



IO1/A3. TRANSVERSAL SKILLS ENHANCEMENT STRATEGY AND SUPPORTING ACTIONS (TEMPLATE)



SEE FIRST

SEE FIRST

Trabajo en equipo: Colaboración

Autores: European Digital Learning Network
EMPHASYS

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan los puntos de vista únicamente de los autores, y la Comisión no se hace responsable de cualquier uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



TÍTULO

INFORMATION SOBRE EL PROYECTO

ACRÓNIMO: SEE FIRST

TÍTULO DEL PROYECTO: SEEKING FIRST JOB EQUIPPED WITH PROPER SOFT SKILLS

NÚMERO DE PROYECTO: 2019-3-EL02-KA205-005437

SUBPROGRAMA O KA: KA205

SITIO WEB: [HTTPS://SEEFIRST.EU/](https://seefirst.eu/)

CONSORCIO: AKNOW, CIVIC, FEUZ, IDEC, EMPHASYS, DLEARN



TABLE DE CONTENIDO

Contenido

1. Pautas

3

1. 4



1. PAUTAS

*** PAUTAS ***

- Prepare 6 tarjetas de actividad por subcategoría de habilidad. Por ejemplo, 6 tarjetas de actividad para la escucha activa y 6 para la negociación.
- Complete todos los campos y mantenga el formato y la estructura.
- Cada actividad propuesta debe estar en una tarjeta separada; no combine 2 actividades en una tarjeta y no divida 1 actividad en 2 tarjetas.
- Para agregar una nueva tarjeta de actividad, copie y pegue una de las tarjetas de actividad existentes.
- Al final de cada subcategoría de habilidades, prepare de 6 a 8 preguntas de evaluación.



1. Trabajo en equipo

1.1.1 COLABORACIÓN

1.1.2 INTRODUCCIÓN

Esto se mostrará a todos los usuarios cuando hagan clic en una de las subcategorías de habilidades. Aparecerá en el lado derecho de la rueda.

DESCRIPCIÓN DE LA HABILIDAD Las

habilidades de colaboración le brindan la oportunidad de trabajar con otras personas hacia un objetivo común a través de una comunicación clara, escucha activa y respeto mutuo entre el equipo. Trabajar en equipo no es tan fácil como parece, necesita la comprensión de diversas y diferentes perspectivas, la gestión de prioridades y responsabilidades igualmente divididas para todos y el cumplimiento de las expectativas. Su aspecto complicado pero necesario es el contacto e intercambio constante de ideas y tareas con otras personas. Por lo tanto, las habilidades de colaboración sólidas son esenciales en el lugar de trabajo.

1.1.2. TARJETAS DE METAS

Actividad 1: Adivinar el cumpleaños

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Adivinar

el cumpleaños es una actividad divertida, simple y dinámica para fomentar la comunicación no verbal y las habilidades de trabajo en equipo. De hecho, es una actividad "silenciosa", "tranquila" para realizar en grupos.

La comunicación no verbal es una parte integral de las habilidades de comunicación en general. Los seres humanos no solo se comunican a través de palabras, sino de diversas formas y modalidades. Ser consciente de la comunicación no verbal y sus estrategias puede ayudar a mejorar la interacción con los demás y tener una comprensión eficiente del odio, que es exactamente el propósito de la comunicación.

La información transmitida a través de mensajes implícitos, intencionales o no, expresados a través de conductas no verbales, es parte de la comunicación no verbal. La comunicación no verbal incluye los siguientes tipos:

- expresiones faciales;
- postura;
- contacto visual;
- proxémica;



-para-lenguaje,

-Lenguaje corporal y movimientos,

-Indicadores fisiológicos;

El espectro de expresión que utiliza modalidades no verbales para comunicarse es muy amplio y parte de él también puede depender del entorno cultural: en este caso, un gesto, por ejemplo, al ser culturalmente específico, adquiere diferentes significados en diferentes países.

Algunas investigaciones muestran que en realidad la comunicación no verbal es – conscientemente o no- ¡cubre del 70 al 80% de la comunicación!

Los gestos, las expresiones faciales, el tono de las voces, los movimientos y los cambios en la apariencia corporal que ocurren durante una interacción entre dos o más personas revelan mucho sobre la relación de esas personas, mientras que también regulan el flujo de información, transmiten información sobre su estado emocional, brindan una retroalimentación a la otra persona y, además, todo este conjunto de conversaciones no verbales refuerzan o modifican lo que se dice con palabras.

La actividad 'adivinar cumpleaños' se basa exactamente en esta capacidad de usar gestos y expresiones para transmitir un mensaje de manera fructífera y colaborar con otras personas.

El objetivo de la actividad es que el grupo de jugadores forme una línea alineando al grupo según los cumpleaños de los jugadores (mes y día).

1. Tiene 2 minutos (tiempo indicativo)
2. Comunique su cumpleaños al resto del grupo con gestos, no con palabras.
3. Alinee entre las personas que cumplen años antes y después de usted.

La cooperación y la colaboración, así como las habilidades de comunicación no verbal, se ponen a prueba y se potencian a través de este divertido juego.

TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad simple que se puede implementar inmediatamente sin requerir la realización de otra actividad

ACTIVIDADES CONECTADAS

N / A

HERRAMIENTAS Y RECURSOS NECESARIOS

Una sala lo suficientemente grande para permitir que las personas se

alineen TIEMPO REQUERIDO

30 minutos aproximadamente



Número de alumnos

Mínimo de 4

SECTORES PERTINENTES

Incluya uno o más sectores para los que esta habilidad sea relevante. Elija uno de los siguientes sectores:

- Artes
- Economía
- Educación
- leyes
- Gestión de Atención
- médica y sanitaria (incluida la veterinaria)
- militar
- Oficina Administración Administración
- pública
- Ciencias sociales
- Turismo

RECURSOS ADICIONALES

<https://www.youtube.com/watch?v=IS8ZwrBA0MA>

El video de arriba, disponible en Youtube, muestra el experimento realizado por algunos jóvenes que intentan comunicarse sin una palabra y sus sentimientos mientras lo hacen. Una prueba de habilidades de comunicación no verbal y capacidad para usar el lenguaje corporal.

REFERENCIA

Blog Bit.Ai, 2020, *50 mejores actividades de trabajo en equipo para la colaboración*, (en línea). Disponible en: <https://blog.bit.ai/team-building-activities/> Consultado el 19^{de} febrero de 2021.

habilidades que necesita. 2020. *Non-Verbal Communication*, (en línea). Disponible en: <https://www.skillsyouneed.com/ips/nonverbal-communication.html> Consultado el 24 de febrero de 2021.

IMAGEN

<https://pixabay.com/illustrations/thumb-high-thumbs-up-finger-hand-1013968/>



INTRODUCCIÓN

En esta actividad aprenderá a fomentar sus habilidades de colaboración y comunicación a través de un Juego verbal y divertido para hacer con tus compañeros de trabajo, compañeros, estudiantes ... ¡adivina su cumpleaños sin una sola palabra!

Actividad 2: El juego de las verdades y las mentiras

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué es verdadero y qué es falso? El ser humano se enfrenta a diario a una realidad compleja, multifacética, en constante evolución y debe recurrir a algunas herramientas o expedientes psicológicos para simplificarla. Esas herramientas son esquemas mentales, prejuicios y estereotipos, por ejemplo.

Esta actividad propuesta parte del supuesto de que los humanos no conocen la realidad directamente, sino de una manera mediada por las representaciones de la misma.

Las representaciones mentales se construyen a partir de la realidad pero no coinciden perfectamente con ella: son el resultado de cómo la mente de las personas filtra los datos de la experiencia, en función del contexto, de su valor emocional, de asociaciones con otra información, etc.

Esto se debe a que el cerebro humano procesa una cantidad impresionante de información en cada momento, no solo de forma consciente, sino sobre todo a nivel implícito, es decir, automático e inconsciente.

Esta 'acción filtrante' está influenciada por muchos factores: características psicológicas, patrones cognitivos, procesos emocionales, mecanismos inconscientes, pertenencia cultural y social, etc. Los

pensamientos, creencias, opiniones y juicios que guían a las personas a lidiar con el mundo son una especie de mentalidad mapas.

Las personas deben utilizar atajos mentales que son procesos de evaluación simplificados que permiten a los jueces actuar de forma rápida e inmediata. Estos atajos incluyen prejuicios y estereotipos, que no son más que una visión simplificada, pero a menudo también distorsionada, de la realidad.

Un prejuicio es un juicio sobre hechos o personas anteriores a la experiencia o dado en ausencia de datos suficientes. Tal suposición puede ser más o menos errónea, desfavorable o favorable y la actividad en cuestión muestra exactamente esto.

Este juego diferente y divertido es, al mismo tiempo, altamente educativo y fuente de profundas reflexiones.

Es un juego grupal simple y corto, en el que cada participante debe escribir tres cosas sobre sí mismo en una hoja de papel. De las tres oraciones, solo dos son verdaderas, mientras que una es total o parcialmente falsa.



Una vez que todos los participantes hayan concluido la elaboración de su lista, uno a uno deberán comenzar a leer las características escritas a los demás miembros del grupo, de tal forma que no les hagan entender cuáles son las falsas.

Después de cada lectura, los demás miembros del equipo deberán discutir y decidir entre ellos qué es verdad y cuál es mentira, para intentar adivinar correctamente.

Al final del juego, se pueden descubrir verdades y mentiras: cada equipo revela qué está mal y qué está bien entre las elecciones y juicios de los competidores y el ganador es el grupo que adivinó más y expresó el juicio adecuado. Un breve resumen de la actividad, que es una excelente manera de impulsar la colaboración dentro de un equipo y de reflexionar sobre la posibilidad de haber emitido juicios apresurados:

-Se crean dos equipos de mínimo 3 personas;

-Cada miembro del equipo escribe 3 frases / afirmaciones sobre sí mismo de las cuales solo dos deben ser verdad;

-Los documentos se intercambian de un equipo a otro y se leen en voz alta;

-Cada equipo realiza una lluvia de ideas y discute qué oración es verdadera y cuál es incorrecta para cada artículo;

-¡Los dos equipos oponentes comparan sus adivinanzas y descubren qué grupo había adivinado más!

TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad simple que se puede implementar inmediatamente sin requerir la realización de otra actividad

ACTIVIDADES CONECTADAS

N / A

HERRAMIENTAS Y RECURSOS NECESARIOS

Lápices y bolígrafos, papeles

TIEMPO REQUERIDO

40 minutos aproximadamente

Número de alumnos

Mínimo 6



SECTORES PERTINENTES

Incluir uno o más sectores para que esta habilidad es relevante. Elija entre los siguientes sectores:

- Artes
- Economía
- Educación
- Derecho
- Gestión
- Atención médica y sanitaria (incluida veterinaria)
- Oficina Administración
- Administración pública
- Ciencias sociales
- Turismo

RECURSOS ADICIONALES

N / A

REFERENCIA

Sunnyway. 2019. *Juegos de colaboración: 15 ideas por tarifa team building*. (en línea). Disponible en: <https://www.sunnywayteambuilding.com/it/news/giochi-di-collaborazione> (Consultado el 18 de febrero de 2021)

Aielli, S., 2017. *Anatomia del pregiudizio. Preconcetti, stereotipi e pregiudizi sono realmente così dannosi?* (en línea). Disponible en: <https://www.psicologa-roma-aielli.it/anatomia-del-pregiudizio-preconcetti-stereotipi-e-pregiudizi-sono-realmente-dannosi/> Consultado el 24^º febrero de 2021)

IMAGEN

<https://pixabay.com/illustrations/ask-ask-guess-business-3070333/>

INTRODUCCIÓN

En esta actividad aprenderá cómo fomentar su colaboración y sus habilidades de escucha a través de una divertida actividad de adivinanzas para realizar con sus compañeros de trabajo, compañeros, alumnos ... adivinar verdades y mentiras en que cada uno de ellos evalúa su capacidad para pensar antes de juzgar.



Actividad 3: Puzzle Match

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad denominada 'Puzzle Match' está concebida para fomentar la comunicación, estimular la creatividad e implementar habilidades colaborativas y persuasivas entre los jugadores.

Si bien la persuasión generalmente se ve como un artificio sutil, también puede verse desde un lado más aceptable. Esta actividad destacará cómo la buena comunicación, la colaboración y la creatividad son fundamentales para convencer y persuadir a los demás. Cuando hablamos de persuasión, en la mayoría de los casos pensamos en algo manipulador. En realidad, la persuasión no es más que una estrategia o un proceso para obtener aprobación.

La comunicación persuasiva es la capacidad de motivar a los demás a escuchar, a reflexionar sobre nuestras razones sin cerrarse ni defenderse a priori. En la comunicación persuasiva se crea una sinergia con los interlocutores que se sienten comprendidos, a gusto, y esto permite llegar a un acuerdo de manera ventajosa. En definitiva, tu comunicación debe ser coherente con tus intenciones y esto solo es posible cuando te conoces a ti mismo: saber comunicarte de forma eficaz significa conocerte a ti mismo para interactuar mejor con los demás.

Dentro de este juego, los participantes se dividen en equipos. Luego, se le pedirá a cada equipo que resuelva un rompecabezas complicado en la misma cantidad de tiempo. La dificultad y originalidad del juego radica en que en cada caja del rompecabezas también habrá piezas necesarias para los otros equipos: algunas de las piezas de cada rompecabezas se mezclan con las de los otros grupos.

Cada equipo, por tanto, para completar su trabajo, tendrá que ir a buscar las piezas que le faltan entre los otros grupos opuestos, intercambiándolas o persuadiéndolas para que dejen que su grupo tenga esos elementos faltantes. Por tanto, cada grupo debe canjearlas por algunas de sus propias piezas o donarlas directamente a los oponentes.

El juego terminará cuando se acabe el tiempo y los factores que determinarán el grupo ganador son:

- La capacidad de completar tu propio rompecabezas a tiempo
- La capacidad de convencer a otros grupos para que obtengan las piezas que faltan del rompecabezas

El rompecabezas de Match se divide en lo siguiente etapas:

- 1) creación de grupos y asignación de una caja de rompecabezas
- 2) inicio del rompecabezas
- 3) persecución de piezas faltantes
- 4) competencia para terminar el rompecabezas en el tiempo dado

Esta actividad estimula la creatividad y capacidad persuasiva de los jugadores; Fomentar la colaboración dentro de un grupo y entre grupos y ejercitar las habilidades de negociación y comunicación de los jugadores, ya que para completar con éxito el juego, debe usar sus habilidades de persuasión, tener el conocimiento de lo que necesita para resolver una situación determinada y ser colaborador con sus compañeros de equipo. para crear un rompecabezas juntos.



TIPO DE ACTIVIDAD
Actividad simple que se puede implementar de inmediato sin requerir la realización de otra actividad
ACTIVIDADES CONECTADAS
Negociación y atención a los detalles
HERRAMIENTAS Y RECURSOS NECESARIOS
Un rompecabezas para cada grupo de jugadores del mismo nivel de dificultad
TIEMPO REQUERIDO
1 hora aproximadamente
Número de alumnos
Mínimo de 6 (3 alumnos por grupo)
SECTORES RELEVANTES
<p>Incluya uno o más sectores para los que esta habilidad es relevante. Elija entre los siguientes sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Artes ● Economía ● Educación ● Derecho ● Gestión ● Atención médica y sanitaria (incluida la veterinaria) ● Oficina Administración ● Administración pública ● Ciencias sociales ● Turismo
RECURSOS ADICIONALES



Fernandes, B. 2017. *Colaboración: El nuevo concurso* (TEDxHECMontréal 2017)

https://www.youtube.com/watch?v=BEcyzAcFFwU&feature=emb_logo

El video de arriba, disponible en Youtube, es el discurso de B. Fernandes sobre la importancia de colaborar estrechamente en su comunidad, incluso con sus competidores, para alcanzar su máximo potencial.

REFERENCIA

Sunnyway. 2019. *Juegos de colaboración: 15 idee por tarifa team building*. (en línea). Disponible en: <https://www.sunnywayteambuilding.com/it/news/giochi-di-collaborazione> (Consultado el 18 de febrero de 2021)

Castello, A., 2020. *Comunicazione e persuasione* (online). Disponible en: <https://www.psicologiadellavoro.org/comunicazione-e-persuasione/> (Consultado el 22 de febrero de 2021)

IMAGEN

<https://pixabay.com/photos/pieces-of-the-puzzle-mix-hands-592798/>

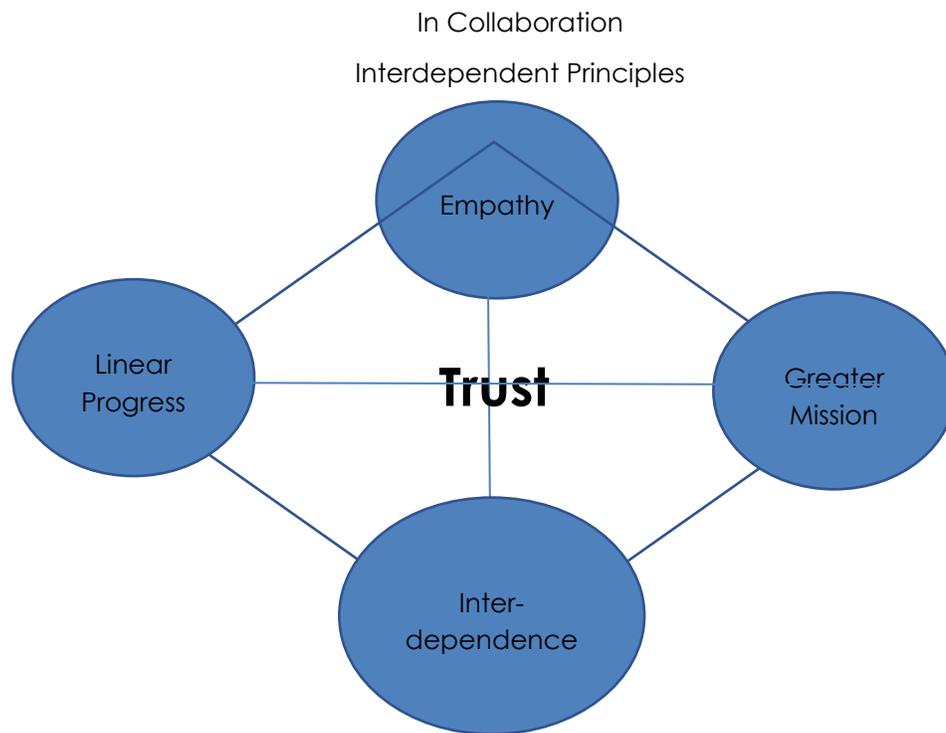
INTRODUCCIÓN

En esta actividad aprenderá a fomentar su colaboración, comunicación y habilidades retóricas a través de una actividad divertida para realizar con sus compañeros de trabajo, compañeros, estudiantes ... ¡componga el rompecabezas cooperando dentro de su equipo e intente obtener las piezas que faltan de sus competidores!

Actividad 4: Confiar ciegamente

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Las

Las personas que trabajan juntas por el mismo objetivo o resultado no pueden hacerlo de manera efectiva si no confían entre sí. La confianza debe ser evidente en todas las relaciones, incluso en el entorno laboral. A continuación, puede encontrar un gráfico que muestra cómo la confianza se divide en cuatro principios, que también son los esenciales para una colaboración eficaz.



A través de la siguiente actividad, comprenderá más en acción estos cuatro principios y tratará de ganar al colaborar con su grupo.

Juego con los ojos vendados:

- crea algunos obstáculos con sillas, escritorios o cualquier otra cosa que puedas tener a tu disposición.
- Crea dos grupos diferentes de jugadores.
- El jugador A tiene los ojos vendados y está de pie en un extremo del aula. El jugador B está parado en el otro extremo del salón de clases y tiene que dar instrucciones al jugador A para evitar cualquier obstáculo.
- El objetivo del juego es que el jugador A se acerque al jugador B según las instrucciones del jugador B.
- El primer equipo en hacerlo, gana.

Esta actividad también la pueden realizar dos personas, intentando comunicarse como Jugadores A y B. Lo único que falta es la competición entre los equipos.

Después del juego, vea los cuatro principios antes mencionados e intente pensar qué se tuvo en cuenta en su juego para cada principio:

- Empatía: la empatía es experimentar algo en la perspectiva de otro. Durante el juego con los ojos vendados, se trató de escuchar activamente las instrucciones mientras se hablaba de manera clara.
- Misión mayor: el objetivo grupal debe ser anterior a los individuales. En este caso, ambos jugadores tuvieron que colaborar para ganar.
- Interdependencia: cada uno tiene el conocimiento, la fuerza o la capacidad de hacer cosas diferentes, a pesar de los niveles de jerarquía, por lo tanto, un equipo tiene una gran interdependencia. En el juego, el jugador A dependía de las instrucciones del jugador B y el jugador B dependía de las interpretaciones y movimientos del jugador A.



<p>- Progreso lineal: este principio consiste en llegar del punto A al punto B siguiendo algunos pasos. Al confiar en los compañeros de trabajo, confía en ellos para que lo guíen en estos pasos o le brinden una retroalimentación fructífera. En nuestro caso, ir de un extremo de la habitación (punto A) al otro extremo (punto B) siguiendo diferentes pasos, fue un gran ejemplo de progreso lineal.</p>
<p>TIPO DE ACTIVIDAD</p>
<p>Actividad simple que se puede implementar inmediatamente sin requerir la realización de otra actividad</p>
<p>ACTIVIDADES CONECTADAS</p>
<p>Cualquier actividad que deba implementarse antes de esta actividad.</p>
<p>HERRAMIENTAS Y RECURSOS NECESARIOS</p>
<p>Objetos como obstáculos (escritorios, sillas, etc.)</p>
<p>TIEMPO NECESARIO</p>
<p>30-40 min</p>
<p>Número de alumnos</p>
<p>2+</p>
<p>SECTORES PERTINENTES</p>
<p>Incluya uno o más sectores para los que esta habilidad es relevante. Elija entre los siguientes sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Agricultura ● Artes culinarias ● Economía ● Educación ● Ingeniería ● Gestión ● Administración de oficinas ● Administración pública ● Deportes
<p>RECURSOS ADICIONALES</p>



N / A

REFERENCIA

Bit Blog. 2020. *50 mejores actividades de trabajo en equipo para la colaboración*. [en línea] Disponible en: <<https://blog.bit.ai/team-building-activities/>> [Consultado el 16 de febrero de 2021].

Mertz, J., 2013. En Collaboration We Trust. [en línea] Thin Difference. Disponible en: <<https://www.thindifference.com/2013/04/in-collaboration-we-trust/#:~:text=At%20the%20core%20of%20collaboration,quickly%20and%2C%20sometimes%2C%20irreparablemente>> [Consultado el 16 de febrero de 2021].

IMAGEN

<https://www.pexels.com/photo/fashion-man-person-sunglasses-6608952/>

INTRODUCCIÓN

Mire a su alrededor. ¿Puede confiar ciegamente en las personas que están a su lado? ¡Vamos a averiguar!

Actividad 5: Mentalidad abierta

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La colaboración no es solo tener personas de diferentes perfiles, antecedentes y experiencias trabajando en un proyecto o debatiendo en una reunión. Entonces, la respuesta para colaborar bien no es solo diversidad o aceptación de lo que se ha dicho. El ingrediente clave para una colaboración eficaz entre un grupo de personas es tener la mente abierta.

Sin embargo, muchas veces la colaboración puede no funcionar debido a la falta de personas de mente abierta. En su lugar, están presentes muchas situaciones con al menos uno de los cuatro perfiles principales de personas:

- El que tiene un ego fuerte: alguien que es tan fuertemente obstinado y necesita tener siempre la razón
- El inseguro: alguien que cree que no tiene algo que ofrecer o que su opinión no sea tan valorada como la de los demás, por tanto está de acuerdo con todo y no aporta ideas.
- El crítico: alguien a quien le encanta encontrar dudas o defectos en cada nueva idea.



- El que tiene gustos y disgustos personales: alguien que deja que los sentimientos personales se interpongan en su trabajo.

Por tanto, la apertura mental es un elemento clave para la correcta colaboración ya que puede eliminar los cuatro perfiles de personas antes mencionados. Con la siguiente actividad, intente ver cuán abierta es realmente.

En grupos:

- crea dos grupos diferentes. Cada grupo debe tener dos miembros.
- Cada grupo decide un tema del que encontrarán fotos en línea. (Puede ser tan simple como quieras, por ejemplo, de un árbol a tan complicado como quieras, por ejemplo, niños riendo jugando en el patio de recreo).
- Luego, cada miembro del grupo tiene 3 minutos para encontrar la mejor foto. Las fotos deben encontrarse en sitios web sin contenido como pixabay.com, unsplash.com, pexels.com, etc.
- Los miembros del grupo intercambian sus fotos y tienen que debatir que esta nueva imagen es la mejor en lugar de la suya.
- Trate de encontrar argumentos hasta que ya no pueda contradecir lo que dice la otra persona.
- La primera persona en darse por vencida, pierde.

En esta actividad, intentaba favorecer una imagen o, más en general, una idea que no era suya. Por lo tanto, desde el principio, se le desafió a tener la mente abierta y tratar de ver lo que la otra persona encontró en esta imagen y las razones por las que la eligió. ¿Te resultó difícil hacerlo?

Tenga en cuenta que debe hacer lo mismo cada vez que se le presente una nueva idea. Duda de ti mismo con respecto a tu perspectiva y trata de encontrar las partes positivas de las ideas u opiniones de otra persona.

TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad simple que se puede implementar inmediatamente sin requerir la realización de otra actividad

ACTIVIDADES CONECTADAS

N / A

HERRAMIENTAS Y RECURSOS NECESARIOS

Sitios web que ofrecen imágenes (no olvides estar libres de derechos de autor) como pixabay.com, unsplash.com, pexels.com etc.

TIEMPO REQUERIDO

30-40 min



Número de alumnos
2+
SECTORES PERTINENTES
Incluya uno o más sectores para los que esta habilidad es relevante. Elija entre los siguientes sectores: <ul style="list-style-type: none">● Artes● Artes culinarias● Economía● Educación● Ingeniería● Informática● Derecho● Gestión● Ciencias sociales
RECURSOS ADICIONALES
Vínculos a videos, archivos, artículos, etc. que podrían ser útiles. Incluya un enlace y una breve descripción de cada recurso.
REFERENCIA
Maley, M., nd <i>Colaboración - Por qué puede estar haciéndolo mal.</i> [en línea] Articulate Persuasion. Disponible en: < http://articulatepersuasion.com/being-open-minded/ > [Consultado el 17 de febrero de 2021].
IMAGEN
https://www.pexels.com/photo/white-quote-paper-cutout-1111370/
INTRODUCCIÓN
"Una mente es como un paracaídas. No funciona si no está abierto ". - Frank Zappa. Pruebe esta actividad para mejorar su mentalidad abierta.



Actividad 6: Érase una vez

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La adaptabilidad ha sido una de las principales habilidades que los empleadores buscan para sus empleados. Sin embargo, ¿qué significa adaptabilidad? ¿Su definición es "simplemente seguir la corriente", o decir "sí" a todo? No. La adaptabilidad es un paso más allá de la flexibilidad. Se trata de estar abierto a cosas nuevas, incluso si esto significa salir de tu zona de confort, y no solo de aprender cosas nuevas. Sus tres componentes principales son:

- Ajustar su pensamiento basado en un cambio
- Manejar sus emociones y respuestas basadas en un cambio
- Cambiar su comportamiento basado en un cambio

Pero, ¿es una habilidad que le afectará a nivel personal? Aquí es donde la adaptación colaborativa es más adecuada. Es el acto de estar abierto al cambio mientras se trabaja en equipo. Tener personas en su grupo que soportan el cambio, ya sea un cambio de planes, fechas límite, políticas o miembros, significa que probablemente tendrá éxito a largo plazo. Después de un proyecto, un evento o una actividad de trabajo en equipo, conviene tener una reunión para evaluar qué necesita mejorar y cómo hacerlo a nivel personal o de equipo. Sin embargo, para presenciar o trabajar en un entorno elaborado con este concepto, primero debe desarrollar sus propias habilidades de adaptabilidad.

Prueba esta sencilla pero realmente interesante actividad para ver cómo funciona la adaptabilidad colaborativa y cuán adaptable eres.

- Acceder a su cuenta de Gmail
- Acceder a Google Drive
- Crear un documento de Google
- Que sea para compartir con todos tus amigos / compañeros de clase
- Introducir el documento con las diferentes cuentas
- Una persona es responsable de comenzar la historia con una interesante frase parca por ejemplo, "Nadie esperaba ver lo que vieron cuando abrieron la puerta", "Es el año 2070. El sol está más cerca que nunca", "Condujo hasta la dirección que había encontrado en un papel en el bolsillo y cuando llegó, miró a su alrededor. Estaba asombrado por...".
- Luego, uno tras otro, todos los participantes escriben una oración para que la historia continúe.
- Su frase puede ser divertida, misteriosa o irónica, lo que quiera. Sin embargo, lo importante es que se basa en el anterior y que tiene sentido con toda la historia que se está desentrañando frente a ti. ¿Puede adaptar sus pensamientos para esta tarea colaborativa?

Este es solo un paso para ser más adaptable. Sin embargo, es importante dar un paso más para intentar aprender nuevas habilidades fuera de su zona de confort. Después de todo, en un mundo lleno de cambios, "no es la especie más fuerte la que sobrevive, ni la más inteligente, es la que se adapta mejor al cambio" (Charles Darwin).

TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad simple que se puede implementar inmediatamente sin necesidad de completar otra actividad



ACTIVIDADES CONECTADAS
N / A
HERRAMIENTAS Y RECURSOS NECESARIOS
Correos electrónicos personales y documento de Google en Google Drive
TIEMPO REQUERIDO
30-40 min
Número de alumnos
2+
SECTORES PERTINENTES
Incluir uno o más sectores para los que esta habilidad es relevante. Elija entre los siguientes sectores: <ul style="list-style-type: none"> ● Economía ● Educación ● Ingeniería ● Informática ● Derecho ● Oficina de Administración ● Ciencias sociales ● Deportes
RECURSOS ADICIONALES
https://www.youtube.com/watch?v=Wur3RaGNRS8 Un interesante video de TEDx Talks de Jennifer Jones sobre el cambio y cómo podemos mejorar nuestra capacidad de adaptación.
REFERENCIA
Bryant, F., 2020. <i>3 formas de mejorar su adaptabilidad y administrar su vida</i> Blog de Evernote. [en línea] evernote.com Blog. Disponible en: < https://evernote.com/blog/improve-adaptability-manage-your-life/ > [Consultado el 18 de febrero de 2021].



Prince, E., 2019. *Desarrollo personal: cómo aumentar su adaptabilidad*. [en línea] TrainingZone. Disponible en: <<https://www.trainingzone.co.uk/deliver/coaching/personal-development-how-to-increase-your-adaptability>> [Consultado el 18 de febrero de 2021].

IMAGEN

<https://www.pexels.com/photo/smart-woman-with-book-looking-at-camera-3807859/>

INTRODUCCIÓN

¿Ser adaptable significa en realidad “seguir la corriente”? ¡Haga clic para obtener más información!

EVALUACIÓN

1) ¿La persuasión implica siempre manipulación?

- a) VERDADERO
- b) FALSO**
- c) Dependiendo del objetivo que el persuasor quiera lograr

2) Para alcanzar su máximo potencial, debe:

- a) compartir siempre su carga de trabajo buscando ayuda de otros
- b) colaborar estrechamente dentro de su comunidad (competidores incluidos)**
- c) poner en peligro la credibilidad de sus competidores inventando historias sobre ellos

3) Prestar atención a la comunicación general, tanto verbal como no verbal, es clave para conseguir el mensaje:

- a) Sí, ya que casi el 80% del mensaje se da a través de señales no verbales**
- b) No, ya que el lenguaje corporal juega un papel clave solo en algunas culturas y países
- c) No, ya que la expresión no verbal se usa solo entre personas que son buenas amigas

4) Los prejuicios, estereotipos, simplificaciones y otras herramientas mentales ayudan a los humanos a procesar la realidad y actuar más rápido:

- a) VERDADERO, actúan como 'atajos'**
- b) VERDADERO, pero sólo cuando son inconscientes
- c) VERDADERO, especialmente para personas mayores o sin educación

5) Hay cuatro principios para la colaboración: confianza, interdependencia, progreso lineal y empatía.

- a) Verdadero
- b) Falso**



6) La mentalidad abierta a menudo se evita debido a cuatro comportamientos principales:

- a) inseguridad, egoísmo, gusto personal y curiosidad
- b) Inseguridad, egoísmo gusto y juicio personal
- c) Inseguridad, egoísmo, gusto personal y terquedad

7) Es mejor evaluar la adaptabilidad de un equipo:

- a) Antes un evento, un proyecto o cualquier actividad de trabajo en equipo
- b) Mientras que un evento, un proyecto o cualquier actividad de trabajo en equipo
- c) Después de un evento, un proyecto o cualquier actividad de trabajo en equipo

8) La adaptabilidad colaborativa se puede mejorar solo con el esfuerzo del equipo

- a) Verdadero
- b) Falso