

Trabajo en equipo

Reto 1 EMPATÍA	2
OBJETIVO	2
PLAN DE ACCIÓN	2
Evaluación:	3
Reto 2 CREAR UN AMBIENTE DE TRABAJO POSITIVO	4
OBJETIVO	4
PLAN DE ACCIÓN	4
Evaluación:	5
Reto 3 PROMOVER LA PARTICIPACIÓN EN EL EQUIPO	6
OBJETIVO	6
Plan de acción	7
Evaluación:	7
Reto 4 TOMA DE DECISIONES EN GRUPO	8
OBJETIVO	8
PLAN DE ACCIÓN	8
Evaluación:	12

Reto 1 EMPATÍA

En este desafío te mostraremos una herramienta para ponerte en el lugar de los demás. Con este reto vamos a practicar la empatía. Es una herramienta para hacer que los trabajadores sean más empáticos entre sí.

OBJETIVO

La empatía permite crear lazos de confianza y colaboración entre los miembros de un equipo de trabajo. De esta manera, conseguimos que cada persona sea consciente de la importancia y las dificultades del trabajo de sus colegas.

PLAN DE ACCIÓN

Día 1: Trabajo en grupo. Se divide el grupo en dos.

Se escoge un tema que suscite polémica en el grupo y que tenga formas antagónicas de verlo. El primer día debe ser un tema de cierta implicación emocional, como pueda ser la filiación política. Una vez definidos los bloques antagónicos y distribuido el alumnado en uno u otro grupo en función de sus ideales y/o creencias, cada bloque tendrá que informarse y defender los puntos de vista de sus “oponentes”, en el debate.

Día 2: Trabajo en grupo. Se divide el grupo en dos.

Se repite la dinámica de los días previos, pero con un tema de mayor implicación emocional aún, como pueda ser un debate moral basado en creencias religiosas. Una vez definidos los bloques antagónicos y distribuido el alumnado en uno u otro grupo en función de sus ideales y/o creencias, cada bloque tendrá que informarse y defender los puntos de vista de sus “oponentes”, en el debate.

Día 4: Trabajo en grupo.

Cada miembro del grupo debe anotar las tres cualidades que considera que lo definen mejor. A continuación, escribe también las tres características que aprecia en cada uno de sus compañeros.

Completada esta fase, se ponen en común las cualidades de todos los miembros del equipo hasta **consensuar los tres rasgos que mejor definen a cada integrante**. Con esta información, se reparte una serie de hipotéticas tareas dentro del grupo, asegurándose de que cada estudiante se encargará de aquellas para las que está más capacitado.

Evaluación:

Responder estas cuestiones de Verdadero Falso sobre la Empatía:

1. Para tener empatía, no es imprescindible saber escuchar a los demás. **V F**
2. Las personas con verdadera empatía, sienten lo mismo que aquellas a quienes escuchan. **V F**
3. Entender el punto de vista de otra persona nos acerca a ella, aunque no compartamos ese punto de vista. **V F**
4. Entender a los demás miembros del equipo nos ayuda a trabajar mejor con ellos. **V F**
5. La empatía es cambiar nuestro modo de pensar o sentir para adaptarnos a la otra persona. **V F**
6. La empatía es útil entre los miembros del equipo, pero no lo es con los clientes. **V F**
7. La sensación de que alguien empatice conmigo no es agradable. **V F**
8. La empatía no mejora el clima de trabajo. **V F**

Reto 2 CREAR UN AMBIENTE DE TRABAJO POSITIVO

La motivación de un empleado para trabajar está fuertemente influenciada por su entorno. La creación de un ambiente de trabajo positivo producirá mejores resultados para sus empleados y su empresa. Los trabajadores pasan ocho horas al día en la oficina. Mantener un buen ambiente laboral es importante.

OBJETIVO

Promover un ambiente de trabajo lo más agradable posible en el equipo promoviendo las y fortaleciendo los vínculos personales entre los integrantes de la organización.

PLAN DE ACCIÓN

Día 1: tarea en grupos:

Se divide el alumnado en tres grupos de similar número de integrantes

- Mentir para conocerse: Cada integrante del grupo da 4 datos personales de si mismo, uno de los cuales ha de ser falso (pero no de un modo evidente). Tras exponer los datos al grupo, este ha de averiguar cuál es el dato falso.

Día 2: tarea en grupos:

Se divide el alumnado en tres grupos de similar número de integrantes

- Dibujo por partes: el grupo ha de hacer un dibujo, pero cada miembro habrá de llevar a cabo solo una parte del dibujo, y habrán de comunicarse y colaborar para que el dibujo final sea lo más parecido posible al objetivo.

Día 3: tarea en grupos:

Se divide el alumnado en dos grupos de similar número de integrantes

- Time's Up: Jugar a este popular juego en el que cada jugador apunta en un papel el nombre de tres personas cualesquiera (famosos, personas del entorno, etc...) con la única condición de que han de ser conocidas por todos. Una vez hecho eso, se juntan todos los nombres y en dos equipos que juegan alternativamente, una persona tratará de explicar al resto de su equipo, durante un minuto, el nombre del papel que tiene delante, en tres rondas sucesivas: En la primera puede usar cualquier palabra (excepto el propio nombre) para que el resto del equipo acierte, y no podrá pasar a otro papel hasta que acierten. En la segunda ronda solo podrá usar una única palabra. En la tercera ronda, habrá de usar solamente gestos. En estas dos últimas rondas, sí se podrá pasar. Ganará el equipo que acumule más aciertos entre las tres rondas.

Día 4: tarea en grupo:

- Sesión de reconocimiento: Por turnos, se pasa al frente un miembro de la clase y el resto de los miembros, o una buena parte de ellos, le dice las cosas positivas que ha aportado al grupo durante estos días, o en cualquier otro momento. El/la docente también participa, tratando de que los cumplidos sean lo más concretos posibles.

Evaluación:

Mediante cajas en las que el alumnado va colocando las oraciones que les aparecen de modo aleatorio:

CAJAS

MEJORA EL TRABAJO EN EQUIPO

Bromas entre quienes componen el equipo

Que el equipo se vaya de acampada un fin de semana

Salir a tomar algo con el resto del equipo

Conocer de un modo cercano a los demás miembros del equipo

NO MEJORA EL TRABAJO EN EQUIPO

Horarios de trabajo rígidos

Habitaciones bien iluminadas

Que la empresa dé vales de comida

Los despachos estén climatizados

PERJUDICA EL TRABAJO EN EQUIPO

Comparar a unas personas trabajadoras con otras
Crear competencia entre los trabajadores del equipo
Los cotilleos sobre los miembros del equipo
Equipos muy jerarquizados

Reto 3 PROMOVER LA PARTICIPACIÓN EN EL EQUIPO

En este reto te mostraremos una herramienta para fomentar la participación en el equipo. Las características del trabajo en equipo son la cohesión del equipo, la participación del equipo así como la generación de ideas aplicables a cualquier tema por parte de todos los miembros del equipo. Cuando es necesario discutir algún tema y conocer la opinión de cada miembro, se puede utilizar este reto. Al final del reto obtendremos un total de 108 aportaciones ("ideas") en tan sólo treinta minutos. Algunas propuestas se repetirán y otras serán absurdas, pero la capacidad de generar opiniones en poco tiempo es alta. Permite generar ideas sin restricciones técnicas. Seis personas se reúnen y cada una de ellas tiene una hoja para escribir tres ideas sobre el tema y sólo tiene 5 minutos para traducirlas al documento. A continuación, cada uno entrega al compañero la hoja, repitiendo el proceso a partir de las ideas disponibles para el socio anterior.

OBJETIVO

Fomentar la participación en el equipo y mejorar la cohesión del equipo. El potencial innovador del grupo crece y se ponen en valor las aportaciones de todos los miembros del equipo. Aumentar la participación de los trabajadores y su implicación en el proyecto.

Para hacerlo

Durante este desafío pondrás en práctica una herramienta para fomentar la participación del equipo. Cada miembro del grupo tiene una hoja y escribe sus ideas indicando su nombre sobre el tema propuesto (podría ser, cómo mejorar las ventas, cómo mejorar la relación entre el equipo, cómo resolver un problema, cómo mejorar la eficacia del equipo, etc.). Durante esta técnica un grupo de 6 personas aporta tres ideas a una situación determinada pensando en ella durante 5 minutos. Cada miembro del grupo tiene una hoja y escribe

sus ideas indicando su nombre. Una vez transcurrido este tiempo, la hoja se pasa al siguiente compañero y se repite el ejercicio.

Plan de acción

Trabajo en grupo de 6 personas

1. Identifique el asunto o tema que desea tratar.
2. Se presenta a los participantes el tema o tema sobre el que se presentarán las ideas.
3. Cada alumno/a proporciona durante 5 minutos 3 ideas, después de este tiempo la hoja pasará a la siguiente persona y el mismo proceso comienza de nuevo. Cuando se recibe la hoja con la información completada por otro compañero/a, generará una asociación de ideas y mejorará la creatividad para las contribuciones posteriores.
4. Selección de ideas (individual) Cada trabajador tiene una hoja con 18 ideas. Estas ideas se revisan individualmente y se seleccionan 5 ideas de acuerdo a diferentes criterios; - Una idea muy original. - La que implica menor riesgo. - La más urgente. - El que aporta más valor (económico, de marca, etc.)
5. Selección de ideas (grupo). Al final de esta fase el grupo obtiene una lista final de 5 ideas
6. Finalmente, en base a los criterios definidos en el grupo, se selecciona una de las ideas a implementar (la más urgente, la de mayor beneficio, ...).

Evaluación:

Día 1:

Se suben a la plataforma virtual la idea aportada por el grupo, acompañada de una reflexión del alumno/a individual sobre qué le ha enseñado el procedimiento. Al subir la tarea dentro del plazo estipulado, se desbloquea la posibilidad de votar, de modo que cada alumno/a pueda ver y elegir la respuesta que más creativa le parezca de entre las subidas por el resto del alumnado. Por supuesto, tanto las respuestas como el votante serán anónimos para todos.

Todo el alumnado que realice la tarea tendrá 5 puntos, y la puntuación irá creciendo en función de las elecciones a punto por elección (es decir, Si mi trabajo es elegido por una persona, obtendré 6 puntos. Si por tres, 8 puntos, si por 5 o más, 10 puntos.)

Reto 4 TOMA DE DECISIONES EN GRUPO

Tomar decisiones en grupo no es un proceso tan fácil como pudiera parecer: No se trata de que un componente del grupo imponga su criterio, si no de que cada componente aporte un punto de vista propio y trate de asimilar los puntos de vista del resto de los integrantes del grupo, y tras un proceso de reflexión común, en el que se expongan los pros y contras de las diferentes opciones (e incluso que surjan nuevas opciones en dicho proceso de reflexión), se tome una decisión común, con el apoyo y el compromiso del equipo en su totalidad. Las habilidades necesarias para el desarrollo de estas capacidades se pueden entrenar con las actividades que vamos a proponer en este reto:

OBJETIVO

Adquirir las habilidades necesarias para tomar decisiones de equipo eficaces.

PLAN DE ACCIÓN

Día 1: Trabajo en grupo. Se divide el grupo en dos.

- Dinámica del globo aerostático:

Deben figurarse que viajan en un globo aerostático y que son los únicos supervivientes de un cataclismo global. En un momento dado, el globo comienza a perder aire y corre el riesgo de precipitarse. ¿Qué superviviente debe abandonar el globo? Cada integrante del grupo tiene un rol específico (maestro, sacerdote, médico, político, policía...) y debe defender su supervivencia. Se debe adoptar una decisión unánime sobre quién debería saltar para salvar al resto. Lógicamente, esta dinámica de grupos tiene un tiempo limitado y ningún participante puede abandonar el globo sin haber alcanzado un acuerdo, ni de modo voluntario.

Día 2: Trabajo individual/en grupo. Se dividen en grupos de 4-6 miembros.

-Dinámica de “perdidos en la luna”:

La actividad consiste en comparar los resultados de la resolución de una situación conflictiva de manera individual y su resolución de manera cooperativa. Y consta de dos partes:

1ª Parte:

Cada alumno realiza de manera individual el ejercicio después de recibir las instrucciones siguientes respondiendo en la columna orden personal.

“Los miembros del grupo se convierten en la tripulación de una nave espacial que va a reunirse con la nave nodriza en la cara iluminada de la luna. Debido a problemas mecánicos tienen que alunizar en un lugar que queda a unos 300 km del lugar de encuentro. Durante el alunizaje gran parte del equipo de la nave quedó dañado y, puesto que la supervivencia de la tripulación depende de que puedan llegar a la nave nodriza, los artículos más críticos deben ser escogidos para llevárselos. La tarea consiste en ordenar todos estos artículos de acuerdo con su importancia y utilidad para ayudarles a llegar al punto de encuentro con la nave nodriza. Hay que poner un 1 para el artículo más importante, un 2 para el que sigue en importancia, etc . Así hasta llegar a ordenar todos los artículos.”

2º Parte

Ahora se trata de resolver el ejercicio en grupo (4-6 miembros) por consenso. Esto significa que la ordenación debe realizarse de común acuerdo.

3º Parte

El tutor proporciona las soluciones al ejercicio comunicando cuál es la ordenación más correcta:. Después de anotar estos datos en la hoja de respuestas los alumnos comprueban la eficacia del trabajo realizado calculando la desviación de cada respuesta y sumando el total en las columnas desviación personal y desviación grupo. Con estas puntuaciones ya se puede comparar la ejecución individual con la eficacia del trabajo en grupo

4º Parte . Reflexión grupal

¿Ha dado mejor resultado de la decisión grupal o la individual?

¿Ha sido difícil llegar a un consenso dentro de los grupos?

¿Cómo se ha tomado la decisión grupal?

- ¿Alguien imponía su criterio personal?

- ¿Había conformismo y para evitar conflictos se evitaba la discusión?

- ¿Ha habido decisiones por mayoría o por consenso?

- ¿Ha habido negociación y pacto? ¿Cómo se ha hecho?

-¿Ha habido alguna idea discrepante de la mayoría que después haya resultado realmente más acertada?

¿Qué conclusiones podemos sacar de esta actividad para nuestro funcionamiento como grupo?

Material necesario

- Hoja de respuestas para cada alumno
- Claves de solución para el tutor

Tiempo

1-2 Sesiones

CLAVES DE SOLUCIÓN (Respuesta NASA)

- 13 Caja de cerillas. (no se pueden utilizar porque no hay oxígeno)
- 4 Comestible concentrado
- 6 20 m de cuerda (útil en caso de vendaje y para trepar)
- 8 Tela de paracaídas (proteje contra el sol y puede abrigar)
- 9 Hornillo portátil para calentar alimentos (útil sólo en la cara oscura de la luna)
- 10 Una caja de leche en polvo
- 1 Dos tanques de oxígeno de 50 k cada uno (es lo más vital)
- 3 Un mapa estelar (el medio más importante que van a tener para orientarse)
- 12 Una brújula magnética (no sirve en la luna puesto que no hay polos magnéticos)
- 2 25 lts de agua. (Muy importante)
- 11 Luces de bengala (llamada de socorro, si hay contacto visual)
- 7 Botiquín de primeros auxilios (valioso en caso de accidente)
- 5 Radio transmisor de FM (necesitarán comunicarse con la nave nodriza)

ACTIVIDAD: PERDIDOS EN LA LUNA				NIVEL: FPGM	
HOJA DE RESPUESTAS					
Artículo	Orden personal	Orden grupo	Orden NASA	Desviación personal	Desviación grupo
Caja de cerillas					

Comestible concentrado					
20 m de cuerda de nylon					
Tela de paracaídas					
Hornillo portátil para calentar alimentos					
Una caja de leche en polvo					
Dos tanques de oxígeno de 50 k cada uno					
Un mapa estelar (de la constelación de la luna)					
Una brújula magnética					
25 lts de agua					
Luces de bengala					
Botiquín de primeros auxilios					
Radio transmisor de FM (de energía solar)					
TOTAL					

Día 3: Trabajo individual/en grupo. Se dividen en grupos de 4-6 miembros.

-Dinámica: La alfombra mágica:

Los integrantes del grupo se sitúan de pie sobre una alfombra de un tamaño tal que quepan sin holgura, aunque sin riesgo de salirse de ella. En esas condiciones deben elaborar una estrategia que les permita darle la vuelta



a la alfombra, de modo que la parte que está en contacto con el suelo quede hacia arriba y viceversa, sin que ninguno de los miembros apoye ni un pie fuera de ella durante el proceso.

Evaluación:

Día 1: Se sube a la plataforma digital la estrategia seguida para elegir a la persona .

Día 2: Se sube a la plataforma digital las respuestas del grupo al que pertenecía el alumno/a concreto, y el un pequeño texto en el que diga porqué la solución grupal ofrece ventajas respecto a la individual.

Día 3: Se sube a la plataforma digital el número de intentos hasta hallar la solución por parte del grupo, y el tiempo empleado en llegar a ella.

Todo este material se sube en modo de tarea, que corregirá el profesorado.