



MOOC

Competencias y herramientas digitales
para profesionales de la empleabilidad

MÓDULO 3

El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital



Actividad 1



3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital

1. ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN DE EQUIPOS

OBJETIVO

Identificar las tareas que se desprenden de cada objetivo y sus responsables. Planificar y organizar acciones y personas.

Para el desarrollo de esta actividad hemos usado de ejemplo la pizarra Jamboard y como videollamadas Google Meet pero sería posible utilizar cualquier otra pizarra digital y plataforma de videollamada.

Jamboard es una pizarra digital colaborativa que podemos usar para la planificación y organización de las personas dentro del equipo. Podemos adaptarla según el momento en el que el equipo se encuentre. Os ofrecemos distintas variantes para utilizarla en la planificación y organización de los equipos.

VARIANTE 1: PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE EQUIPO

Vamos a generar una Jam con preguntas base para que les ayude a planificar el trabajo que había que hacer en equipo.

Antes de la sesión, debemos crear 3 preguntas:

- Pregunta 1: repasar aquellos conocimientos que ya tuvieron respecto a la temática de trabajo.
- Pregunta 2: acordar qué pasos seguirían para ejecutar el trabajo. Fase de ejecución.
- Pregunta 3: determinar cómo valorarían el aporte de cada integrante. Fase de evaluación.

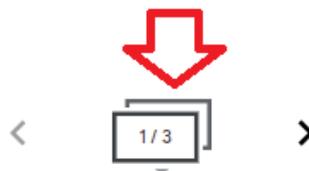
¡Recuerda! Debes configurar la Jam para establecer los permisos adecuados para poder compartirla con el equipo.

3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital



Estas 3 preguntas las pondremos en 3 marcos diferentes dentro de nuestra Jam creada: Para ello haremos click en la parte superior donde aparecen los marcos:



Hasta que se despliegue un menú, entonces clickeamos sobre el primer marco realizado, en los tres puntitos opción "duplicar":

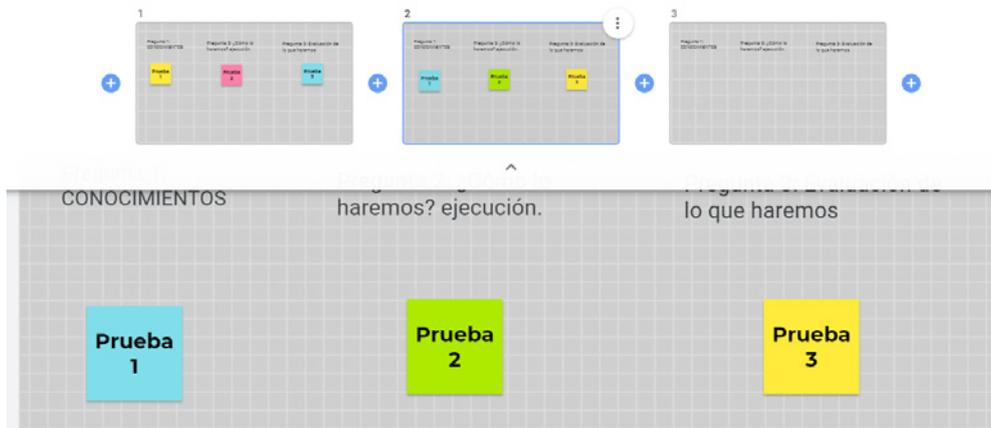


Lo duplicaremos tantas veces equipos hayamos creado. Le diremos a cada equipo que vayan al marco n°1, marco n°2 y así sucesivamente. Pueden usar las notas adhesivas para ir poniendo sus aportaciones.

3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital

De esta manera nos permitirá ver en tiempo real cómo están trabajando los equipos.



Como estaremos conectados/as con nuestro equipo a través de Google Meet o cualquier otra plataforma, es importante que en el caso de dudas nos la trasladen por este medio. Podemos nombrar algún/a portavoz en cada equipo.

Una vez finalizada la actividad, vuelven a la sala Meet común y cada equipo comparte lo que ha hecho.

VARIANTE 2: ANÁLISIS DE UN CASO O SITUACIÓN DE FORMA COLABORATIVA

Elaboraremos previamente una plantilla, podemos hacerla según consideremos en Power Point, Google Slides, Canva... y que una vez hecha pondremos en Jam para compartirla con nuestro equipo, en dicha plantilla podemos exponer el caso a resolver.

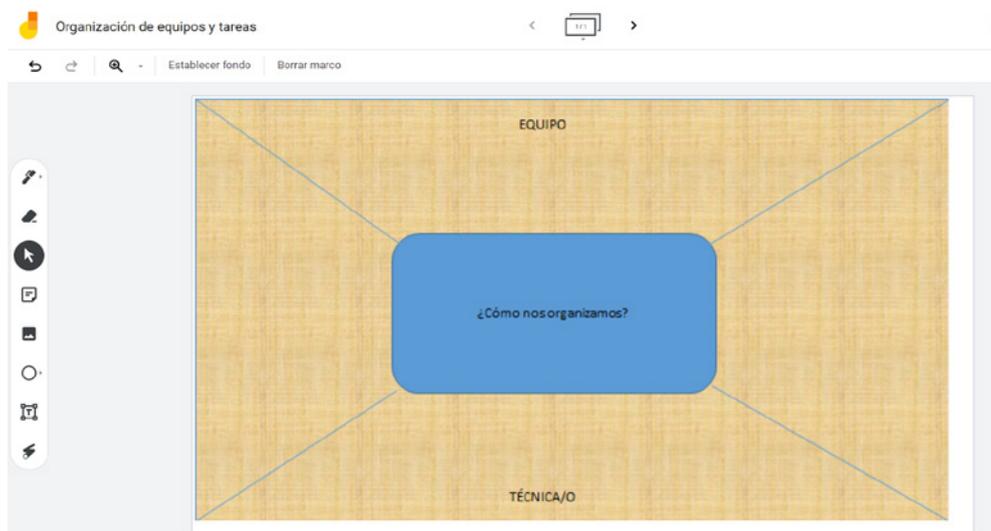
Un ejemplo, pero se traslada a cualquier otra situación que sea necesaria intervenir y evaluar es el siguiente.

3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital



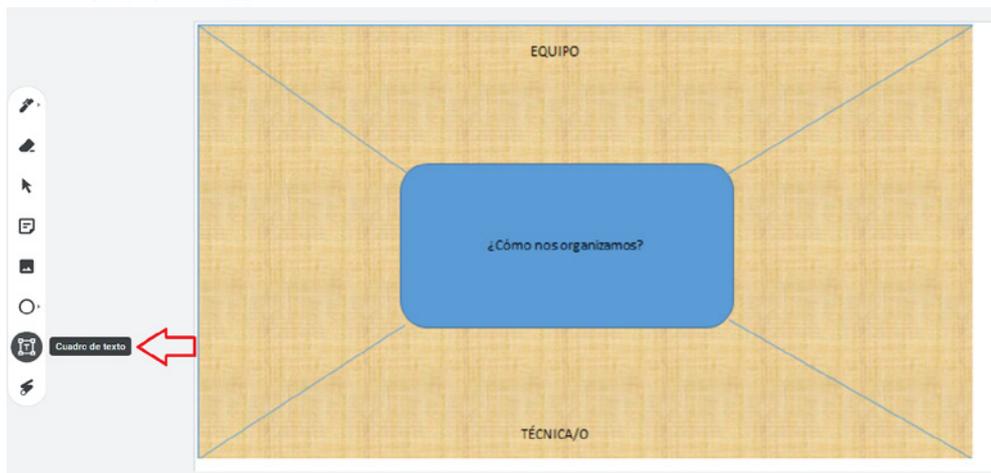
Copiamos la plantilla en una hoja de Jamboard, copiando y pegando como imagen y ajustándola al marco:



Con el equipo se lee el caso y se explica cómo interactuar en la plantilla. El equipo accede a la pizarra de Jam y con la opción de cuadro de texto pueden escribir en la plantilla de forma colaborativa y nosotros/as ver en tiempo real su trabajo.

3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital



Después de resolver el caso, el equipo vuelve a la sala de Meet y hace una evaluación de lo compartido.

- ¿Cómo os ha ayudado esta herramienta para la organización?
- ¿Qué conclusiones hemos sacado?

Recomendaciones: Podemos usar este modo de colaboración durante diferentes actividades

- **Para la parte de comunicación (lluvia de ideas y estructura del elevator pitch)**
- **Gestión de proyectos para la división y organización inicial de los mismos**
- **Gestión emocional para por ejemplo poner el mapa de empatía, como ya veremos en el tema de gestión emocional.**

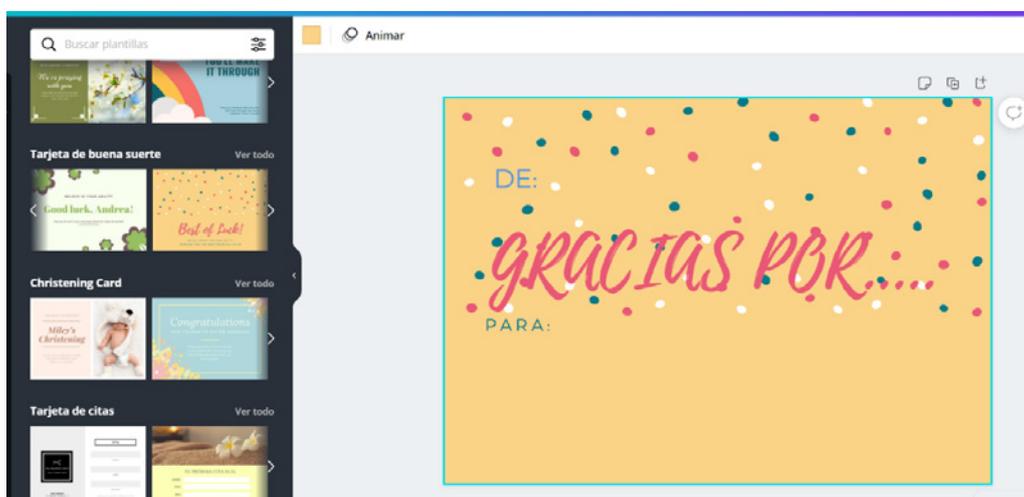
3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital

REFLEXIÓN FINAL: DINÁMICA DE AGRADECIMIENTOS

Este tipo de sesiones son muy productivas, pero también muy intensas para los equipos una idea para finalizar es que podemos tener preparadas unas tarjetas de agradecimiento

Las tarjetas las podemos hacer en Canva como la de la imagen:



Una vez hechas, las podemos copiar en Jamboard (las ponemos en cada hoja del subequipo formado anteriormente) y que los/as participantes accedan a la pizarra Jam.

Ejemplo: De la hoja 1 del Jam (Primer equipo) cada persona escoge una tarjeta. Después esa persona genera un duplicado donde escribe su nombre, su texto de agradecimiento y lo comparte con ese compañero/a. Podemos establecer en Google Meet turnos por cada equipo para que compartan sus agradecimientos.

3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital

2. STORYTELLING DESDE LO ABSURDO

La técnica del **Storytelling** (Barthes, R., Salmon, C.) se basa en la creación de historias o narrativas sobre un producto, un servicio o incluso sobre uno mismo.

El poder de esta metodología, inicialmente utilizada en el marketing, reside en la capacidad que tienen las historias para aportar significados y explicaciones personalizadas. Cuando nos hacemos protagonistas de nuestros relatos, vivimos las experiencias y construimos realidades, nos convertimos en héroes y heroínas de nuestra propia aventura y conectamos emocionalmente con la narración, produciendo un mayor impacto en nuestros/as receptores, captando su atención y fomentando su empatía.

La estructura tradicional de los cuentos suele presentarse de la siguiente forma:

➤ **Introducción**

➤ **Nudo**

➤ **Desenlace**

En la primera parte se suele presentar a los personajes y el contexto de la historia, la época o el entorno donde se va a desarrollar. En el **núcleo** del relato es donde surgen los conflictos (el problema), aparecen los obstáculos y surgen los/as villanos/as, y, normalmente en la última sección es donde se aportan las soluciones y se obtiene un resultado positivo para el héroe/heroína, que logra salvar los inconvenientes acontecidos.

Como se desprende del manual de creatividad, la **detección de problemas** y/o necesidades puede resultarnos una de las partes más complicadas del proceso creativo, porque nos sentimos incapaces de definir nuestro problema o de clarificar nuestro **objetivo**.

Para intentar solventar esta cuestión vamos a realizar una actividad utilizando el storytelling desde el absurdo para después poder identificar y detectar las carencias de nuestro mundo real.

3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital

PASOS

1. Se presentan una serie de imágenes de objetos cotidianos a los/as participantes.

Se pueden utilizar imágenes libres de derechos en internet (un poco más adelante hay tres bancos de imágenes), objetos reales o juegos con imágenes poderosas como el [Dixit](#) o el [Mysterium](#), etc...

2. Los participantes que elegir una para crear una historia interesante en primera persona, como si fuera el propio utensilio o imagen, haciéndola suya:

Ejemplos de imágenes:



[Freepik.es](https://www.freepik.es)



[Pixabay.com](https://www.pixabay.com)



[Unsplash.com](https://unsplash.com)

Ejemplos de historias:

“Buenos días, me presento, me llamo lapicero y me paso la vida dejando mi rastro en papeles. Trabajo en una escuela y me gusta apuntar todo. Mi mayor sueño es... Hay días en los que no todo sale bien, tengo una compañera muy molesta que elimina todo mi trabajo, se llama goma, me hace sentir.... Además cada cierto tiempo tengo que ir a afilarme porque...etc.”

3. El/la dinamizador/a debe estar atento a los obstáculos, inconvenientes y conflictos que presentan los personajes, ya que puede proporcionarle indicios de la situación actual del narrador/a para después definir con mayor precisión los problemas de la vida real.

3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Hacer una revisión de las impresiones del equipo:

¿Que han aprendido? ¿Qué han descubierto de sí mismos/as? ¿Son creativos? ¿Qué tienen que mejorar? ¿Qué herramientas les han resultado de mayor utilidad?

3. IDEAS LOCAS

Objetivo: incentivar la creatividad para ayuda en la resolución de conflictos

La producción de ideas novedosas para problemas tradicionales es un proceso en el que elaboramos respuestas diferentes y ocasionamos una transformación y un cambio, podemos servirnos de nuestro conocimiento previo y nuestras experiencias anteriores, pero para ello tendremos que liberarnos de nuestros miedos y salir del paradigma o del arquetipo clásico, buscando opciones más allá de los límites visibles y de las opciones que hemos probado anteriormente.

A continuación, podremos encontrar técnicas útiles para que el equipo pueda dar rienda suelta a su creatividad.

PASOS

1. Definir un problema de forma imprecisa:

Por ejemplo: "No me llaman para entrevistas"

2. Vamos a escribir **palabras** aleatorias, también pueden ser **dibujos**, que nos inspire el problema.

Para generar las palabras aleatorias se puede utilizar alguna de las herramientas web recogidas en el repositorio, por ejemplo:

<https://www.palabrasaleatorias.com>

3. El trabajo en equipo para trabajar en remoto

3.1. Cómo trabajar el teambuilding en el entorno digital

3. Introducimos todas estas palabras y dibujos en una caja y seleccionamos una al azar.

Ejemplo palabra seleccionada: Pantalón

4. Todo el equipo trabaja con esta palabra, aportando posibles soluciones, por muy disparatadas que parezcan, las anotan en un folio individual y luego se comparten.

Se recomienda hacer esta parte de la técnica en una pizarra compartida, por ejemplo con la opción "Open Ended" de [Mentimeter](#) o "Brainstorming" en [Mindmeister](#), para favorecer el teambuilding y gamificar la actividad.

- No vale cambiarla, aunque sea compleja.
- Todo el equipo aporta soluciones a nuestro problema impreciso, no entramos a evaluarlas, se trata de generar muchas ideas.

Ejemplo:

- *Solución 1: Puedes comprarte unos pantalones de traje para ir a la entrevista*
- *Solución 2: Tienes que ponerte en los pantalones del entrevistador, que ve muchos currículums al día.*
- *Solución 3: Necesitas llevar los pantalones de tu propia búsqueda de entrevista...*
- *Solución 4: ...*

Ninguna es mejor o peor, no estamos en ese proceso todavía. No las valoramos, solo las anotamos y luego las compartimos.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

¿Que han aprendido? ¿Qué han descubierto de sí mismos/as? ¿Son creativos? ¿Qué herramientas les han resultado de mayor utilidad?