



# GAZTE- EKIN BIZKAIA EGITEN

## 4<sup>o</sup> ESO

<https://gazteak.bizkaia.eus>



# TRABAJO EN EQUIPO 1

## COMPETENCIA

Trabajo en equipo.

## COMPETENCIAS ASOCIADAS

Resolución de problemas, toma de decisiones, adaptación al cambio, creatividad.

## DESCRIPCIÓN COMPETENCIA

Puede definirse como la capacidad de integrarse y colaborar con otras personas con el fin de obtener un objetivo común.

## OBJETIVOS

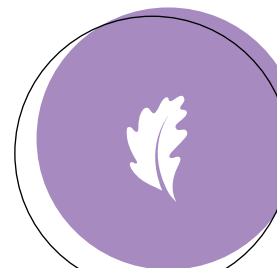
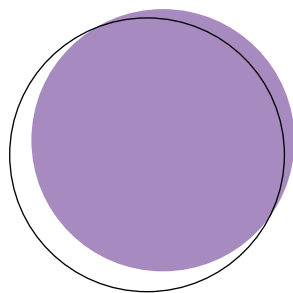
- Saber anteponer los intereses del grupo a los personales.
- Participar de forma activa en las tareas del grupo.
- Valorar por igual las aportaciones de cada miembro del grupo.
- Compartir derechos y deberes.
- Actuar con tolerancia evitando conflictos.

## CURSO

4º ESO

## ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA

Para adquirir esta competencia será necesario diferenciar entre competir y compartir, renunciando en ocasiones a sus objetivos u opiniones personales. Será necesaria la cooperación, lo que supondrá generosidad, compromiso, adecuación a los procedimientos, organización, flexibilidad y superación de conflictos.



# TRABAJO EN EQUIPO 1

## DINÁMICA PARA TRABAJAR LA COMPETENCIA

Técnica 635

### DESCRIPCIÓN

La dinámica se plantea para resolver de forma rápida un problema demostrando que el grupo aporta más que la individualidad y para ello se crean grupos de 6 personas. Una vez planteado el problema a resolver cada miembro del grupo aportará 3 ideas en un plazo máximo de 5 minutos anotando las ideas en una hoja. Una vez finalizados los 5 minutos cada miembro del grupo pasará la hoja al siguiente que tendrá 5 minutos para anotar otras 3 ideas en la hoja que ha recibido. En ningún caso se podrán repetir ideas que se reciban de los otros miembros del grupo ya que se pretende que se complementen o sean motivo de inspiración para nuevas ideas. La acción se repite hasta que todos los miembros han recibido las hojas de todos sus compañeros/as contando en ese momento el grupo con 54 ideas complementadas unas con otras.

Posteriormente se exponen las ideas, analizan y eligen las más creativas y factibles de llevarse a cabo.

### ESTIMACIÓN TEMPORAL

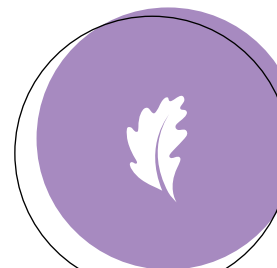
1 hora.

### MATERIAL NECESARIO

Folios.

### INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Resultados obtenidos de manera individual.
- Resultados obtenidos de manera grupal.
- Funcionamiento del grupo.
- Nivel de participación individual.
- Supervisión de la persona orientadora.
- Opinión del alumnado sobre la actividad.



# TRABAJO EN EQUIPO 2

## COMPETENCIA

Trabajo en equipo.

## COMPETENCIAS ASOCIADAS

Resolución de problemas, toma de decisiones, adaptación al cambio, creatividad.

## DESCRIPCIÓN COMPETENCIA

Puede definirse como la capacidad de integrarse y colaborar con otras personas con el fin de obtener un objetivo común.

## OBJETIVOS

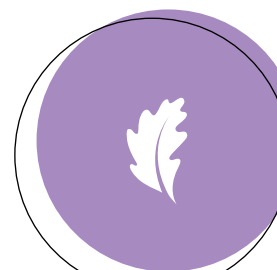
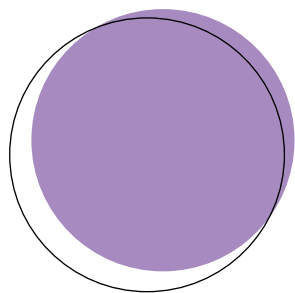
- Saber anteponer los intereses del grupo a los personales.
- Participar de forma activa en las tareas del grupo.
- Valorar por igual las aportaciones de cada miembro del grupo.
- Compartir derechos y deberes.
- Actuar con tolerancia evitando conflictos.

## CURSO

4º ESO

## ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA

Para adquirir esta competencia será necesario diferenciar entre competir y compartir, renunciando en ocasiones a sus objetivos u opiniones personales. Será necesaria la cooperación, lo que supondrá generosidad, compromiso, adecuación a los procedimientos, organización, flexibilidad y superación de conflictos.



# TRABAJO EN EQUIPO 2

## DINÁMICA PARA TRABAJAR LA COMPETENCIA

### Barca en apuros

#### DESCRIPCIÓN

La dinámica se plantea para resolver las situaciones grupales donde parte, o la totalidad de sus miembros, no quiere renunciar a sus planteamientos personales.

La actividad consiste en realizar grupos de 10 alumnos/as que viajan en una barca que está empezando a naufragar. Cada uno/a representará a un miembro de la sociedad que puede ser elegido por cada alumno/a de una lista que facilitará la persona facilitadora de la actividad (maestro/a, policía, niño/a, sacerdote, político/a, estudiante, ingeniero/a, etc.) y si no fuera posible los asignará directamente la persona facilitadora. La solución para que no se hunda está en que uno de sus miembros se arroje al agua. Para decidir la persona que debe abandonar la barca cada miembro defenderá los motivos por los que no debe abandonarla, no siendo aceptado que se arroje nadie voluntariamente. La decisión de quien debe arrojarse al mar será adoptada por unanimidad. Cada 5 minutos se arrojará una persona al mar.

#### ESTIMACIÓN TEMPORAL

1 hora.

#### MATERIAL NECESARIO

Ninguno.

#### INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Funcionamiento del grupo.
- Nivel de participación individual.
- Nivel de cooperación.
- Creación de conflictos y sus soluciones.
- Supervisión de la persona orientadora.
- Opinión del alumnado sobre la actividad.

