

CONECTAR CON LOS DEMÁS – Creación de equipos para un apuro

1) TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

La herramienta “**Creación de equipos para un apuro**” se trata de un juego interactivo. El objetivo del juego es facilitar la familiarización con las habilidades y los talentos de los demás en el lugar de trabajo. Se pide al equipo presente que construya un objeto utilizando las herramientas de las que dispone para lograr un objetivo predeterminado. Por ejemplo:

- Haz una especie de cuerda que vaya de un lado a otro de la habitación;
- Crea una cubierta para el la cafetera;
- Diseñar un sistema de recogida de correo.

Todos los miembros del equipo deben aportar un elemento para la construcción del proyecto. Deben explicar brevemente por qué ese elemento es importante para ellos. Después de la construcción del artículo, se muestra para trabajar y luego se deconstruye. Cada miembro del equipo debe tomar un artículo que no sea suyo y devolverlo a su legítimo propietario, explicando alguna parte del del significado del artículo para el propietario

2) OBJETIVOS DE LA HERRAMIENTA

La herramienta tiene los siguientes objetivos:

Objetivo general: estrechar lazos con los compañeros de equipo dentro del ambiente de trabajo.

- Animar a los miembros del equipo a comunicarse para completar un proyecto espontáneo;
- Animar a los miembros del equipo a familiarizarse con los talentos de los demás para completar el proyecto;
- Fomentar la escucha activa de los miembros del equipo y sus experiencias;
- Crear un equipo de forma desenfadada para que los miembros del equipo se conozcan entre sí.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

CONECTAR CON LOS DEMÁS – Creación de equipos para un apuro

3) CONEXIÓN DE LA HERRAMIENTA CON EL ENEMIGO

Para algunas personas, la conexión con los compañeros de equipo es natural. Para otras, establecer los cimientos de una relación puede ser difícil. Esta herramienta ayuda a asentar suavemente las bases para la creación de equipos a través de la camaradería y de proyectos sencillos que proporcionan una estimulación intelectual y una necesidad de comunicación.

4) MATERIALES Y RECURSOS

Los materiales y recursos necesarios para llevar a cabo la actividad son los siguientes:

- Una sala con mobiliario variado para realizar el ejercicio;
- Diversos accesorios u objetos personales que los compañeros de equipo puedan aportar al ejercicio durante el tiempo que dure la actividad;
- Papel y bolígrafo para registrar qué objetos se han utilizado y quién los ha aportado durante el tiempo que dure el ejercicio.

5) APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA

A continuación se muestra la secuencia que se debe seguir durante la actividad así como el tiempo estimado para cada uno de los pasos.

- Paso 1, 5 minutos. *Descripción del objetivo del proyecto... es decir, por ejemplo, elaborar una cuerda que vaya desde una pared a otra en la habitación.*
- Paso 2, 10 minutos. *Cada persona aporta un artículo al azar de lo que tiene a mano (puede ser cualquier cosa: ropa, joyas, material de oficina, etc..)*
- Paso 3, 10 minutos. *Poner en marcha el proyecto. No debería haber un líder de equipo. Sólo todos trabajando juntos, sugiriendo e intentando.*
- Paso 4, 5 minutos. *Prueba de fuego. Decisión de si el proyecto ha sido un éxito o no.*
- Paso 5, 10 minutos. *Devolver los objetos a los compañeros. Cada persona coge un objeto que no es suyo y declara de quién es y qué recuerda sobre por qué ese objeto es importante.*

6) QUÉ APRENDER

Sin un líder designado ni la presión de un límite de tiempo, el objetivo del juego es animar a los miembros del equipo a comunicarse, establecer un foro para que conozcan los puntos fuertes y débiles de cada uno a la hora de realizar un proyecto, y averiguar cómo compensar esos puntos fuertes y débiles. Cada persona es un líder y un seguidor. Y al escuchar y tener que recordar las historias asociadas a los artículos de cada uno, se fomenta el punto de sentir una conexión con el equipo y se construyen los cimientos de la empatía.

