

Crea equipo

Programa para la formación y el desarrollo de equipos

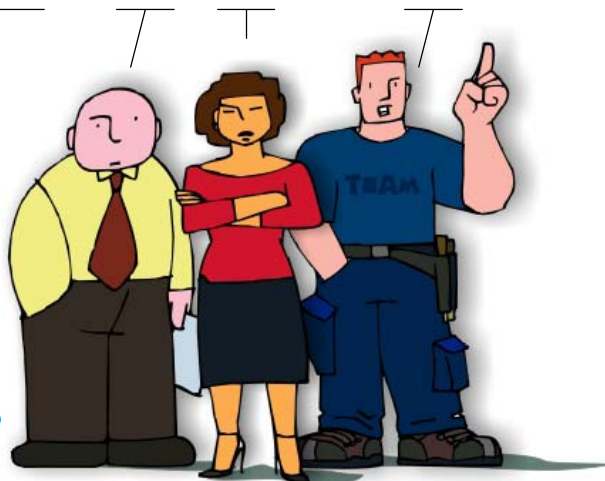
¿Qué puede ocurrirle a un Jefe de Equipo?

Ninguno de mis colaboradores me ayuda: tengo que "tirar" de ellos para que hagan las cosas.

¿Cómo puedo hacer para evitar los conflictos entre los miembros de mi equipo?

Tengo gente "quemada" y no sé qué hacer con ella

...



Creoma, conoce bien estas situaciones y sus causas, y te plantea tratarlo en 3 bloques diferenciados:

1

ENERGÍA

La motivación del Equipo y sus integrantes

2

EMOCIONES

La comunicación entre los miembros del Equipo

3

RENDIMIENTO

El ajuste de todos los miembros del Equipo para el mejor resultado final



Crea equipo

Como querrás conocerlo con más detalle, te lo ampliamos:

1 ENERGÍA

Qué es y que no es trabajar en equipo. Falsos mitos.

Factores que hacen que un equipo funcione.

Fase en la que se encuentra tu equipo.

Mi actitud ante el equipo.

Dónde está la energía de cada miembro del equipo.

Bloqueadores de la motivación: cómo reducirlos.

Cuando y cómo establecer normas.

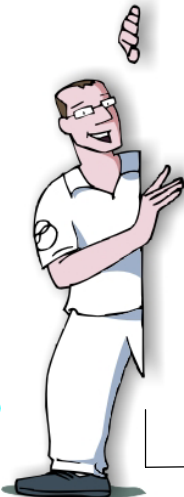
Cómo crear un ambiente motivador.

Desarrollar un compromiso con la "misión colectiva".

Cómo crear una "Visión compartida".

Dar a cada uno un papel protagonista.

Hacer sentir que el grupo progresa: objetivos y resultados.



2 EMOCIONES

Cómo contribuir a la construcción de relaciones sanas en el grupo.

Procesos de "etiquetado" de personas. Imagen de los demás en mí. Mi imagen en los demás.

Cómo se desarrolla la confianza (y la desconfianza)

Las reacciones emocionales: qué las provoca, cómo actuar ante ellas, cómo controlar las nuestras.

Los juegos psicológicos en las relaciones profesionales (víctima/agresor/salvador)

Cómo entramos en un "rol". "Encasillar" y "encasillarme". Cómo liberarse.

Cómo crear un ambiente positivo sin traspasar "los límites".

Resolver conflictos manifiestos y/o larvados.



3 RENDIMIENTO

Cómo hacer que el equipo aprenda y sea productivo.

El distinto grado de madurez de los miembros de tu equipo y cómo tratarlo.

Cómo encontrar las T.M.R. (Tareas de Máximo Rendimiento)

Aprendizaje de uno a uno: delegación, acompañamiento, tutelaje.

Métodos de aprendizaje colectivo.

Creatividad y generación de iniciativas de mejora en grupo.

Crea equipo

Hay una serie de aspectos que suelen estar en la mente de los participantes...

¿Aportará técnicas o herramientas?

A mí lo que me no me gustaría es que fuera aburrido...

Vale, pero ¿es teórico, o busca aplicarlo al "día a día"?

...



... y por eso les damos una importancia especial a través de:

a

HERRAMIENTAS

Test del Ciclo de Vida de tu equipo: conoce en qué momento se encuentra y qué opciones son las más aconsejables.

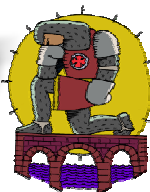
Mapa de Fuerzas del equipo: conoce cual es la energía actual de los distintos miembros del equipo y hasta donde podría llegar.



b

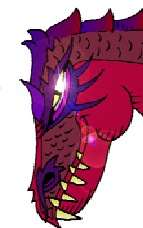
JUEGO DE APRENDIZAJE "GRAAL"

Jugando a "GRAAL", los participantes se convierten por unas horas en personajes de la Edad Media con una misión: encontrar el Santo Grial.



En esa búsqueda, el grupo se verá inmerso en un mundo repleto de enigmas, laberintos, dragones y enemigos misteriosos. Sólo de su funcionamiento como equipo dependerá el éxito final.

Se consigue tomar conciencia de malos hábitos y errores habituales: se aprende observando el comportamiento del propio grupo.



Al final de cada prueba hay una reflexión grupal que trasladar al ámbito de trabajo: cómo mejorar en aspectos similares.

c

METODOLOGÍA "SKILLS-LAB"

Entre sesión y sesión se introducen actividades para situaciones concretas a realizar en el puesto de trabajo. Posteriormente se analizan y valoran.

