.

Conocedores representativos de los grupos culturales descritos en los juegos también las han examinado para atestiguar su relevancia y precisión.

Además:

- **diversophy**[®] proporciona un programa rentable de serio aprendizaje que añada variedad y diversión a las conferencias y reuniones.
- Las reglas del juego son simples y los jugadores no requieren ni de experiencia previa ni de formación alguna sobre la diversidad cultural. Aun así, incluso esos jugadores con extensos conocimientos pueden aprender del juego y divertirse.
- Toda la información necesaria para guiar el juego se encuentra en esta Guía.

Cuándo utilizar diversophy[®]

diversophy[®] está pensado funcionar como unidad en sí misma o como parte integral de una enseñanza sobre diversidad, gestión global, comunicación y negociación intercultural más amplia. **diversophy**[®] está diseñado específicamente para grupos de menos de 25 personas. Para grupos más grandes ofrecemos la versión **diversophy**[®] Conferencia.

Además, el juego puede utilizarse como:

- Actividad durante la comida, la tarde o la pausa del trabajo.
- Actividad para terminar una sesión sobre la diversidad con una experiencia que confirma lo que la gente ha aprendido durante la sesión.
- Seguimiento a una formación ya realizada, administrada por la dirección.

Los materiales de diversophy[®]

El juego **diversophy**[®] contiene lo siguiente:

- Esta guía de presentación y facilitación.
- Una baraja de cartas de hasta 5 colores distintos.
- 3 cartas de "Inicio rápido" para jugar sólo con las cartas.
- 3 cartas de "Inicio rápido" para jugar con las cartas y el dado.
- 3 dados
- 3 cartas "Repaso del aprendizaje" con temas a debatir después del juego.

Aunque solamente se necesitan estos artículos para jugar a **diversophy**[®], tal vez quiera repartir lápices y Post-it[™] para que los jugadores puedan agregar sus preguntas y comentarios a las cartas mismas, para poder así discutirlos al final del juego.

Prepararse a jugar

Es la responsabilidad del monitor de:

- Estar familiarizado con las reglas del juego y la manera de jugar.
- Asistir en montar la sala y en distribuir los materiales antes del juego y ayudar a desmontar todo al final del juego.

- Responder a las preguntas que pueden surgir sobre las reglas del juego.
- Estar familiarizado con la información, habiendo leído las cartas de antemano.

Introducción del monitor

Es la tarea del monitor de introducir y empezar el juego.

El/Ella deberá, de forma breve pero eficaz, mencionar los siguientes puntos en su explicación:

- Explicar la conexión entre el juego y la temática del ejercicio o conferencia.
- En pequeños grupos, dejar a los jugadores que lean las instrucciones del juego y aclarar las características que a usted le parezcan especialmente importantes y cualquier cambio que haya echo al modo en el que el juego se vaya a jugar.
- La presentación debería además fijar el tono del juego, combinando el propósito formal de enseñanza sobre diversidad con una manera divertida de hacerlo.

Maneras de jugar a diversophy®

Existen varios modos de usar este juego:

1. Se puede jugar utilizando solamente las cartas

Usando sólo las cartas, se puede jugar a **diversophy®** en grupos de cualquier tamaño. Divida el grupo mayor en equipos de 5 o 6 personas. Una baraja entera servirá para 3 equipos. En grupos muy grandes, tenga presentes a varios monitores para que le ayuden con el juego.

diversophy® (en su versión de conferencia) se puede jugar con más de mil personas en un auditorio con asientos fijos. Sin embargo, por lo general, es más cómodo usar un salón amplio con asientos móviles e incluso algunas mesas pequeñas.

Antes del juego

- Mezcle las cartas hasta que todos los colores estén bien distribuidos.
- Si van a jugar en varios equipos, divida la baraja ya mezclada en 2 o 3 partes. 50 cartas normalmente servirán para una hora de juego.
- Puede individualizar la baraja escogiendo las cartas que quiera que los equipos discutan y omitiendo las cartas que sean menos relevantes al ejercicio o grupo.
- Decida cuanto tiempo desea que dure el juego. Aunque también funciona con periodos de tiempo cortos, lo ideal sería como mínimo 90 minutos. Esto incluye 5 minutos de preparación y 20 minutos de repaso al final de juego.
- Si utiliza los Post-it™ para la parte de repaso del aprendizaje, distribuya un bloc y algunos lápices a cada grupo.

Iniciando el juego

- Presente el juego. Dígalos a los participantes que van a tener una experiencia de aprendizaje en forma de juego, describa los objetivos a alcanzar, y dígalos cuánto tiempo durará el juego.
- Distribuya una baraja de cartas y una carta de "Inicio rápido" (versión para jugar solamente con las cartas) a cada equipo y pídale a un miembro de cada equipo que lea la carta de inicio en voz alta.
- Dígalos a los equipos que el monitor contestará a las preguntas relacionadas con la manera de jugar pero no con el contenido o lo apropiado de sus repuestas. Dígalos que guarden ese tipo de preguntas para el final de la sesión.
- Si utiliza las notitas Post-it™ dígalos a los jugadores que las peguen a las cartas que quieran examinar más tarde.

Durante el juego

- Al comienzo del juego, circule entre los equipos para contestar preguntas. Más tarde, mientras que juegan, para responder a las preguntas o problemas que surjan, pase por cada uno los equipos, pero con moderación.
- Es posible que algunos individuos no quieran realizar las actividades que aparecen en las cartas "Punto de vista". Anímelos, pero no obligue a jugar a los que se opongan.

Después del juego

- Declare el final del juego a la hora que haya determinado de antemano.
- Pídale a los participantes que cuenten los puntos individuales que hayan obtenido y el total de cada equipo. La persona de cada equipo con el mayor número de puntos es el campeón del equipo. El equipo con el mayor número de puntos gana el juego. Recuerde a los participantes que cada persona que juega y aprende es un ganador.
- Dependiendo de la cantidad de participantes y monitores que haya, pídale a los participantes que comenten el juego, en un grupo mayor o en sus propios equipos. Utilice la carta "Repaso del aprendizaje" que acompaña el juego o invente una nueva que se enfoque a sus propias metas educativas para dicho propósito.
- Recoja las cartas de cada equipo. No permita que las diferentes barajas se mezclen, ya que le costará mucho tiempo y esfuerzo separarlas de nuevo antes de jugar otra vez.

2. Para jugar con las cartas y el dado

Si va utilizar el dado, no mezcle las cartas de antemano, déjelas agrupadas según su categoría (su color), y asegúrese de seleccionar el mismo número de cartas de cada categoría.

Prepare, conduzca, y finalice el juego siguiendo las mismas instrucciones de la sección 1, arriba. Esta vez, sin embargo, deberá repartir al inicio del juego una carta de "Inicio rápido" (versión para jugar con las cartas y el dado) a cada equipo, indicada para poder jugar con las cartas y el dado.

3. Más usos para las cartas **diversophy**[®]

- Las cartas **diversophy**[®] se pueden utilizar de otras maneras en reuniones y programas de educación.
- Utilice una o varias cartas cuidadosamente seleccionadas para romper el hielo, para comenzar conversaciones o para cambiar el ritmo de una sesión. Repártalas entre las parejas o los grupos a fin de que las traten.
- Base discusiones, trabajos o representaciones en las situaciones descritas en las cartas.
- Combine estas cartas con las de otras barajas del juego **diversophy**[®] para así individualizar su contenido para un tema o evento en particular. Las barajas son fáciles a separar en sus respectivos montones ya que el logotipo de cada baraja es distinto.
- Añada sus propias cartas. Las cartas equivalen al cuarto de una hoja de papel normal de 8,5 x 11 pulgadas (o tamaño A6) y por lo tanto se puede fácilmente imprimir y agregar nuevas cartas a las ya existentes en el juego. Puede convertir los escenarios de trabajo de sus propios jugadores en cartas adicionales. Para individualizar sus instrucciones u obtener información de cómo individualizar su juego, contáctenos directamente en service@diversophy.com

Localización de problemas

Del etnocentrismo a la diversofía

Los analistas han apuntado a la necesidad de pasar por varias etapas de conocimiento para poder desarrollar una conciencia y habilidad multicultural. Sería beneficioso que el monitor o entrenador del juego conocieran estas etapas y de cómo impactan al juego. La manera de responder de los participantes a las diferentes cartas le indicará en que etapa de su desarrollo se encuentran y le ayudará a decidir a que temas encaminarse durante la discusión general al final del juego.

Comportamientos etnocéntricos

La mayoría empiezan en el etnocentrismo, donde creemos que nuestra cultura es la única correcta; e incluso llegamos a decirles a los demás que algo "o se hace de mi manera o a la calle". La mayoría del tiempo no somos conscientes de estas opiniones pero salen a relucir en la manera en que actuamos y en los que decimos.

Ejemplos de pensamientos y comportamientos etnocéntricos durante el juego incluyen a jugadores que:

- Niegan la necesidad del juego o insisten en que la empresa o grupo tiene cosas más importantes que hacer con sus recursos y su tiempo.

- Utilizan sus propios valores para interpretar el comportamiento o las respuestas de los demás. A esto se le suele llamar “atribución” y es un comportamiento normal que aprendemos a manejar al volvernos más expertos en comprender y tratar con las diferencias culturales.
- Nombran estereotipos o prejuicios negativos o comparan desfavorablemente a otros grupos culturales por su manera de hacer las cosas. Esto ocurre cuando representantes de éstos grupos no se encuentran en el grupo de jugadores.
- Dicen que “todos somos iguales por dentro” o son reacios a definir o discutir las diferencias étnicas como una realidad. A menudo, afirmarán que hacer esto es etiquetar o estereotipar a los demás. Algunos insistirán en que el juego mismo estereotipa a los demás al incluir información culturalmente específica en algunas de las cartas.
- Dicen que “en Roma hay que hacer como los romanos”.

Comportamientos etnocéntricos no insinúan un prejuicio. Simplemente es dónde empieza la mayoría de la gente. Muchas personas son etnocéntricas, pero aprenden a abrirse a nuevas experiencias y relaciones.

Etnocentrismo invertido

El etnocentrismo invertido, también conocido como el “estado romántico”, es el resultado de un choque cultural que ocurre cuando uno se encuentra expuesto al poder de otra cultura. Uno se enamora, abraza, alaba o imita lo que uno piensa es superior en otra cultura o grupo. Todo lo que hacen los demás es bueno y precioso mientras que todo lo relacionado con la propia cultura es malo. Ejemplos de comportamiento de etnocentrismo invertido durante el juego pueden incluir:

- Personas que glorifican ciertas culturas (habitualmente primitivas, nativas u oprimidas) y estiman sus creencias, valores y comportamientos como superiores a los propios.
- Personas que intentan asimilar o convertirse totalmente a otra cultura.
- Estereotipar “positivamente” a otros, por ejemplo suponer que todos los asiáticos son buenos en matemáticas o que todas las personas con discapacidades son buenos ejemplos de combatir la adversidad.
- Personas que desacreditan sus propios grupos culturales; por ejemplo, hombres blancos que se dejan a sí mismos y a otros hombres en mal lugar.

Hacia la aptitud cultural

Es posible que las personas en ambas de estas etapas se resistan a discutir con otros, sobre sus sentimientos o sobre sus propias experiencias con prejuicios o diferencias. El objetivo de aprender sobre diversidad y de **diversophy**[®], en especial, es de permitir a las personas de cambiar sus ideas y comportamiento para llegar desde estas dos etapas problemáticas hasta **diversophy**[®]. Esta aptitud cultural necesita de varias adicionales etapas de desarrollo.

1. Comprensión Cultural

Primero, llegamos a un estado de comprensión cultural, también llamado “relatividad cultural”. Empezamos a darnos cuenta de que las culturas de los demás hacen lo mismo por ellos que lo que hace la nuestra por nosotros, es decir, proporcionarnos con un conjunto de reglas internas para poder sobrevivir y tener éxito en nuestro entorno, promoviendo estas soluciones a través del lenguaje, la cultura, el arte, la tecnología, las leyes y los valores sociales. Al comprender esto, empezamos a observar las diferencias con curiosidad e interés en vez de prejuicios y burlas.

En lo que concierne a su comportamiento, las personas que experimentan la fase de comprensión cultural empiezan a asimilar la cultura ajena y a hacer compromisos, como decir por ejemplo: “no somos romanos pero podríamos intentar la forma romana de hacerlo y ver que pasa”.

Un subproducto de este proceso es comprender que la cultura propia es una entre muchas y que como cultura tiene sus peculiaridades, prejuicios y diferencias; darse cuenta de que “los romanos lo hacen de una manera y nosotros de otra”.

2. Empatía

Este paso nos lleva a tener empatía con los demás, cuando intentamos solucionar problemas ocasionados por las diferencias y crear relaciones que nos permiten colaborar con los demás. Dejamos de sentir por ellos (simpatía, característica del etnocentrismo) y empezamos a sentir con ellos, sin desposarnos con sus valores o estar de acuerdo con sus comportamientos: “comprendo por qué los romanos piensan o actúan de esa manera”.

El monitor tiene que estar dispuesto a integrar estos elementos en su propio pensamiento para poder intervenir con delicadeza, afirmando la dificultad y los sentimientos de los jugadores sin minimizar sus asuntos.

3. Valorar las diferencias

De esto, y al aumentar el contacto con los demás, aprendemos a valorar las diferencias, las nuestras y las de los otros, por las abundantes posibilidades que integran en nuestras relaciones y en nuestro trabajo. Esta fase es distinta del etnocentrismo inverso ya que está basada en la apreciación en vez de la infatuación. Jugadores en estas fases:

- Buscan maneras de utilizar la información que adquieren para entender a los demás y para encontrar nuevas e innovadoras soluciones a los problemas.
- Buscan oportunidades para aprender más.
- Están dispuestos a arriesgarse y probar nuevos retos.
- Dicen “aquí hay una visión romana antigua que puede que sea la solución a nuestro problema, ¿alguien tiene otra propuesta?”

El individuo que recorre estas etapas llega finalmente a un nivel más profundo de conocimiento personal. Como monitor puede que tenga que ayudar a algunas personas que participan en este juego, y no hasta más tarde, experimentan fuertes reacciones como resultado de nunca antes haber expresado ciertos sentimientos o haber discutido ciertos temas.

Recuerde que usted como monitor no es un árbitro y no tiene que juzgar a los participantes y por lo tanto tampoco tiene que solucionar los asuntos que surgen de un comportamiento o dicción etnocéntrica.

Asimismo, no utilice estas etapas para etiquetar a las personas. A menudo, las personas se comportan de un modo cuando tratan algunos temas o personas y de otro distinto con los demás. Darse cuenta de que usted mismo se comporta de forma distinta en diversos momentos le puede ayudar a tener empatía con los jugadores.

Manejar reacciones específicas

Como en todos los escenarios de aprendizaje, confíe en que de vez en cuando, durante el juego, los jugadores se resistan, estén a la defensiva o creen conflictos. La diversidad es un tema delicado pues trata con la identidad propia y la ajena. Pone nuestro comportamiento en cuestión. En consecuencia, algunos pondrán objeciones al juego mismo, al contenido de las cartas, a las reglas, como dirige usted el juego, etc. Algunos pueden opinar incluso que el juego no sea políticamente correcto.

Esta sección de la Guía está dirigida a las preguntas planteadas sobre el juego, las dificultades creadas por los jugadores y sobre el manejo de disputas. Sería ventajoso para el monitor de recordar que resistirse, estar a la defensiva y crear conflicto son energías que dan vida y propósito al juego. Son formas de energía en proceso de transformación. Utilícelas sin dejar que se descontroren.

OBJECION	COMO PUEDE RESPONDER
<i>¡No quiero participar en este juego! (por cualquier razón)</i>	"Eso está bien, los espectadores también pueden aprender. ¿Por qué no se une a un equipo y lo observa? Por supuesto, puede unirse al juego si en algún momento lo desea." (Intente no tener más de un espectador por equipo).
<i>Ofenderse por algo que haya dicho otro jugador en respuesta a una de las cartas.</i>	Escuche atentamente y responda primero al sentimiento del jugador: "Puedo ver que tienes fuertes opiniones hacia la respuesta de X. Todos nos estamos desplazando desde estar ensimismados en nuestras propias culturas a apreciar la diversidad. Ambos el valor de compartir y la paciencia de escuchar sin burla son pasos importantes en la fundación de sensibilidad y nuevas habilidades. Gracias por compartir tus opiniones."
<i>Menospreciar continuamente las diferencias entre las personas o los efectos de los estereotipos y los prejuicios.</i>	Escuche atentamente y responda primero al sentimiento del jugador. Explore el valor de ser diferente, empezando con los diversos puntos fuertes del individuo que está menospreciando. Pídale a las demás personas del grupo que describan situaciones en las que ellas mismas hayan experimentado diferencias de manera significativa.

OBJECION	COMO PUEDE RESPONDER
<i>Ponerse a la defensiva con su propio grupo e intentar justificar sus valores y comportamientos.</i>	Escuche atentamente y responda primero al sentimiento del jugador. Normalmente, estas personas sienten que sus valores están siendo amenazados. Pídeles que compartan los valores que son importantes para ellos. Intente mostrar como estos valores pueden coexistir y contribuir a un ambiente multicultural.

Responder a situaciones con personas a la defensiva

La mayoría de los problemas que pueden surgir durante el juego serán asuntos personales disfrazados. Éstos tienden a transferirse a la forma de jugar. Es psicológicamente más seguro de tratar el asunto con la dinámica del juego que plantear incertidumbres sobre uno mismo y sobre comportamiento con los demás.

Hay maneras de proteger la manera de ver la realidad de uno mismo, de su grupo o su familia de amenazas percibidas. **diversophy**[®] ha sido diseñado para dar a los jugadores la cantidad correcta de apoyo y desafío para entender y aceptar las diferencias. Sin embargo, la dinámica de ciertos grupos puede requerir alguna gestión por parte del monitor. Algunos ejemplos de las reacciones de individuos y posibles respuestas a ellas son las siguientes:

El monitor tiene que estar primero dispuesto a aceptar estos elementos en su propio pensamiento para poder intervenir con delicadez, para atestiguar las dificultades y sentimientos de los jugadores y aún desafiarlos sin menospreciar sus asuntos.

Marcar las cartas

Marcar las cartas es un dispositivo para hacer frente al choque dirigido al contenido de las cartas del juego. Cuando a un jugador le parece que la información contenida en una carta en particular no está clara o no es de su agrado, el monitor puede sugerir que el jugador marque la carta con un Post-it[™] para así discutir la temática de la carta cuando el juego haya terminado y el repaso del aprendizaje empiece.

No dude en pausar el juego para hablar sobre lo que ha ocurrido si surge una cuestión verdaderamente contraproducente. El propósito del juego es sacar a luz, discutir y solucionar las tramas de la diversidad. Mientras que raramente es necesario de interrumpir el juego, es mejor interrumpirlo que dejar a los jugadores seguir jugando con un problema que, debajo de la superficie, acapara toda la energía. A menudo, el asunto, cuando se discute, no es tan trascendental como parece al principio y después de algunos minutos de discusión los jugadores se sienten listos para continuar con el juego.

Repaso y conclusión

Desde la perspectiva del aprendizaje, el periodo de repaso es tan importante como el juego. Elija la manera de terminar el juego que elija, deje al menos media hora para repasar lo aprendido. Este repaso permite a los jugadores de compartir sus aprendizajes y sus preguntas más destacadas además de dar la oportunidad de darles las gracias a los demás jugadores por la ayuda y las ideas perspicaces propuestas durante el camino. El juego está logradamente diseñado para maximizar la interacción entre los jugadores y para que las diferencias culturales salgan a la luz.

Es el deber del monitor principal de proceder con la sesión de repaso del aprendizaje. Sin embargo, los otros monitores (si los hay) pueden participar, moviéndose de grupo a grupo y solucionando problemas cuando sea necesario y trayendo a la gente devuelta a las preguntas si se han ido del camino.

Si usted es el monitor principal, planifique como va introducir el proceso de repaso. Normalmente lo mejor es dejar a los jugadores que repasen lo aprendido en los mismos equipos en los que terminaron el juego. Su introducción debería concentrarse en las metas que fijó usted para la reunión, lo que suele significar tener que animar a los participantes a discutir cosas tales como:

- Sus aprendizajes más importantes.
- Los sentimientos que han experimentado durante el juego.
- Las preguntas sobre diversidad que surgieron como consecuencia de jugar al juego.
- Las cartas que marcaron para el debate posterior.

Preguntas para debatir

1. ¿Qué clarividencias y enseñanzas le vinieron a la cabeza durante el periodo de juego?
2. ¿Cómo se notaron los valores culturales de los jugadores a través de su forma de jugar? ¿Competieron o colaboraron?
3. ¿Qué ha aprendido que pueda utilizar inmediatamente en su trabajo o en sus relaciones con los demás?
4. ¿Cuáles son algunas de las consecuencias que puede divisar y cuáles los próximos pasos que tomará como resultado de jugar a este juego?

Respaldo para el cliente

GSI y nuestros socios internacionales pueden proporcionarle entrenamientos interculturales para aprender a usar el juego **diversophy**[®], aparte de entrenar a sus propios monitores para presentar el juego. Por favor, llámenos o mándenos un correo electrónico si quiere programar una clase de entrenamiento para su propia organización o sus consejeros profesionales, la cual sería llevada a cabo en su propia organización.

Puede obtener catálogos de nuestros productos y servicios y muestras de distintas versiones del juego en la página Web (www.diversophy.com).

Escribanos a service@diversophy.com para obtener:

- Sugerencias de cómo resolver problemas con el juego
- Información sobre los mejores usos, basados en las experiencias de otros usuarios
- Información de cómo individualizar el juego según sus propias necesidades
- Artículos y comentarios sobre el juego **diversophy**[®]
- Una lista de investigaciones y proyectos relacionados con el juego.

Siempre estamos dispuestos a solucionar cualquier complicación que tenga con el juego, pero de igual forma les recomendamos a los usuarios del juego que compartan sus ideas con nosotros. Cuéntenos, por favor, del éxito que logre con el juego, y cualquier sugerencia o idea nueva. Mándenos sus preguntas y consideraciones. Nos ayudará si nos describe el contexto, el ambiente y la naturaleza de los grupos en que está siendo usado el juego. Le agradeceremos sus contribuciones a nuestro foro.

Haga el favor de enviarnos cualquier comentario sobre este instrumento de entrenamiento por medio de un correo electrónico dirigido a service@diversophy.com

Gracias, y ¡disfrute el juego!



George Simons International

Red virtual

Teléfono

+33 4 92 97 57 35 (FR)

+1 831 531-4706 (EE.-UU.)

Electrónico

www.diversophy.com

service@diversophy.com

(Skype) gfsimons