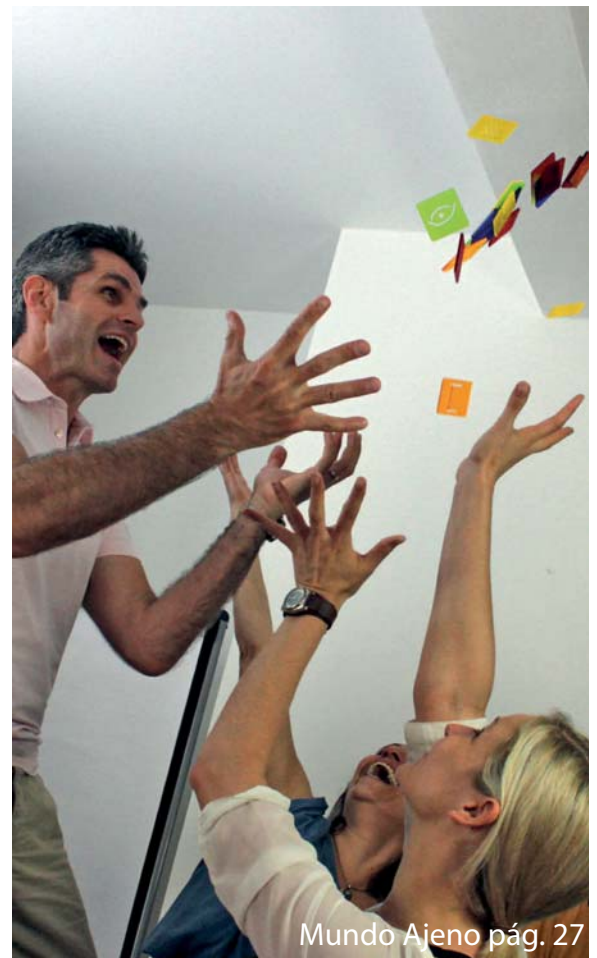




Aprendizaje de verdad.

Contenido

3	Editorial	
4	RealityCheck	NUEVO
6	Célula de Goma	
7	Carrilanas	NUEVO
8	Certificación Aprendizaje Activo	
10	CatchMe! La entrevista	
11	CatchMe!	NUEVO
12	Juego de Palabra	
13	CultuRallye	
14	SolutionBoard	NUEVO
16	Navegador del Equipo	
17	Explorador	
18	HeckMeck	NUEVO
19	Tubería	
20	Bolas de Moderación	
22	Torre de Poder	
23	Tarjetas de Emoción	
24	Seminarios de Certificación	
25	Agenda de eventos 2013	
26	SysTEAMing	
27	Mundo Ajeno	NUEVO
28	Equipo Cuadrado	
29	Tubo de Recolección	
30	Complejidad	
31	Varilla Mágica	
32	El Arte de la Comunicación	
33	Reacción en Cadena	
34	El Puente de Leonardo	
35	Ecopoly	NUEVO
36	Un Camino para la Comunicación	
37	Transporte de la Bola	
38	Mercado de Corazones	
39	Arana Fácil	
40	¿Cómo evaluar la calidad del aprendizaje?	
41	Mercado de capacitación 2013	
42	La Viga en Equipo, Vendas	
43	Clavos Mágicos, Lazo Loco	
44	MetaBlog, Palos Gordianos, Cuerda	
45	Orden de pedido	NUEVO
47	Términos y Condiciones	
48	Piedra de la Sabiduría	



Editorial

Nuestro seminario Aprendizaje Activo en sistemas de calidad introduce, en tres días muy movidos, a 10 proyectos de aprendizaje METALOG, y a un conjunto de técnicas de facilitación y dirección de grupos. En estos seminarios se encuentran líderes y formadores profesionales de empresas, organizaciones e instituciones públicas. Informamos sobre el proceso y contenidos en las páginas 8 y 9. En páginas 24 y 25 presentamos nuestro programa anual de seminarios en América Latina.

Agradecemos la colaboración de Frank Kuebler del Grupo Synk para la nueva herramienta CatchMe! porque nos brinda una herramienta para enfocar en capacitaciones la adquisición de nuevos clientes. Ya se han recibido numerosas noticias de experiencias exitosas. También permite vivencias de aprendizaje en el área de cooperación y desarrollo organizacional. Para conocer más les presentamos una entrevista con Frank Kuebler en las páginas 10 y 11.



Más novedades

Reality Check lleva su grupo a un viaje por diversos mundos. Este ingenioso proyecto de aprendizaje nació en cooperación con el gráfico Carlito B. Arellano. Es muy bueno para generar nuevas energías en el grupo o para Iniciar un proceso grupal. Lea más en la página 4.

El proyecto Carrilanas encomienda a cada uno de varios equipos, en áreas separadas, construir un vehículo y crear una estrategia de mercadeo. Luego se presentan los vehículos y pasan por una prueba de seguridad. Lea más en la página 7.

El SolutionBoard apoya situaciones de consulta y coaching, cuando quiera visualizar relaciones y desarrollar soluciones. Conecta la idea de posicionamiento con formas de medir en escalas. Lea más sobre trabajo individual o en grupo en la página 14.

HeckMeck es una excelente herramienta para cualquier persona que intente explorar la coordinación de procedimientos y el cambio estructural. Bueno para inducir planificación estratégica, optimizar procesos y coordinación grupal. Lea más en la página 18.

El tema interculturalidad y desarrollo organizacional se presenta en "Mundo Ajeno". Este proyecto le confronta con una situación entre dos culturas. Lea más en la página 27.

Ecopoly se dedica a recursos limitados. Tres equipos compiten por gas del cual dependen. Sin comunicación al inicio caen en tenaz competencia entre departamentos, lo que se resuelve solamente en una próxima fase. Lea más en la página 35.

El proyecto "La Piedra de la Sabiduría" es indicado cuando quiere incrementar la creatividad o el pensamiento fuera de la caja. Lea también sobre el factor sorpresa en la página 48.

Si tiene preguntas por algunos productos con mucho gusto le asesoramos.

Les deseo mucho éxitos en sus eventos.

Saludos cordiales
Martin Carnap





El Proyecto

Fascinado por el diseño gráfico Voss Tobías ha diseñado en colaboración con Carlito B. Arellano este proyecto de aprendizaje en el estilo del arte gráfico. Para tener éxito como grupo, se debe presentar el propio punto de vista, escuchar a los demás y coordinar entre sí. Así se forma una historia fascinante, un cambio de niveles, una navegación por diferentes realidades. Un proyecto de aprendizaje inteligente, ideal para entrar en un proceso de grupo o como un enriquecedor en cualquier momento.

No. de participantes (min./opt./max.): 5 / 16 / 16

Tiempo (sin retroalimentación): 10–15 minutos

Espacio requerido: según necesidad, por lo menos 40 m²

Temas y resultados

Entrenamiento de comunicación: temática emisor/receptor, escucha activa, meta-comunicación, persuasión, y muchos otros.

Entrenamiento de moderación: resumen preliminar, obtener un panorama general, mantener la disciplina en los debates.

Orientación del cliente: hablar el lenguaje del cliente, análisis de necesidades, observar el “mapa” del cliente.

Trabajo en equipo: desarrollar un vocabulario en común, llegar a un acuerdo sobre las interfaces, proceso de retroalimentación, motivación.

(Re-)Animación: en la mañana, después del almuerzo.





¿Cómo se hace?

Cada participante recibe una de las cartas circulares que no debe mostrar a los demás. Cada carta representa una imagen que es parte de una historia coherente. A través de la descripción de las escenas

en sus cartas los participantes encuentran la secuencia correcta de las imágenes. Al final, todas las imágenes se voltean juntas. Ahora, el grupo podrá disfrutar del factor sorpresa.



RealityCheck. Contenido: 16 cartas circulares de cartulina e instrucciones detalladas. Dimensiones: 29 x 29 x 1 cm. Peso: 500 g en caja de cartón.



Código no.: 1508. / US\$ 121.50
(ver condiciones de envío pág. 47)

Célula de Goma

La tela tensa para sentirse en equipo



El proyecto.

Dar espacio, ser creativo, jugar una coreografía de equipo la Célula de Goma da a conocer al propio cuerpo lo que significa estar encerrado, apoyado o también a veces movido. ¡Aprendizaje -cuerpo-equipo en perfección!

¿Cómo se hace?

Microcosmo (MC): para aquellos que quieran promover momentos intensos y llenos de emoción en equipo. Se necesita un espacio seguro, en el cual todos puedan participar activamente sin correr riesgos. Se puede estar de pie o sentado en la célula, hacia atrás, sintiendo el apoyo del equipo y conversando sobre diferentes puntos.

Tráfico circular (TC): 6-20 personas están de pie dentro de la Célula de Goma, de pronto una persona empieza a correr y trata de ubicarse en otra parte de la célula, dejándose sostener por la tela elástica, y así sucesivamente, primero una persona, después otra... etc. Cuando el equipo ha desarrollado un sentimiento de estabilidad en la dinámica, se puede aumentar la velocidad.

Camino de cambio (CC): todos los participantes se colocan de pie en la célula. Ahora el grupo desarrolla un sistema lógico de cambios, uno por uno cambia de posición dentro de la célula mientras se recorre una distancia de aproximadamente 30 metros. ¡Solamente con una coreografía grupal se logra efectivamente cumplir con el objetivo!...

No. de participantes: Estándar: 4 - 16; XXL: hasta 28

Tiempo (sin retroalimentación): MC: según necesidad, TC: 10-20 minutos; CC: 15 - 25 minutos

Espacio requerido: TC/CC: suficiente y sin obstáculos (al aire libre); MC: superficie de 6 x 6 metros

Temas y resultados

(Re) animación: en la mañana, después del almuerzo.

Construcción de equipo: CC-TC: coordinación, interacción y dependencia en sistemas, tomar precauciones, mantener el equilibrio. MC: dar retroalimentación, reflexionar.

Acompañar en procesos de cambio: lidiar con los cambios y el desarrollo como fenómenos naturales, poner atención a condiciones para el cambio de roles, convivencia de fuerzas intuitivas de auto-organización.

Célula de Goma

Contenido: 1 banda de tela elástica e instrucciones detalladas. Dimensiones: 38 x 33 x 12 cm. Peso: 3 kg en caja. Disponible en extensión: Estándar (4,50 metros hasta 16 participantes) y XXL (6 metros hasta 28 participantes).



Estándar (azul) Código no.: 1540 / US\$ 308.00

XXL (roja) Código no.: 1541 / US\$ 356.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Carrilanas

Muchos pasos – un producto

El Proyecto.

Varios equipos en áreas de trabajo separados obtienen la tarea de construir un vehículo y desarrollar un plan de marketing. A continuación los equipos presentan sus carrilanas y estas son inspeccionadas por los demás. Una herramienta de METALOG® de aprendizaje y diversión con una amplia gama de aplicaciones.

¿Cómo se hace?

Cada subgrupo es dado la tarea de diseñar un vehículo que incluye un sistema de frenos y un sistema de control. Además, la carrilana debe transportar una persona. Es impulsado por un máximo de dos personas. Además, el vehículo requiere, por supuesto, un logo con lema adjunto. Un hito importante de la tarea: Los vehículos deben ser contruidos con las mismas formas, pero de maneras diferentes. Durante el desarrollo, los jefes de los equipos se reúnen regularmente en un área separada para hacer los arreglos detallados. El modelo de „cambio“, los equipos trabajan durante un tiempo determinado en el vehículo y luego continúan trabajando en el vehículo de otro equipo. El final espectacular del proyecto de aprendizaje es la presentación de los vehículos para la inspección y el desfile de carrilanas.

No. de participantes - set básico (min / opt / max): 15 / 06 / 30

Max. con extensiones: 60

Tiempo (sin retroalimentación): 60-120 minutos

Espacio requerido: una habitación grande con al menos 80 m², que se divide en varias áreas de trabajo, o varias habitaciones pequeñas.



Temas y resultados

Desarrollo de equipo: intercambio de comunicación, enfrentar la escasez, coordinación, interacción en equipo, facilitación.

Gestión de proyectos: lidiar con pocos recursos, compartir conocimientos, encontrar soluciones creativas.

Entrenamiento de comunicación: comunicación meta, comunicación sobre comunicación, facilitar, tratar con diferentes perspectivas.

Tratar con nuevas condiciones: desarrollar nuevas estrategias, orientación en una nueva situación en circunstancias difíciles.

Gestión de calidad: Planeación, establecimiento y comprobación de los criterios de calidad.

Entrenamiento de liderazgo: comunicación efectiva, dar información, facilitación.

Comunicación intercultural: adaptar la conducta, aceptar los puntos de vista e ideas de otros.

Entrenamiento de creatividad: estrategias de aprovechamiento de la creatividad como el modelo Disney, etc.

Marketing: Desarrollo de un concepto de marketing, el efecto de marca y lema, diálogo entre palabra, imagen y producto.

Carrilanas

Set básico: 3 kits, cada uno para un vehículo para el trabajo en tres subgrupos (sólo uno en la foto), instrucciones detalladas. Tamaño del envase: 110 x 22 x 45 cm. Peso: 30 kg incluyendo bolsillos. Entrega en bolsas de tela.

La expansión incluye: 1 kit para 1 vehículo adicional. Tamaño del envase: 110 x 22 x 15 cm. Peso: 10 kg bolsa incluida. Entrega en bolsa.



Set básico **Código no.:** 1536 / US\$ 1920.00

Expansión **Código no.:** 1537 / US\$ 670.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Certificación Aprendizaje Activo

Seminario de Certificación: **Metaaccion - Aprendizaje Activo en sistemas de calidad**
METODOS DE APRENDIZAJE PARA MAS EFFECTIVIDAD (Técnicas de facilitación y dirección de grupos)



Los problemas existen por insuficientes procesos de aprendizaje. Los errores se tapan o se les atribuyen a otros, pero raras veces se usa el potencial contenido para incrementar productividad o para la mejora de la organización. El aprendizaje orientado por las experiencias es el método más seguro para incrementar conocimientos y mejorar resultados. Con esto se contribuye a la integración de los individuos en el grupo y se impulsa el desarrollo de la personalidad. El procedimiento metódico estimula todos los sentidos y está concebido de modo que se obtiene un verdadero proceso de “aprender haciendo”. Este seminario fomenta el aprendizaje como una experiencia auténtica y convenientemente “llena de sentido” para la inducción de procesos laborales y la gestión de cambios sostenibles.

Dirigido a: Los seminarios se destinan a directivos, líderes, capacitadores y formadores profesionales en la industria, empresas de servicios, consorcios, organizaciones diversas e instituciones públicas y privadas.

Objetivos del Seminario: Los participantes en este seminario van a ganar

- a través de un proceso consecutivo de “aprender haciendo” conceptos, métodos, prácticas con fondo teórico de la facilitación
- experiencia práctica en desarrollar reuniones efectivas con resultados altamente satisfactorios para la retención de contenidos y aplicación.

..Y conocer como ampliar los espacios donde los interlocutores introduzcan sus conocimientos, creatividad y motivación.

Organización del evento: Este seminario es para 20 participantes, los que en tres días trabajan con los módulos 1º Práctica de Moderación (8 horas), 2º Manejo de la Dinámica de Grupos (8 horas) y 3º Preparación para la próxima actividad bajo propia responsabilidad, encadenando ellos mismos diversos técnicas de facilitación apropiados como también proyectos del aprendizaje, a cuales ya experimentaron los impactos en resultados y dinámica grupal (8 horas).

Métodos: Los participantes profundizan sus conocimientos con ayuda de los manuales correspondientes a cada módulo, la exposición adicional de pósteres y la documentación fotográfica. Cada participante recibe un certificado y, si lo desea, posteriormente será incluido en la red de los facilitadores.

Instructor(es): Dr. Martin Carnap es consultor internacional de desarrollo con amplia experiencia en facilitación de seminarios. Su énfasis son procesos de aprendizaje activo en instituciones locales, regionales e internacionales. Experiencia laboral en proyectos para el Banco Mundial, IICA, GIZ y KfW en Latinoamérica y el Caribe, Medio Oriente y África del Norte. Talleres y seminarios para la Cámara de Industrias de Costa Rica, ICE, ECA, Pfizer, etc.





ASÍES, Ciudad de Guatemala



Vice-Ministerio de Paz, San José







Universidad El Zamorano, Zamorano



CONGOPE, Mindo

Este taller internacional se desarrolla durante tres días completos, con 12 sesiones, en un horario (flexible) de 8:00 am a 4:30 pm. La siguiente agenda muestra la implementación del seminario de certificación.

Módulo 1: La Practica	Módulo 2: La Dinámica	Módulo 3: La Preparación
<ul style="list-style-type: none"> Apertura dinámica, Módulo 1 Socializar objetivos, programa del taller y procedimiento  Proyectos de Aprendizaje: Orientar al tema. Técnicas de Facilitación: Intercambiar experiencias y criterios. Presentar visualmente el proceso y sus resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> Apertura dinámica, Módulo 2 Interferencias relevantes en grupos: Analizar y dramatizar.  Proyectos de Aprendizaje: Integrar equipos y liderazgo. Técnicas de Facilitación: Presentar visualmente intenciones, limitaciones y soluciones de facilitación. 	<ul style="list-style-type: none"> Apertura dinámica, Módulo 3 Ejercicios con materiales y equipos de Facilitación.  Proyectos de Aprendizaje: Despertar interés por el tema. Técnicas de Facilitación: Mapear pasos claves hacia próximo taller — objetivo, temas a discutir, formatis.
Medio día	Medio día	Medio día
<ul style="list-style-type: none">  Proyectos de Aprendizaje: Motivar el enfoque hacia objetivos compartidos. Técnicas de Facilitación para consolidar: Evalúe, discuta, resuelva. Aclaración: Profundizar contenidos tratados.  Proyectos de Aprendizaje: Realimentar experiencias del día. 	<ul style="list-style-type: none">  Proyectos de Aprendizaje: Superar brechas. Técnicas de Facilitación: El reto de trabajar con personajes exigentes. Presencia del/de la facilitador(a). Aclaración: Profundizar contenidos tratados.  Proyectos de Aprendizaje: Proyección hacia mi futuro como facilitador(a). 	<ul style="list-style-type: none">  Proyectos de Aprendizaje: Fomentar comunicación efectiva. Técnicas de Facilitación: Espacio abierto para intercambiar guías de facilitación. Realimentar experiencias del seminario. Entrega de certificados. Evaluación final y cierre.

* Banderas de <http://www.flaggenbilder.de>, ¡gracias!

CatchMe!

La entrevista

La nueva herramienta CatchMe! Frank Kübler desarrolló en colaboración con METALOG. Le preguntamos acerca de la historia de la herramienta.

¿Cuál fue el punto de partida para CatchMe!?

Fue la necesidad de encontrar de forma rápida y poco costosa, una herramienta que lleve el tema de adquisición/distribución. Todo estaba listo para un nuevo seminario. Luego vino un inesperado cambio sustantivo en los planes; había que crear una nueva simulación - ¡para el lunes! Era jueves, a las 18.00 horas. De repente, la situación nos obliga a levantarnos de la silla en la oficina y comenzar a experimentar en el taller. Trabajar durante todo el fin de semana, siempre entre la esperanza y el fracaso, sólo interrumpido por un par de corridas para aclararse la cabeza. Luego otra idea, la comprobación del material en la tienda de artesanía justo antes de la hora de cierre, nuevas pruebas y finalmente: la solución esperada.

¿Para qué tamaño de grupo es útil este proyecto de aprendizaje?

Un grupo de seis a diez participantes es ideal para asegurar la participación activa. Con grupos más grandes, los participantes pueden ser divididos en actores y consultores. Ambos trabajan para lograr el mismo objetivo.

¿De qué trata el proyecto de aprendizaje Catch Me!?

El punto es que el actor “pesque” algo del mercado accesible para todos, es decir que procure algo. Dependiendo del contexto, esto puede ser un cliente (ventas), los empleados (gestión / recursos humanos) o unas partes (gestión de proyectos/producción). Por ejemplo, en la gestión de proyectos o en la producción los bloques de construcción se convierten en hitos o partes de producción. Es necesario tener un número determinado de estas partes en su propio „espacio de proyecto“ o su propia „zona de producción“ para lograr el objetivo. De particular interés es una competición interna entre los grupos, que, sin embargo, pertenecen a una unidad o empresa, y así tienen el mismo objetivo. En el contexto de la gestión de proyectos/producción, los grupos que ya han procurado todos los elementos, pueden soportar a los otros, porque sólo cuando todos logran alcanzar la meta es cuando el grupo realmente tiene éxito.

¿En cuál punto del proceso global de un taller/seminario puede ser implementado este proyecto de aprendizaje?

El ejercicio con esta herramienta es especialmente adecuado para iniciar un proceso. Por ejemplo, el tema de la adquisición: Aquí, los participantes elaboran y aprenden por sí mismos cuáles factores de éxito son cruciales para la adquisición. Si se inicia el seminario o esta parte del seminario con el Catch Me!, la claridad de los factores de éxito se acentúa. Así, por ejemplo, inmediatamente los participantes se dan cuenta de que la tenacidad y una alta tolerancia a la frustración son las habilidades claves. Además, algunos aspectos del aprendizaje no son mencionados si los participantes no los experimentan por sí mismos.

¿Cuáles competencias son entrenadas con el Catch Me!? ¿En cuáles objetivos se puede enfocar el facilitador?

Aumentar el potencial, la cooperación más allá de la propia responsabilidad, abordar tareas difíciles consistentemente, el trato con derrotas.

¿Qué consejos prácticos puede dar Usted?

1. Estructurar el grupo por la motivación de los participantes:

¿Quién está motivado para hacer a la tarea? - Grupo 1

¿Quién es neutral? - Grupo 2

¿Quién preferiría hacer otra cosa ahora? - Grupo 3

Sobre la base de la clasificación del grupo, se pueden abstraer el modo de procedimiento de los grupos, su resultado, la curva de la motivación, la influencia de los pensamientos en el comportamiento, etc.
2. Establecer reglas para reflejar las condiciones en la empresa (en este caso un ejemplo de las reglas en el contexto de las ventas):

- El área interior del campo no se puede pisar.

- El „cliente“ puede ser colocado solamente con el instrumento de adquisición (la caña de pesca) en la sucursal.

- Si el cliente cambia de idea en el camino a la tienda (se cae), el facilitador lo pone de nuevo en el mercado y el “cliente” puede ser adquirido por todos.

3. Interrupción y práctica: Dependiendo de la motivación del grupo, puede tardar más o menos tiempo, hasta que el primer „cliente“ llegue a la tienda. Si después de 5 minutos todavía no hay un cliente en la tienda y el estado de ánimo de los participantes empeora más y más, se puede hacer una pausa breve. Es decir, el facilitador reúne al grupo y hace preguntas sobre el estado de ánimo, consecuentemente la motivación para seguir con la tarea. Dependiendo de la realimentación, elabora la situación del grupo.

Ejemplo: El facilitador pregunta: „¿Cómo se siente usted en una situación similar en su tienda, y el administrador pide que adquiera más clientes nuevos, pero resulta algo realmente difícil?“

¿Cuáles revelaciones se presentan habitualmente en un grupo?

Uno de los hallazgos más importantes para todos los grupos es el éxito de la sostenibilidad: no te rindeas si no funciona al principio. Con paciencia y con calma, la fuerza interior lleva al éxito. Otros hallazgos suelen ser: tomarse el tiempo para hacer algo, concentrarse, no rendirse, no ser demasiado rápido, tener sensibilidad, probar y probar, creer en el éxito.

Hay situaciones especiales en las que los grupos se ayudan unos a otros, por ejemplo, transmitiendo la mejor metodología o incluso elevando el potencial juntos.

Además, la transferencia de conocimiento es siempre un punto culminante. Respecto a qué tantos hallazgos se pueden aplicar ahora en el contexto pertinente para la práctica, por lo general entre 80 % y 100 % puede ser transferido!

¿Qué conclusiones saca usted de las experiencias que hizo hasta ahora?

La herramienta es aplicable excelentemente cuando se trata de levantar potencial oculto y, sobre todo, si eso no es tan rápido y tan fácil. CatchMe! Es una metáfora óptima para ser capaz de dar frente a los desafíos actuales. Estamos de acuerdo en que la sostenibilidad es un aspecto clave de nuestro tiempo.



Frank Kübler es fundador y socio gerente de SYNK Group GmbH & Co. KG. Con la visión de „cambiamos el liderazgo“, el GRUPO SYNK aconseja en sus centros de competencia acerca del liderazgo, del cambio, de las ventas, de la diversidad y de la salud a empresas cotizadas, a varios empresarios y a la clase media exitosa.

CatchMe!

Subir los valores



El proyecto

Los participantes tienen la tarea de “pescar” las figuras del centro de un campo y moverlas a su propio área de trabajo. En esta situación competitiva, la única herramienta es una caña de pescar con un anillo en el extremo de la cuerda. Pronto se hace evidente la importancia de la persistencia y la tolerancia a la frustración cuando se trata de adquirir nuevos clientes: las figuras se caen de la caña o se tumban antes de poder agarrarlas. ¿Y para cuáles figuras a lo mejor se necesite cooperación?

Cómo se hace?

En la variante „Akquisio“ los participantes individuales, utilizando el instrumento de adquisición – una caña de pesca – tratan de adquirir tantos clientes, tanto volumen o tantos ingresos como sea posible. El valor de cada captura se aclara al final, cuando se revelan los montos sujetos a cada figura. Cada cliente debe ser transportado en posición vertical a su propia tienda. Es decir, si un cliente cambia de idea (la figura se cae al suelo), este cliente puede ser adquirido de nuevo por los otros participantes. Ahora el facilitador tiene tiempo para ver y coleccionar las preguntas de transferencia: para que el anillo esté encima de la botella por primera vez, se necesita tiempo... (¿Quién tiene la paciencia? / ¿Quién se da por vencido?). Cuando el anillo flota encima de la botella y se jala demasiado rápido, el anillo se va... (¿Quién tiene la estrategia correcta y la energía para intentarlo de nuevo?).

En la variante „Cooperación“ la aplicación de diferentes enfoques es posible. Sin embargo, siempre se trata de superar el pensamiento departamental y desarrollar un vistazo a la totalidad del sistema.

No. de participantes (mín./opt./máx.): 4 / 8 / 16.

Tiempo (sin retroalimentación): 15-30 minutos.

Espacio requerido: 7 x 7 m.

Temas y objetivos

Adquisición de clientes: tenacidad y perseverancia como competencias claves; tomarse suficiente tiempo para hacer algo; concentrarse en lo importante; encontrar la velocidad correcta para la adquisición; delicadeza en el trato con clientes; probar nuevos enfoques; creer en el éxito; encontrar maneras de tratar con rechazos.

El panorama general: la comunicación y la cooperación entre los departamentos; superar los límites del sistema.

CatchMe!. Contenido: 18 figuras de madera, 10 cañas de pesca e instrucciones detalladas. En caja de madera y bolsa. Dimensiones: Caja de madera: 41 x 36 x 9 cm, bolsa: 100 x 15 x 15 cm. Peso: 8,5 kg incluyendo caja y bolsa.



Código no.: 1535 / US\$ 373.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Juego de Palabra

Más que un diálogo



El proyecto

“¡Haga de la comunicación muchas facetas tangibles!” Fue el objetivo de nuestros diseñadores al desarrollar este escenario de aprendizaje. Escuchar, moderar, adaptarse a otros y desarrollar un vocabulario en común ...y todo esto con apreciación. Si el grupo siente todavía diversión cumple las condiciones para la comunicación exitosa.

¿Cómo se hace?

Se entrega a los participantes las piezas que conforman el octágono. Los bordes de estas piezas tienen un símbolo impreso. Cada símbolo tiene una contraparte correspondiente en los bordes de otra pieza, así como todos los que componen la forma completa. El objetivo es construir un octágono y poner todas las piezas a la vez boca abajo sobre la mesa, sin que se vean los símbolos. Sin embargo, los símbolos de las piezas de cada persona deben mantenerse ocultos. La clave para resolver esta tarea es la comunicación acertada; describir los símbolos con las palabras adecuadas para encontrar la contraparte. Pero, ¿cómo puede el equipo describir exactamente su propia realidad, su propio punto de vista? En esta emocionante fase, la buena auto-organización y la moderación son especialmente requeridas. Cuando se encuentran todas las formas iguales, la figura octogonal se puede colocar de forma completa sobre la mesa. En realidad la tensión se eleva... ¿Ha hecho el equipo un buen trabajo? Pronto todo será revelado. Con la ayuda de una tabla magnética, el facilitador vuelve la forma completa, y el grupo consigue ver el resultado de su propia “comunicación”.

Participantes (mín./ópt./máx.): 8 / 16 / 16

Tiempo (sin retroalimentación): 20 - 40 minutos

Espacio requerido: por lo menos 30 m² y una mesa por lo menos de 80 x 80 cm

Temas y resultados

Entrenamiento de comunicación: temática emisor/receptor, escucha activa, meta-comunicación, persuasión, y muchos otros.

Trabajo en equipo: desarrollar un vocabulario en común, llegar a un acuerdo sobre las interfaces, proceso de retroalimentación, motivación.

Orientación del cliente: hablar el lenguaje del cliente, análisis de necesidades, observar el “mapa” del cliente.

Pensamiento sistémico: auto-organización.

Solución de conflictos: lidiar con malentendidos.

Entrenamiento de moderación: resumen preliminar, obtener un panorama general, mantener la disciplina en los debates.

Entrenamiento en facilitación: lograr una visión general, mantener disciplina durante la conversación.

Juego de Palabra

Contenido: 16 formas magnéticas de plástico, 1 tabla de metal, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 50 x 45 x 3 cm. Peso: 3,6 kg.



Código no.: 1813 / US\$ 429.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

CultuRally

Las reglas hacen la vida más fácil - ¿o no?



El proyecto

Las reglas explícitas e implícitas son una expresión de cada cultura. No importa si es la cultura de un país, de una empresa, o de un grupo en una empresa: las reglas regulan la forma en que vivimos con los demás. El entendimiento de las reglas “ajenas” es el tema principal de este proyecto de aprendizaje.

¿Cómo se hace? Comenzar es muy sencillo. En cada mesa, los participantes entran en calor practicando como se juega CultuRally con los dados y al entender las reglas del juego. Al cabo de un rato, no se les permite hablar y comienza el juego. Después, algunos participantes cambian de mesa. ¡Pero lo que ellos no saben es que cada mesa tiene reglas diferentes a la mesa que jugaba! Incapaces de hablar, ellos tienen que tratar la extraña situación, por ejemplo, aprender las nuevas reglas o “importar” las propias. ¡Todavía sin palabra! Este choque “cultural” es una verdadera revelación. Los participantes experimentan perceptiblemente lo que se siente al estar en un nuevo ambiente y lo que necesitan para orientarse.

Participantes (mín./ópt./máx.): 8 / 12 / 16. XXL: 8 / 12 / 35

Tiempo (sin retroalimentación): 20 - 25 minutos

Espacio requerido: 60 m² aprox., para 4 mesas (o 7 mesas para XXL) con suficiente espacio entre las mesas.

Temas y resultados

Comunicación intercultural: tratar con gente nueva, comprensión de la cultura exterior, reglas explícitas e implícitas.

Desarrollo de equipo: desarrollar reglas comunes (por ejemplo, fusión de dos departamentos, o formar un nuevo equipo), comienzo del año escolar, establecer reglas.

Tratar con nuevas condiciones: desarrollar nuevas estrategias, orientación en una nueva situación en circunstancias difíciles.

CultuRally (hasta 16 participantes)

Contenido: 8 dados, 320 fichas, 16 vasos plásticos, 4 juegos de reglas, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 38 x 33 x 12 cm. Peso: 3 kg en caja de madera.

CultuRally XXL (hasta 35 participantes)

Contenido: 14 dados, 700 fichas, 35 vasos plásticos, 7 juegos de reglas, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 38 x 33 x 12 cm. Peso: 4 kg en caja de madera.



Estándar Código no.: 1804 / US\$ 235.00

XXL Código no.: 1850 / US\$ 373.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

SolutionBoard

Una técnica que forma imágenes



Herramientas de facilitación

Si desea visualizar y desarrollar relaciones en la consultoría y la facilitación, usted estará fascinado con nuestro SolutionBoard: Este conecta por primera vez la idea sistémica de la tabla de figuras con la metodología de la escala. Así se hace muy fácil desarrollar metas y soluciones, y al mismo tiempo medir los diferentes pasos del desarrollo. El SolutionBoard sirve para una cosa en particular: facilitar el coaching. Como facilitador quiero formas sencillas y flexibles para la visualización, la reducción de la complejidad y además, diferentes posibilidades para enfocar en los objetivos. El SolutionBoard es la nueva dimensión en el asesoramiento, el entrenamiento y la supervisión!

El SolutionBoard...

- Permite a los individuos y equipos presentar su propia visión de la situación y de la estructura de su equipo.
- Promueve la comunicación meta.
- Permite que necesidades, sentimientos y deseos aparezcan fácilmente, y ayuda a verbalizarlos.
- Permite el desarrollo flexible desde una imagen de salida hasta una imagen de objetivo.
- Reduce la complejidad y promueve la comunicación en un grupo.

- Permite la introducción de (nuevos) recursos.
- Se puede implementar en el trabajo individual así como en el trabajo con grupos.

La escala de clasificación – hacer cambios mensurables

Los consultores, capacitadores o facilitadores son compañeros en el camino. Ayudan al cliente a pasar de un estado actual a un estado deseado (el objetivo). Sin embargo, a menudo el estado deseado es todavía muy nebuloso e incierto, o los caminos posibles están llenos de dilemas complejos. El método de la clasificación en una escala es particularmente útil para levantar la niebla, describir los pasos intermedios, iluminar la interacción o para crear los objetivos. Permite comprobar los diferentes pasos para comprobar si estos realmente sirven para alcanzar los objetivos: „Supongamos que usted hace X (= una nueva constelación de las figuras en el SolutionBoard), ¿qué efecto tendrá esto en alcanzar su meta A (= el movimiento de las piedras a lo largo de la escala)?“.

Aquí hay dos escenarios posibles:

Escenario 1 – Trabajo individual

1. El cliente es invitado a presentar la estructura de su sistema (por ejemplo, su equipo, su departamento, su familia) en la tabla del SolutionBoard con las figuras.
2. El facilitador desarrolla objetivos posibles con sus clientes y les pide que valoren estos objetivos mediante la escala: „¿Dónde está usted parado en términos de alcanzar su objetivo, si 0 significa ‘en el comienzo’ y 10 ‘he logrado mi objetivo hasta el final’?“
3. El facilitador y el cliente desarrollan imágenes de objetivo con las figuras, comprobando gradualmente, a través de cuáles cambios en el sistema se pueden lograr cuáles avances en relación con los objetivos del cliente.



Figuras de constelación: para la representación de diferentes personas.



Piedras para la escala: para marcar el valor deseado en la escala.



Plataformas: sirven para la introducción de recursos, para marcar las diferentes jerarquías, la presentación de desafíos, la distinción entre caracteres, etc.



Bola: El elemento flexible y libre. Se utiliza para representar temas abstractos tales como la enfermedad, los secretos, y también los recursos ocultos que pueden aparecer de repente.

Escenario 2 – Trabajo en equipo

1. Un equipo (un departamento, una familia...) presenta a través de las figuras una imagen de sí mismo. Luego se reflejan las diferentes perspectivas de cada individuo.
2. Con el apoyo del facilitador se discuten los objetivos individuales de los participantes y se valoran mutuamente las necesidades subyacentes. Esto funciona muy bien con la escala: una persona describe dónde se ve ella en relación con un objetivo en la escala de 0 a 10. Los otros dan su opinión sobre dónde ven a la persona ellos mismos.
3. El equipo desarrolla escenarios, estrategias de desarrollo, etc. y los miembros individuales describen con el uso de la escala, cómo estos escenarios podrían afectar a sus objetivos individuales.



Figuras de enfoque: para presentar funciones o recursos especiales.



Conexiones/interfaces: para mostrar relaciones interactivas, ciclos de retroalimentación, redes de relación, etc.

SolutionBoard

Contenido: tabla plegable, elemento de espuma con 19 figuras, 4 piedras para la escala de colores, 6 plataformas de diferentes colores, 1 bola, 10 cables de conexión (5 colores), e instrucciones detalladas. Tamaño: 53 x 28 x 9 cm. Peso: 3,5 kg en estuche de transporte.



Código no.: 1814 / US\$ 477.90
(ver condiciones de envío pág. 47)

Navegador del Equipo

Tirar de la misma cuerda



El proyecto

El inicio es la clave para el proceso del seminario durante todo el día. Así logra fácilmente transformar la presentación del programa del seminario en un proyecto de aprendizaje, permite desarrollar en la primera fase, una experiencia de trabajo en equipo. Con el Navegador del Equipo impulsará la conducta cooperativa y crea un sentimiento de comunidad, o lo puede usar como un acceso elegante para los temas de “trabajo en equipo” y “liderazgo”.

¿Cómo se hace?

Todos los participantes forman un círculo alrededor de Navegador del Equipo. Cada persona toma 1 ó 2 cuerdas. El objetivo es mover el lápiz desde el centro a través de la hoja de papel y dibujar una forma arbitraria, por ejemplo, el logo de la empresa. Otra posibilidad es dibujar a lo largo de un laberinto establecido por el facilitador.

“Brújula de nombres”: simbólicamente, los miembros del equipo dibujan su paso por el seminario, siguiendo las líneas de un laberinto. Anticipadamente experimentan el progreso y el encuentro de posibles obstáculos en la carretera. En lugar de dar direcciones de la manera habitual (“arriba”, “abajo”, “izquierda”, “derecha”, etc.), los participantes deben utilizar los nombres de los demás (por ejemplo, “un poco más hacia Claudia y Tom”). Se trata de una manera inusual de aprender los nombres. El facilitador también puede hacer un diseño por adelantado con tarjetas de facilitación dobladas a la mitad con el tema oculto. Cuando el lápiz toca una tarjeta, el facilitador revela uno de los temas del día.

“Perro guía”: 4 - 6 participantes se ponen las vendas. Los otros asumen el liderazgo y coordinan verbalmente la actividad. El “ciego” experimenta la importancia de compartir la información; el “vidente” descubre las instrucciones precisas que ayudan al éxito global.

Temas y resultados

Primeros pasos: un inicio fácil y divertido, aprender los nombres, activación del grupo, crear espíritu de equipo, brindar primeras experiencias de éxito.

Desarrollo de equipo: comunicar, enfocarse en objetivos, cooperar, identificar interdependencias.

Entrenamiento de liderazgo: comunicar efectiva y explícitamente, motivar a través de la información, generar confianza.

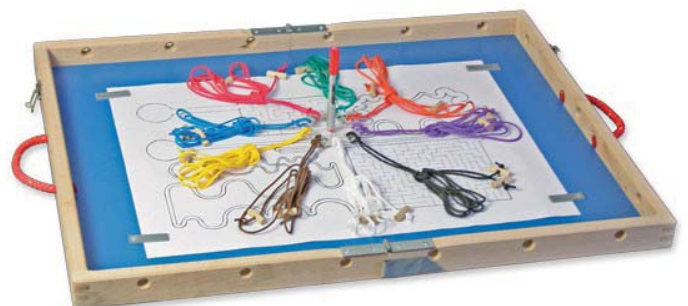
Participantes (mín./ópt./máx.): 6 / 10 / 30

Tiempo (sin retroalimentación): 15 - 30 minutos

Espacio requerido: superficie de mesa 1 x 1,5 metros

Navegador del Equipo

Contenido: 1 Navegador del Equipo (madera/acrílico) con 18 cuerdas (3 mm x 1 metro, desmontables), 10 hojas de laberintos, 1 lápiz, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 60 x 42 x 10 cm. Peso: 5 kg en caja de cartón.



Código no.: 1539 / US\$ 478.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Explorador

Llegar a la pista correcta



El proyecto

“Todo aprendizaje se basa en la retroalimentación” - John Sterman, profesor de Dinámica de Sistemas en el MIT. La capacidad de experimentar este fenómeno fue una de las razones que nos impulsó a incluir este proyecto de aprendizaje Explorador en nuestro programa. Con esta actividad, los equipos pueden hacer tangibles los sistemas de aprendizaje: el equipo alcanza la excelencia al desarrollar competencias en conjunto y por medio de la retroalimentación constante sobre el status quo.

¿Cómo se hace?

Con un presupuesto de 10 x 1.000 dólares, el grupo tiene la tarea de encontrar la trayectoria oculta a través de un camino predeterminado. Después de un período corto de planeamiento, el grupo intenta realizar la actividad en silencio, pero hay trampas y tropiezos a lo largo del camino. Si alguien avanza hacia un cuadrado incorrecto, el facilitador suena una señal. Tales errores inevitables no se sancionan, pero, si el grupo repite el mismo error una y otra vez, el facilitador da la señal de nuevo y el grupo tiene que pagar 1.000 dólares. Con ayuda mutua y aprendizaje en común, el grupo desarrolla propiamente una estrategia y ahorra tanto dinero como sea posible, de modo que, al final, todos los participantes pueden cruzar el camino. Los equipos necesitan compensar las debilidades individuales de cada miembro y desarrollar silenciosamente un procedimiento en común.

Versiones: la tela también es adecuada para realizar el proyecto de aprendizaje “Voltearse”. Todo el grupo está sobre la tela. La tarea consiste en voltearla sin que ningún miembro se baje de la misma. ¡Con estrategia y planificación, pueden hacerle frente a este desafío!

Aprender nombres: aprender nombres de otra manera. Se forman 2 equipos de “desconocidos” a la derecha y a la izquierda del Explorador, en forma vertical el cual separa a los grupos sin que los participantes se vean la cara. Cada grupo (en silencio) nombra a un miembro para que se siente en una silla ubicada a ambos lados del Explorador. El facilitador da la orden de que se deje caer la tela. La persona “sentada” de cada equipo que primero diga el nombre de

oponente gana. El “perdedor” debe cambiarse de grupo. El objetivo es lograr tener a todas las personas en un solo lado.

Temas y resultados

Desarrollo de equipo: interacción, retroalimentación, crear un sistema de aprendizaje, integración de “débiles” al grupos, cultura de aceptar errores.

Entrenamiento de comunicación: conciencia del lenguaje corporal, temática emisor/receptor de mensajes.

Entrenamiento en liderazgo: reconocer necesidades, cooperación, tratar con situaciones complejas y estresantes.

Desarrollo organizacional: retroalimentación rápida como criterio para el aprendizaje y el desarrollo.

Participantes (mín./ópt./máx.): 6 / 12 / 18

Tiempo (sin retroalimentación): 20 - 40 minutos

Espacio requerido: 5 x 6 metros

Explorador

Contenido: 1 tela lavable, 1 silbato, tabla de apuntes, tarjetas-monedas de madera e instrucciones detalladas. Dimensiones: 38 x 37 x 12 cm. Peso: 3 kg en bolsa de textil robusto.



Código no.: 1805 / US\$ 284.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

HeckMeck

Coordinación para el rendimiento



El proyecto

HeckMeck ist ein fesselndes Lernprojekt für all diejenigen, die sich mit der Koordination von Abläufen und der Veränderung von Strukturen auseinandersetzen. Ebenso lassen sich Themen wie Zusammenarbeit im Team, Führung und die Gestaltung von Veränderungen hervorragend damit darstellen.

¿Cómo se hace?

El objetivo es construir un HeckMeck (una estructura de partes que se cruzan entre sí) de 15 elementos en el menor tiempo posible. Los miembros del equipo tienen una guía visual de ayuda, para iniciar. Una vez que la hayan ensamblado, sin embargo, la primera versión se desmonta y el equipo tiene que reconstruir la estructura tan pronto como sea posible - pero esta vez sin la guía. El grupo sólo puede tener éxito mediante la optimización de la comunicación y asegurándose una coordinación efectiva entre todos sus miembros. De hecho, la mayoría de los equipos bien coordinados logran construir el HeckMeck en menos de 20 segundos!

Temas y objetivos

Cooperación en equipo: alcanzar y modificar acuerdos, trabajar hacia un objetivo común, comunicación en equipo.

Gestión de procesos de cambio: Recolección e integración de ideas para la optimización, procesos de mejora continua, desarrollo progresivo de nuevos procedimientos.

Liderazgo: facilitación eficaz y con enfoque en el objetivo, motivación, mantener la visión general, conducción de procesos de optimización.

No. de participantes (min./opt./max.): 5 / 15 / 15

Tiempo (sin retroalimentación): 30 - 45 minutos

Espacio requerido: 5 x 5 metros



Cód. no.:1504 / US\$ 283.50
(ver condiciones de envío pág. 47)

Tubería

Desarrollando la comunicación



El proyecto

Para la solución de tareas a menudo trabajan muchas personas. Los trabajadores de equipo conocen la importancia de la entrega reglamentada en lugares de intercambio, a menudo por dolorosas experiencias. La Tubería es un emocionante proyecto de aprendizaje lleno de acción para sus participantes. También es una excelente metáfora para mostrar a sus participantes procesos de intercambio y el flujo de información en organizaciones, sistemas y grupos, y enfocar esta temática.

¿Cómo se hace?

La bola simboliza un proyecto en el que los miembros del equipo tienen que trabajar juntos. La tarea del equipo es transportar la bola, a una cierta distancia, de un punto a otro. Al hacerlo, no se permite a los participantes tocar la bola. La única manera de hacer que ésta llegue al final es usando la Tubería -sistema de tubos plásticos partidos a la mitad-, según las reglas dadas. ¿Cómo lograrán los participantes concluir el proyecto? Para esta rápida y emocionante actividad se requiere de coordinación y cooperación dentro del grupo, como claves para el éxito.

No. de participantes (mín./ópt./máx.): 6 / 16 / 30

Tiempo (sin retroalimentación): 10 - 25 minutos

Espacio requerido: 8 x 10 metros

Temas y resultados

Construcción de equipo: intercomunicación, hablar responsablemente, cooperar, lidiar con situaciones de estrés, dar retroalimentación, centrarse en objetivos.

Entrenamiento de liderazgo: comunicación efectiva, dar información, facilitación.

(Re) animación: en las mañanas, después de almuerzo.

Desarrollo organizacional: optimizar los procesos, proceso continuo de mejora.

Tubería

Contenido: 6 tubos de plástico semi-transparente, 2 bolas de madera, 1 tubo plástico con agarradera para transportar e instrucciones detalladas. Dimensiones: 70 x 9 x 9 cm. Peso: 1,5 kg en bolsa de transporte.



Código no.: 1530 / US\$ 227.00

(ver condiciones de envío pág. 47)



Nuestras Bolas de Moderación se han convertido en herramientas populares para facilitadores y capacitadores. Por demanda popular, hemos creado un segundo conjunto. Para que usted obtenga el máximo de sus marcapasos de conversaciones, presentamos aquí las Bolas de Moderación tanto como herramientas en la realimentación así como en el coaching:

Herramienta de facilitación

El momento más importante para los participantes y el facilitador es antes de finalizar el proyecto de aprendizaje: es entonces cuando se reflejan los sentimientos, se llega a conclusiones y se da y recibe la retroalimentación de cada participante. La retroalimentación constituye un gran impulso —pero solo cuando es guiada correctamente. Las Bolas de Moderación de Metalog® se basan en el cómo estructurar la retroalimentación. Usted simplemente debe lanzar algunas bolas al grupo y un participante con una bola se expresa, según la bola, lo que ha experimentado, luego da la bola a otro, le toca al siguiente con otra bola. Así se estimula la reflexión.

Herramienta de coaching

Cada facilitador sabe que es un arte hacer las preguntas correctas! Las preguntas centran la atención y actúan como una lupa. Aumentan lo que fue preguntado. Así apoyan, por ejemplo, cuando se trata de pasar de una perspectiva orientada a los problemas hacia una perspectiva orientada a la solución. O les permite mirar con más distancia sobre un tema. Esto permita al facilitador y a la persona facilitada para tomar una perspectiva meta. Nuestros dos sets de Bolas de Moderación 1 & 2 actúan como „lenguaje para tocar“. La persona facilitada puede así „atenerse“ a la pregunta y es inspirado por el estímulo táctil en un canal más amplio. Por lo tanto, el uso de las Bolas de Moderación en la facilitación individual o grupal con 2–5 participantes presenta una nueva dimensión en el arte de hacer buenas preguntas.

Bolas de Moderación 1 & 2 en la realimentación

Podemos naturalmente dar a las bolas el significado que consideremos apropiado para la situación del grupo. Unos ejemplos:

Bolas de Moderación 1

Mano extendida: “Me sentí apoyado por... /... fue de gran ayuda para mí...”

Llave: “Una experiencia clave para mí fue...”

Corazón: “Sentí / experimenté...”

Cerebro: “Lo que he llegado a entender de mí/del grupo - Lo que he entendido o aprendido del contenido...”

Pie: “El siguiente paso que he decidido tomar es...”

Cámara: “La imagen que está en mi mente es...”

Mano cerrada con pulgar extendido: “Quisiera dar alguna retroalimentación positiva de...”

Bolas de Moderación 2

Bombilla: „¿Qué idea o momento de inspiración fue importante para nosotros?“

Pieza del rompecabezas: „¿Qué piezas del rompecabezas pusimos juntas?“

Corona: „¿Cuáles fueron los momentos cumbres?“

Herramienta: „¿Qué herramientas concretas podemos tomar?“

Globo aerostático: „¿Cuál es la situación vista desde lejos?“

Mundo: Cuando esto se transfiere al mundo „real“, ¿a qué se parece?“

Lámpara mágica: „¿Qué deseos tenemos para el grupo?, ¿y para el coach-formador?“

Bolas de moderación 1 & 2 en el coaching

La siguiente información está destinada a ayudarnos a desarrollar preguntas adecuadas en su propio contexto. Una categoría de intervenciones para cada ejemplo de la cuestión que se presenta entre paréntesis.

Bolas de Moderación 1

Llave: „¿Cuál podría ser la solución para su problema?“ (Einschmugeln von Ressourcen)

Corazón: „¿Qué está en su mente?“ (Obtener acceso a los sentimientos)

Mano extendida: „¿De quién requiere apoyo?“ (activar recursos en el sistema social)

Mano cerrada con pulgar extendido hacia arriba: „¿Cuáles son los recursos disponibles a usted?“ **Pulgar hacia abajo:** „¿Cuáles son los puntos débiles?“ (De la orientación al problema hacia la orientación a la solución)

Pie: „¿Cuáles pasos realmente hacen avanzar a usted?“ (Volver metas grandes en objetivos pequeños y realizables)

Cámara: „Supongamos que desarrollamos un objetivo concreto, ¿cómo se podría ver?“ (Desarrollo de imágenes internas positivas)

Cerebro: „¿Cuáles nuevas formas de pensar y actuar necesita desarrollar para alcanzar su meta?“ (anticipar pasos de aprendizaje)

Bolas de Moderación 2

Bombilla: „Si tuviéramos que desarrollar nuevas ideas... ¿cómo serían? (activación de la creatividad)

Pieza del rompecabezas: „¿Qué piezas del rompecabezas faltan para alcanzar nuestro objetivo?“ (hacemos el cambio como un proceso tangible)

Corona: „Una vez alcanzamos el objetivo, ¿qué premio merecemos?“ (que sea gratificante para el cambio)

Herramienta: „¿Qué herramientas necesitamos para alcanzar la meta?“ (el desarrollo de las áreas de aprendizaje)

Globo aerostático: „Imaginemos que estamos en un globo aerostático estudiando la situación desde una gran altura. ¿Qué palabras de ánimo podemos darnos que nos ayuden? (intervención de la disociación)

Mundo: „¿Cómo afectarán estos cambios a los demás?“ (Evaluación de impacto sistémico)

Lámpara mágica: „Imaginemos que disponemos de una lámpara mágica. El genio de la lámpara nos concede cualquier deseo. Una mañana hace que nuestro problema desaparezca. ¿Cómo reconocemos que el problema ha desaparecido? (la pregunta mágica)



Bolas de Moderación

Contenido: 7 bolas suaves e instrucciones detalladas. Dimensiones: 21 x 19 x 10 cm. Peso: 0,2 kg en bolsa.



Bolas de Moderación 1. Código no.: 1807 / US\$ 77.80

Bolas de Moderación 2

Contenido: 7 bolas de espuma, 1 bolsa de tela, 1 manual de instrucciones detalladas. Dimensiones: 21 x 19 x 10 cm. Peso: 0,2 kg.



Bolas de Moderación 2. Código no.: 1811 / US\$ 77.80 €

Paquete doble 1+2. Código no.: 1812 / US\$ 144.20

Torre de Poder

Para equipos que ponen sus objetivos un poco



El proyecto

Sabemos que los grandes equipos hacen que grandes cosas pasen, pero el desafío constante es alcanzar o superar objetivos prediseñados. “¿Cómo deberíamos tratarnos el uno al otro?”, “¿Qué es importante para cada uno de nosotros en el trabajo de equipo?”, “¿Quién asume el liderazgo?”. Necesitamos contestar algunas de estas preguntas. Las respuestas son la clave para producir sinergia y felicidad en el trabajo en equipo.

¿Cómo se hace?

El facilitador coloca 8 bloques de madera sobre el piso. Cada miembro del equipo toma una cuerda que está conectada a una grúa. La tarea consiste en usar la grúa para construir una torre colocando los bloques uno encima del otro. Los participantes no pueden tocar los bloques, es un emprendimiento tambaleante. La forma de construcción de los bloques no permite avanzar de forma agitada y sin coordinación. La tarea se cumple solamente bajo una buena concentración, con implementación organizada y conjunta.

Variación: solicite al grupo construir una “casa” de 3 pisos. Con esta variante evita la posible caída de la torre clásica. Algunos errores en la construcción se pueden integrar fácilmente.

No. de participantes: (mín./ópt./máx.): 6 / 12 / 24

Tiempo (sin retroalimentación): 10 - 45 minutos

Espacio requerido: 8 x 8 metros

Temas y resultados

Entrenamiento del liderazgo: identificar interdependencia en los sistemas, enfrentar riesgos, dar retroalimentación.

Desarrollo de equipo: comunicar efectivamente, cooperar, ser un oyente activo, mantener el balance.

Gestión de proyectos: simular una planificación estratégica, trabajar bajo presión de tiempo.

Entrenamiento de comunicación: comunicación meta, comunicación sobre comunicación, facilitar, tratar con diferentes perspectivas.

Torre de Poder Estándar. Contenido para 24 participantes: 1 aro de madera con grúa y 24 cuerdas (2 metros x 3 mm, trenzado 8 veces), 8 bloques de madera maciza, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 38 x 33 x 14 cm. Peso: 6,6 kg en caja de madera.

Torre de Poder XXL. Contenido para 34 participantes: 1 aro de madera con grúa y 34 cuerdas (2 metros x 3 mm, trenzado 8 veces), 8 bloques de madera maciza, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 38 x 33 x 14 cm. Peso: 7 kg en caja de madera.



Estándar Código no.: 1534 / US\$ 308.00

XXL. Código no.: 1551 / US\$ 356.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Tarjetas de Emoción

Muestre sus sentimientos



El proyecto

Nuestras Tarjetas de Emoción son pequeñas, sólidas y múltiples obras de arte fotográfico. Cualquiera que las observe hace sus propias asociaciones al instante. La experiencia personal y los sentimientos pueden ponerse fácilmente en palabras. Las tarjetas se pueden utilizar para el trabajo uno-a-uno, así como con grupos más grandes.

¿Cómo se hace?

Retroalimentación de proyectos de aprendizaje: las Tarjetas de Emoción se extienden sobre una mesa. Después de finalizar un proyecto de aprendizaje, se solicita a cada uno de los participantes tomar una Tarjeta de Emoción contestando, por ejemplo, las siguientes preguntas: “¿Cuál imagen refleja un sentimiento suyo durante el proyecto de aprendizaje?” “¿Qué resultó provechoso durante el proyecto de aprendizaje?” “¿Cuál imagen refleja mejor esto?” En el siguiente paso, cada participante presenta su Tarjeta de Emoción al grupo, de esta forma se involucra a todos los participantes en el proceso de retroalimentación —incluso se integran fácilmente a la discusión aquellos participantes reservados y tímidos, cuyas perspectivas y experiencias se hacen accesibles de esta forma.

Algunas variaciones para utilizar las Tarjetas de Emoción:

Familiarización: al principio del seminario, ayuda a los participantes a conocerse de forma creativa. Pida a los participantes elegir una Tarjeta de Emoción: “¡Escoja una imagen que diga algo sobre usted!” Los participantes se presentan a sí mismos usando las fotos.

Obtener expectativas: con las Tarjetas de Emoción puede obtener las expectativas de los participantes de su seminario. Los participantes seleccionan una Tarjeta de Emoción con la que ellos sientan responder la pregunta: “¿Cuál imagen representa a dónde quiere llegar al final del seminario?” Las tarjetas se presentan una por una.

Retroalimentación: usted puede utilizar las Tarjetas de Emoción para la retroalimentación al final de su seminario. Preguntas de sugerencia: “¿Cuál fue uno de los resultados más importantes para usted y cuál imagen representa este resultado?” “¿Cuál será su siguiente paso?” “¿Qué va a poner en práctica en su vida diaria?” “Escoja la imagen que más representa esto”. Con la ayuda de la Tarjeta de Emoción elegida, cada participante brinda retroalimentación. Mas variaciones se describen en las instrucciones.

Tarjetas de Emoción Contenido: 50 tarjetas con fotografías (tamaño: 21 x 14,5 cm) e instrucciones detalladas. Se entrega en caja de cartón.



Tarjetas de Emoción 1 Código no. 1806 / US\$ 78.00



Tarjetas de Emoción 2 Código no. 1808 / US\$ 78.00

Paquete doble 1+2 Código no. 1809 / US\$ 152.30

Seminarios de Certificación

¡Vea! ¡Escuche! ¡Sienta!

Aprendizaje Activo en Sistemas de Calidad

El participante en este seminario conoce, a través de un proceso consecutivo de “aprender haciendo,” conceptos, métodos, prácticas con fondo teórico, de la facilitación. Experimentará el desarrollo de reuniones efectivas con resultados altamente satisfactorios para la retención de contenidos y aplicación.



Duración: 3 días

Instructores: Equipo de facilitadores especializados en técnicas de interacción y proyectos de aprendizaje, para facilitación de aprendizaje activo en pequeños y grandes grupos.

Fechas:

Lugar: Hotel Marriott, San José – Costa Rica y otros.

Aprendizaje Dialógico (Programa educativo)

Más allá de métodos particulares, “Aprendizaje dialógico” es un principio didáctico general, bien desarrollado por los pedagogos suizos Ruf y Gallin. Este proceso de aprendizaje promueve la toma de posición individual, colaboración y diálogo, generando un equilibrio entre la instrucción y la construcción.



Duración: 3x2 días

Instructores: Equipo de facilitadores especializados en técnicas de interacción y proyectos de aprendizaje, para facilitación de aprendizaje activo en pequeños y grandes grupos.

Fechas: en coordinación con escuelas interesadas

Lugar: San José, Costa Rica

Confianza en las Negociaciones

La negociación es una competencia implícita en cualquier relación interpersonal; este seminario le enseña cómo generar una realimentación directa sobre la percepción de las otras personas, sobre misconductas y reacciones consecuentes. Un ingenioso método para líderes que quieran desarrollar en sus equipos, competencias con alta calidad en el manejo de relaciones interpersonales y negociaciones.



Duración: 3 días

Instructores: Equipo de facilitadores especializados en técnicas de interacción y proyectos de aprendizaje, para facilitación de aprendizaje activo en pequeños y grandes grupos.

Fechas: 3 – 5 septiembre 2013

Lugar: San José, Costa Rica

Mercado de Capacitación 2013

Un encuentro entre capacitadores, facilitadores y gestores del desarrollo del talento humano en el que cada uno tiene la oportunidad de conocer muy de cerca, diversidad de propuestas innovadoras, creativas y muy valiosas para la capacitación basada en el aprendizaje activo.



Duración: 1 día

Instructores: Una selección de doce instructores profesionales muestran en cuatro bloques de sesiones nuevos e interactivos métodos de aprendizaje activo.

Fecha: 24 de mayo 2013

Lugar: Hotel San José Marriott, Costa Rica


Agenda de eventos 2013


SEMINARIO DE CERTIFICACIÓN	FECHA	LUGAR	INVERSIÓN
Aprendizaje Activo en Sistemas de Calidad (Facilitación para aprendizaje activo)	18 – 20 febrero 2013 (3 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
	5 – 7 marzo 2013 (3 días)	Managua, NICARAGUA	US \$ 650,-
	23 – 25 abril 2013 (3 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
	7 – 9 mayo 2013 (3 días)	Cuidad de Panamá, PANAMÁ	US \$ 650,-
	11 – 13 junio 2013 (3 días)	Guatemala, GUATEMALA	US \$ 650,-
	18 – 20 junio 2013 (3 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
	5 – 9 agosto 2013 (5 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
	27 – 29 agosto 2013 (3 días)	Lima, PERÚ	US \$ 650,-
	15 – 17 octubre 2013 (3 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
	5 – 7 noviembre 2013 (3 días)	México D.F., MÉXICO	US \$ 650,-
	26 – 28 noviembre 2013 (5 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
MERCADO de Capacitación	24 mayo 2013 (1 día)	San José, COSTA RICA	US \$ 325,-
Competencias de Aprendizaje en Grupos	26 – 28 febrero 2013 (3 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
	23 – 25 julio 2013 (3 días)		
Visualización Gráfica para Aprendizaje	12 – 13 marzo 2013 (2 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 480,-
	20 – 21 agosto 2013 (2 días)		
Facilitación de Proyectos con METALOG® Tools	16 – 18 abril 2013 (3 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
	24 – 26 septiembre 2013 (3 días)		
Liderazgo en Gestión de Cambios	4 – 6 junio 2013 (3 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
Confianza en las Negociaciones	3 – 5 septiembre 2013 (3 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 650,-
El Método METALOG® Certificación internacional	9 – 13 diciembre 2013 (5 días)	San José, COSTA RICA	US \$ 950,-

Cupos limitados, seguimos el orden de inscripción en la lista del seminario. Si tiene interés en alguno de nuestros seminarios, puede encontrar más información sobre cada uno en nuestra página web. No dude en comunicarse con nosotros y con mucho gusto le asesoramos sobre formatos corporativos y otros arreglos especiales. Por favor tenga en cuenta que también ofrecemos varios seminarios “in-house” para su institución basada en sus necesidades.

Inscripciones:

Alexander Trigueros

 (506) 2201-5023 / 24

 alexander.trigueros@metaaccion.com

Metaaccion, S.A. Productos y seminarios para aprendizaje activo.

Plaza Acuarium, # 3 la tortuga sabia, Guachipelín, Escazú - San José, Costa Rica.

metaaccion



El proyecto

Una tabla móvil con figuras encima, se pone en equilibrio sobre un soporte. Esto logra captar inmediatamente la atención del grupo. El facilitador muestra una metáfora con diversas opciones de interpretación: poner algo en balance, crear equilibrio, interactuar, manejar riesgos y cambios.

¿Cómo se hace? Los participantes se dividen en equipos de 2-3 personas. En cada mesa trabajan 2-4 equipos. Una persona de cada equipo se venda los ojos, es la “grúa” que mueve las figuras en la tabla, a su lado se coloca un vidente “el guía” quien lo dirige verbalmente para mover las figuras. No se permite el contacto directo entre personas. No existen límites para la creatividad de los facilitadores, cantidad y forma del escenario. A continuación se ofrecen algunas variantes probadas con frecuencia:

Limpiar la tabla: las figuras se separan desordenadamente hacia el borde de la tabla. La tarea de los equipos consiste en quitar todas las figuras. La tabla debe permanecer en equilibrio.

Mover: se divide la tabla en 2 partes (con cinta adhesiva), se colocan las figuras en ambas partes. Las figuras se colocan sobre la tabla sin regla alguna. La tarea es pasar todas las figuras de un lado al otro, con pocos movimientos.

Colocar: con la tabla vacía, se define un área central de 20 x 20 cm con cinta adhesiva, se colocan en la tabla una por una las figuras, pero sin incluir el área demarcada. Al final la tabla debe estar completamente equilibrada sobre el soporte.

Participantes (min./ópt./máx.): 4 / 9 / 12

Tiempo (sin retroalimentación): 20 - 45 minutos

Espacio requerido: superficie de 3 x 3 metros

Temas y resultados

Construcción de equipo: comunicación entre grupos, aclarar hacer/contestar preguntas, comunicación implícita y explícita, solución de malentendidos, escucha activa, controlar el flujo de información, establecer el equilibrio, crear confianza.

Entrenamiento de liderazgo: asumir responsabilidad, identificar sistemas de interdependencia, decidir en situaciones desconcertantes, tratar con riesgos, trabajar con información de segunda mano.

Gestión del proyecto: desarrollar estrategias a pesar de la falta de información, enfocar en objetivos, trabajar exitosamente.

Entrenamiento de ventas: toma la perspectiva del cliente, comprender, crear confianza con el cliente, desarrollar lenguaje adecuado para la conversación con el cliente, observar lenguaje corporal del cliente.

SysTEAMing

Contenido: 1 tabla móvil (de madera con base de corcho), 1 pedestal (madera / acero inoxidable), 16 figuras (de madera), 3 vendas, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 70 x 72 x 9 cm. Peso: 8,4 kg en bolsa especial.



Código no.: 1501 / US\$ 567.00
(ver condiciones de envío pág. 47)

El Mundo Ajeno

Mirando a través de los lentes culturales



El proyecto

Esta simulación de cultura estudia con detalle la aparición de perspectivas (culturales). En una asombrosa experiencia primero se desarrollan dos mini-culturas. Luego se iluminan mutuamente el carácter y las expresiones de ambas culturas. Por este contraste, está claro que el condicionamiento cultural tiene que ver principalmente con los valores y la actitud interior.

¿Cómo se hace?

El grupo es dividido en dos subgrupos. En dos habitaciones separados ambos grupos reciben la tarea de desarrollar una propia identidad cultural basada en ciertas especificaciones. Estos microcosmos culturales tienen sus propios rituales, valores y comportamientos. Una vez que estas mini-culturas sean desarrolladas, observadores de cada cultura investigan el modo de vida de la otra. Luego, los actores de cada cultura diseñan una „guía“ sobre la otra cultura. La coronación del proyecto de aprendizaje es la presentación de esta „guía“. Acompañados por muchos „Aaahs“ y „Ooohs“ son revelados los prejuicios, las actitudes y los estereotipos que se han presentado. Con esta simulación de dos culturas se hace claro como se desarrollan los „lentes culturales“. Aprenderán sus participantes a respetar y hacer frente a la alteridad? Para esto, la simulación del Mundo Ajeno es una herramienta de gran alcance!

No. de participantes (mín./opt./máx.): 6 / 16 / 20.

Tiempo (sin retroalimentación): 45-75 minutos.

Espacia requerido: dos habitaciones separadas con por lo menos 40 m² - los grupos no se deben poder oír ni ver entre ellos. Las habitaciones deben estar muy cercanas, para que la visita de los observadores pueda funcionar sin problemas.

Temas y resultados

Comunicación intercultural: tratar con gente nueva, comprensión de la cultura exterior, reglas explícitas e implícitas.

Manejo de cuestiones de migración: el desarrollo de los prejuicios y estereotipos y cómo tratarlos, el entendimiento entre culturas, la integración, el diálogo cultural.

Desarrollo de equipo: desarrollar reglas comunes (por ejemplo, fusión de dos departamentos, o formar un nuevo equipo), comienzo del año escolar, establecer reglas.

Mundo Ajeno

Contenido: 100 placas con símbolos, instrucciones detalladas. Tamaño: 15 x 15 x 20 cm. Peso: 300 g en bolsa.



Código no.: 1519 / US\$ 153.90

(ver condiciones de envío pág. 47)

Equipo Cuadrado

Más que la suma de sus partes



El proyecto

Quizás usted ya conoce las clásicas dinámicas de grupo de los años 70 tanto como nosotros. De hecho, nos gustan tanto que decidimos desarrollar una versión profesional, la cual incluye mejoras a lo largo del camino. El original contaba con cinco formas, ahora añadimos otras cinco. No solo puede usar Equipo Cuadrado con el doble de participantes, sino también variar el nivel de dificultad según sus necesidades al simplemente excluir las formas más complicadas. Esta tarea consiste en un gran desafío para cualquier equipo, ya que solamente se puede encontrar una solución por medio de la cooperación eficaz y la comunicación no verbal. Los pedazos del rompecabezas de plexiglás se cortan con tecnología láser, lo cual asegura su tamaño exacto y un manejo apropiado.

¿Cómo se hace?

La tarea del grupo consiste en colocar las piezas en forma diferente de tal manera que se logre un número de cuadrados (uno por persona) de igual tamaño. No se permite hablar durante la actividad, y los participantes deben seguir una serie de normas para el intercambio de piezas. La clave para dominar este problema es el espíritu de equipo: mientras que los cuadros se pueden colocar juntos de muchas maneras diferentes, solo hay una única combinación que permite hacer los diez al mismo tiempo. Por lo tanto, algunos miembros del equipo tendrán que romper su cuadrado terminado y compartir sus piezas con el resto del grupo. El mensaje es claro: si un grupo quiere tener éxito en cualquier tarea, inevitablemente, todos los miembros deben subordinar sus metas personales —en este caso para completar su propio cuadrado— a las del grupo.

Participantes (mín./ópt./máx.): 5 / 10 / 12

Tiempo (sin retroalimentación): 15 - 30 minutos

Espacio requerido: mesa de al menos 1 x 1,2 metros de superficie

Temas y resultados

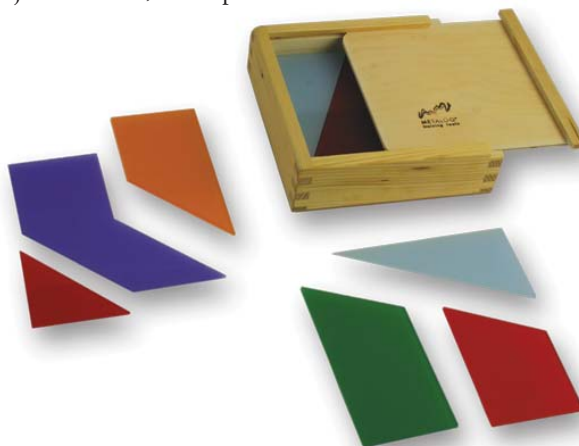
Construcción de equipo: comunicación no verbal, focalizar los objetivos, subordinar sus propios objetivos a los intereses del grupo, interacción, identificar las faltas, asumir responsabilidad.

Auto-organización: concentración, focalización, resistencia.

Gestión de proyectos: utilizar recursos disponibles.

Equipo Cuadrado

Contenido: 30 piezas de rompecabezas de plexiglás para 10 cuadrados e instrucciones detalladas. Dimensiones: 17 x 17 x 5 cm. Peso: 1 kg en caja de madera, con tapa deslizante.



Código no.: 1520 / US\$ 356.00
(ver condiciones de envío pág. 47)

Tubo de Recolección

Entonces, ¿cómo es su equipo?



El proyecto

En la vida diaria, los equipos a menudo se enfrentan a situaciones donde solo se puede encontrar una solución si todos —literalmente— trabajan juntos. El Tubo de Recolección ilustra claramente la importancia de la cooperación y la facilitación cuando se trabaja en conjunto como un verdadero equipo.

¿Cómo se hace?

La tarea del grupo es levantar una bola del suelo utilizando un tubo parecido a una pala, luego transportarlo de un punto designado a un punto final. Todos los participantes toman una cuerda conectada al dispositivo; formando un círculo con el grupo. Entonces conjuntamente maniobran el Tubo de Recolección. Hay varias versiones de esta actividad que usted puede usar con su grupo.

Control Remoto: no se permite tocar las cuerdas. Un equipo pre-determinado de líderes recibe la tarea de coordinar la implementación del proyecto. ¿Cómo lograr comunicarse de forma eficaz? ¿Cómo coordinar el transporte hacia el objetivo? En conjunto y coordinado por todo el equipo, se levanta la bola y se deposita en un lugar definido. Todos participan y la atención se enfoca nuevamente.

Activación: todo el grupo realiza la actividad, la cual se enfoca en temas que conciernen a todo el equipo.

Auto-organización: sin definir un equipo de líderes, el grupo tendrá que solucionar la tarea. La coordinación nace dentro del equipo.

Participantes (mín./ópt./máx.): 6 / 14 / 18

Tiempo (sin retroalimentación): 15 - 20 minutos

Espacio requerido: 10 x 10 metros

Temas y resultados

Desarrollo de equipo: cooperar, comunicar, focalizar los objetivos, facilitar, identificación de interdependencias de sistemas.

Auto-organización: concentración, focalización.

(Re) animación: al inicio del seminario, después del almuerzo.

Tubo de Recolección

Contenido: 1 tubo con 16 cuerdas (3 mm x 2,5 metros, desmontables), 3 bolas, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 30 x 21 x 13 cm. Peso: 700 g en bolsa.



Código no.: 1500 / US\$ 138.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Complejidad

Manejo de la complejidad



El proyecto

Utilizar Complejidad es todo un arte. Cada día líderes y grupos tienen una experiencia maravillosa con esta herramienta. ¿Cómo se puede desarrollar, con perspectiva, la retroalimentación entre ambos niveles de jerarquía? ¿Cómo apoyan los líderes a su equipo?

¿Cómo se hace?

¿Cómo informa el equipo de acción a sus líderes? Los líderes guían la tarea pero no pueden presenciar el desarrollo de la actividad. Envían al equipo de acción que dé inicio a la actividad sin tener un conocimiento concreto de la tarea. Se señala a los participantes la gran importancia de cumplir con este proyecto para la empresa. El equipo tiene la oportunidad de terminar la tarea por medio de una serie de intentos. Es ahí donde inicia el desafío para el equipo de líderes: ¿cómo desarrolla el equipo de líderes el “reportaje” al equipo de acción, es decir, qué tipo de retroalimentación solicita el equipo de acción? ¿Cómo lograr en este camino, tratar la complejidad creciente en la labor diaria del equipo y del liderazgo?

Participantes (mín./ópt./máx.): 10 / 15 / 20

Tiempo (sin retroalimentación): 45 - 90 minutos

Espacio requerido: 10 x 15 metros

Temas y resultados

Auto-organización: lidiar con presión de tiempo, desarrollar estrategias para soluciones.

Formación de equipo: auto-organización, coordinación con gerentes, manejo del tiempo, gestión de calidad, dar retroalimentación.

Entrenamiento de liderazgo: identificar dependencias en sistemas, la combinación entre el grupo de líderes y el grupo de acción, dar retroalimentación, tratar situaciones complejas, elaborar distintos estilos de liderazgo.

Complejidad

Contenido: 30 tarjetas plásticas (acrílicas, 8 x 8 cm, 8 mm de grosor) con números impresos en rojo, 1 cronómetro, 15 metros de cuerda, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 34 x 25 x 11 cm. Peso: 3,7 kg en caja de madera.



Código no.: 1538 / US\$ 292.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Varilla Mágica

Cuando una mano no sabe lo que hace la otra



El proyecto

Inspirado en el conocido Bambú Mágico, creamos una nueva versión de este desafío de coordinación, el cual finalmente representa las demandas de cualquier facilitador profesional. Debido a su longitud variable, se adapta fácilmente a grupos de diferentes tamaños (de 6 a 22) participantes. ¡Definitivamente imprescindible para su repertorio de entrenamiento!

¿Cómo se hace?

Los participantes forman dos líneas, uno frente al otro. El facilitador coloca la Varilla Mágica sobre los dedos índice de los participantes, presionando suavemente hacia abajo. El equipo se encargará de colocar la varilla en el suelo. La única regla es observar y nunca perder el contacto entre sus dedos y la varilla. ¡Pero, a la cuenta de tres, el facilitador la suelta, la varilla comienza a subir en vez de bajar, como si tuviera helio! La razón: al tratar de mantener el contacto con este gran peso liviano de la varilla (gracias a una aleación especial de aluminio, que pesa solo 200 g en los 4 metros de largo), cada participante empuja ligeramente hacia arriba. Todos los demás siguen este movimiento, de manera que la varilla sube en lugar de bajar. Las claves para el dominio de esta labor son la planificación detallada, la concentración, la auto-organización y la facilitación.

Participantes (mín./ópt./máx.): 6 / 12 / 22

Tiempo (sin retroalimentación): 5 - 15 minutos

Espacio requerido: 8 x 5 metros

Temas y resultados

Construcción de equipo: comunicación, enfocar objetivos, interactuar, facilitar.

Entrenamiento de liderazgo: asumir posiciones de liderazgo, conocer el lenguaje.

Auto-organización: concentrarse, enfocar, trabajar orientado a los recursos.

(Re) animación: en la mañana, después del almuerzo.

Varilla Mágica

Contenido: 1 varilla mágica (4 tubos de aluminio con rosca, 1 metro de largo) e instrucciones detalladas. Dimensiones: 69 x 4 x 4 cm. Peso: 320 g en estuche.



Código no.: 1506 / US\$ 194.00
(ver condiciones de envío pág. 47)

El Arte de la Comunicación

La comunicación es un arte



El proyecto

El Arte de la Comunicación brinda un escenario de aprendizaje resumen de muchas áreas temáticas. Como en una adivinanza se confronta al grupo con un problema, el cual solamente se soluciona por medio del Arte de la Comunicación. Esta herramienta es un verdadero tesoro para los especialistas de la comunicación.

¿Cómo se hace?

Todos los participantes se sientan en un pequeño círculo con los ojos vendados. El facilitador toma 2 de las 30 tarjetas y distribuye las 28 restantes entre los participantes. La tarea del grupo es descubrir la forma y el color de las 2 tarjetas que faltan por compartir, solamente utilizando la comunicación verbal. El facilitador solo brinda información sobre el color: si un participante levanta la mano se le indica el color de su tarjeta. Según el tamaño del grupo y la dificultad deseada, se puede implementar con más tarjetas y colores.

Participantes (mín./ópt./máx.): 6 / 14 / 28

Tiempo (sin retroalimentación): 20 - 45 minutos

Espacio requerido: suficiente para formar un círculo con todos los participantes

Temas y resultados

Entrenamiento de comunicación: ilustrar dar/recibir en la relación, experimentar con varios niveles de comunicación, impacto explícito e implícito del idioma.

Moderación: resumir información, mantener “el hilo” de la conversación, lograr la atención, mutua comunicación.

Entrenamiento de venta: venta por teléfono, brindar información detallada al cliente, escucha activa.

Comunicación en equipo: escucha activa, buscar solución a malentendidos, dirigir el flujo de información, crear una disciplina de conversación, separar roles.

Gestión de proyectos: transferencia de conocimiento, desarrollo de estrategias, tratar con información incompleta.

El Arte de la Comunicación

Contenido: 30 tarjetas de plástico, 16 vendas, e instrucciones detalladas. Dimensiones (sin incluir las vendas): 33 x 15 x 25 cm. Peso: 1,5 en caja de madera, con tapa deslizante.



Código no.: 1505 / US\$ 405.00
(ver condiciones de envío pág. 47)

Reacción en Cadena

El evento de dominó



El proyecto

Usted casi puede sentir la tensión y el entusiasmo cuando los participantes, con delicadeza, colocan los dominós coloridos. Sólo disponen de tiempo limitado en el cual tienen que crear un mundo de dominó. Tal como en cualquier otro proyecto, equipos diferentes trabajan sobre diferentes secciones de un total. Hay incontables desafíos que deben cumplirse y exigencias específicas a realizarse en el proceso. ¿Logrará el grupo colocar el dominó de manera que al menos el 75% de ellos caiga cuando comience la cascada?

¿Cómo se hace?

Después de iniciar, el grupo comienza a trabajar arduamente. Coordinado por los “facilitadores”, se centran en el desarrollo de soluciones para los distintos desafíos de construcción. Una y otra vez se escucha: “¡Oh, no, todavía no!” cuando alguien toca accidentalmente un dominó y en una fracción de segundo destruye una parte de la línea de dominó minuciosamente construida. Solo construir “todo el bloque de emergencia” —eliminar dos de los dominós de la cadena— interrumpe prematuramente la reacción en cadena prematura. Finalmente todo está listo, las interfaces y los cruces entre las distintas secciones de la cascada se comprueban. Todo está listo para la liberación de la reacción en cadena. Al menos tres cuartas partes de las fichas deben caer. Para lograr este objetivo, los equipos tienen que desarrollar un sentimiento de la distancia correcta entre los dominós, y en diversas fases de prueba, enfrentarse a las vueltas y revueltas, los puntos de cruce, las diferencias de altura y otros desafíos. Los “facilitadores” deben garantizar un buen flujo de comunicación entre los sub-equipos, motivar al grupo, invita al grupo hacer rituales desarrollados de equipo para la motivación.

Participantes (mín./ópt./máx.): 5 / 15 / 35

Tiempo (sin retroalimentación): 45 - 60 minutos

Espacio requerido: sala de 25 m², lo óptimo son 50 – 100 m²

Temas y resultados

Trabajo en equipo: desarrollar ideas creativas en conjunto, intercambio de comunicación, usar rituales de equipo.

Gestión de proyectos: efectos tangibles de la sinergia, coordinación de los sub-equipos, líneas de comunicación en proyectos.

Desarrollo organizacional: trabajar en procesos continuos de mejora, trabajar con recursos limitados.

Entrenamiento de liderazgo: coordinar sub-equipos, gestión de sistemas extendidos.

Reacción en Cadena

Contenido básico para 35 participantes: 750 dómínos en 5 colores (blanco, amarillo, azul, verde y rojo) en 5 bolsas separadas de tela de algodón, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 54 x 36 x 27 cm. Peso: 16 kg en caja de madera.



Código no.: 1810 / US\$ 478.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

El Puente de Leonardo

Cerrando la brecha



El proyecto

La idea para esta construcción proviene del genio universal Leonardo da Vinci. Alrededor del año 1.480, Leonardo diseñó un puente transportable que pudiera armarse sin herramientas. Lograr estabilidad y la capacidad para acortar brechas y vencer obstáculos son objetivos importantes en el desarrollo de equipo. ¡Permita a su grupo afrontar ese desafío! El puente de Leonardo resultará en un éxito visible que promoverá el espíritu de equipo.

¿Cómo se hace?

La tarea de los participantes es construir un puente que se sostenga por sí mismo, de 4 metros de envergadura, utilizando solo 28 palos. No se permite el uso de ninguna herramienta. Después de una lluvia de ideas en subgrupos, los participantes inician la construcción del puente. Factores clave para el éxito son la coordinación dentro del grupo, la creatividad y el intercambio de conocimientos. El resultado será una construcción independiente, la cual funciona como una metáfora de la estabilidad interna y externa del equipo. También, con esta actividad puede tratarse el tema de cómo unir al equipo, por ejemplo en un ambiente intercultural. Los participantes inician la construcción del puente, que comienza en los dos extremos. El puente une a los subgrupos. Al final, las dos partes del puente se unen. Los factores clave para el éxito son la coordinación, la cooperación y el ajuste (en lo que respecta al método de construcción) entre los dos subgrupos.

No. de participantes (mín./ópt./máx.): 6 / 10 / 14

Tiempo (sin incluir retroalimentación): 45 - 60 minutos

Espacio requerido: 5 x 8 metros

Temas y resultados

Desarrollo de equipo: intercambio de comunicación, enfrentar la escasez, coordinación, interacción en equipo, facilitación.

Gestión de proyectos: lidiar con pocos recursos, compartir conocimientos, encontrar soluciones creativas.

Comunicación intercultural: adaptar la conducta, aceptar los puntos de vista e ideas de otros.

Puente de Leonardo. Contenido: 28 palos para construir (madera, pulidos, cubiertos con laca sintética roja), 28 palos en miniatura para la etapa de planificación, 4 x 3 metros de cuerda, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 138 x 16 x 13 cm. Peso: 6,7 kg en bolsa.



Código no.: 1526 / US\$ 373.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Ecopoly

Una negociación en la que todos ganan



El proyecto

Tres equipos compiten por un producto limitado, del que todos dependen. Como al principio son casi incapaces de comunicarse, primero ganan la codicia y el pensamiento departamental. Esto provoca el fallo de todos. En una fase posterior, se hace claro cómo se logra un uso óptimo de los recursos limitados. Una herramienta que abre los ojos sobre los temas de sostenibilidad y ganar-ganar.

¿Cómo se hace?

Los Ecos habitan varios planetas de un sistema solar lejano. Estos planetas orbitan alrededor de un planeta madre que les provee con el gas Ecopozon que es vital para la supervivencia y que se vuelve a generar de nuevo por sí mismo. Una vez al mes, furgonetas de carga vuelan desde los planetas al planeta madre para sacar de ahí el gas. Cada planeta se dedica a maximizar su reserva de Ecopozon. Sin embargo, existe el peligro de que los Ecos de los diferentes planetas tomen demasiado gas – con la consecuencia fatal del hundimiento de todos...

Sólo desde la segunda ronda se permite la negociación entre los diferentes subgrupos del planeta. Es aquí cuando de repente los participantes se dan cuenta de lo que se puede alcanzar con acuerdos y compromisos claros. Sólo con estrategias de ganar-ganar se puede sobrevivir.

No. de participantes (min./ópt./máx.): 6 / 12 / 15.

Tiempo (sin retroalimentación): 45 minutos.

Espacio requerido: dependiendo del tamaño del grupo, por lo menos 50 m².

Temas y resultados

Desarrollo de una estrategia de ganar-ganar: Negociar, superar los límites departamentales, pensar en un contexto más amplio.

Eficacia de los acuerdos: transparencia, adherencia a los acuerdos.

Uso de los recursos: ¿Qué cantidad puede tomar cada participante, de un recurso usado por todos? ¿Quién decide sobre el uso de los recursos?

Manejo de objetivos: objetivos a largo plazo frente a metas a corto plazo, objetivos de sostenibilidad.

Trabajar con valores: ¿Qué valores son importantes para nosotros? Egoísmo frente al altruismo.

Ecología y sistemas de pensamiento: „Estamos todos juntos en esto“.

Ecopoly.

Contenido: 3 camionetas de carga, 200 botellas de gas de madera en bolsas, instrucciones detalladas. Tamaño: 38 x 33 x 12 cm.

Peso: 3 kg en caja de madera.



Código no.: 1503 / US\$ 283.50
(ver condiciones de envío pág. 47)

Un Camino para la Comunicación

Mantenga en movimiento sus habilidades de comunicación



El proyecto

Aspectos tales como compartir o intercambiar información, cooperación en interfaces y situaciones complicadas desafían a cualquier equipo. Durante la construcción de una pista para boliches, sus participantes experimentan el papel decisivo que desempeña la comunicación eficaz cuando se trata de llegar de forma independiente a objetivos comunes.

¿Cómo se hace?

Se divide el grupo en 2 equipos separados. La tarea de cada equipo es construir con el material un camino para las bolas de madera. Al final, el tipo de construcción y el tiempo que ruedan las bolas debe ser el mismo. Los mensajeros organizan la comunicación entre los equipos. La información solo puede intercambiarse verbalmente. Cuando sea posible, también se puede utilizar walkie-talkies o el correo electrónico.

Temas y resultados

Desarrollo de equipo: intercambio de comunicación, poca información, coordinación, concretar acuerdos, comunicación a través de los medios.

Comunicación intercultural: comunicación entre 2 culturas y sistemas de valores.

Entrenamiento de liderazgo: cooperación entre líderes que dirigen 2 equipos independientes.

Gestión de proyectos: gestionar/transferir información, encontrar soluciones creativas, comunicación durante las fases de un proyecto.

Participantes (mín./ópt./máx.): 6 / 14 / 20

Tiempo (sin retroalimentación): 60 - 90 minutos

Espacio requerido: 2 áreas separadas, cada una de 6 x 6 metros

Un Camino para la Comunicación

Contenido: 40 palos con rosca externa y 40 bloques para conexión con rosca interna, 2 tubos flexibles, 6 bolas de madera, 2 correas de fijación, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 59 x 40 x 29 cm. Peso: 19 kg en caja de aluminio.



Código no.: 1539 / US\$ 478.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Transporte de la Bola

Dirigir con cuidado



El proyecto

Con este proyecto de aprendizaje usted se enfoca en la importancia de respetar las necesidades individuales de todos los miembros en un equipo. Al trabajar con Transporte de la Bola, cada miembro puede contribuir al logro de la tarea si todos los demás se apoyan mutuamente mediante una comunicación eficaz.

¿Cómo se hace?

La mayoría de los participantes se coloca las vendas (el nivel de dificultad se incrementa según el número de participantes con los ojos vendados). Los "ciegos" tienen la tarea de equilibrar una bola sobre un anillo de metal de un pedestal a otro sin caerse. De pie en círculo, direccionan el anillo con ayuda de las cuerdas (unidas al anillo). El facilitador tiene que vigilar que se agarren las cuerdas del final y no se acorten. La tarea de los "videntes" es dirigir los movimientos de los "ciegos", para que la bola llegue a la meta. Toda la comunicación es verbal. No se permite tocar a otros. La colocación libre de los pedestales de salida y meta permite adecuar la dificultad de la tarea (diferente altura). Las cuerdas se pueden separar según los diferentes tamaños del grupo. Una idea más: cuando haga esta actividad al aire libre, ¿por qué no añadir a la emoción de la actividad, un huevo en lugar de una bola?!

Participantes (mín./ópt./máx.): 4 / 9 / 12

Tiempo (sin retroalimentación): 15 - 45 minutos

Espacio requerido: entre más mejor

Temas y resultados

Formación de equipo: interacción, confianza, cooperación, lidiar con estrés, dar retroalimentación.

Entrenamiento de comunicación: escucha activa, notar indicadores de lenguaje corporal, temática emisor-receptor.

Gestión de proyectos: tratar con poca información, fases de visualizar fases del proyecto, determinar los papeles de los gestores del proyecto.

Entrenamiento de liderazgo: identificar las necesidades individuales, adaptación de estilos de conducta, motivación, comunicación efectiva y explícita, facilitación.

(Re) animación: en la mañana, después del almuerzo.

Transporte de la Bola

Contenido: 1 anillo (acero inoxidable), 8 cuerdas fuertes (3 mm x 2 metros), 2 pedestales (de madera, fácil de desarmar), 1 bola, 8 vendas, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 30 x 21 x 13 cm. Peso: 1,8 kg en bolsa.



Código no.: 1511 / US\$ 159.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Venta de Corazones

¿Comercio justo?



El proyecto

¿Cómo nace la confianza en relaciones entre personas o grupos? ¿Qué puedo hacer concretamente durante la interacción, para cuidar la relación? Pero, también, ¿qué ocurre cuando la presión se eleva y la estima se convierte en desprecio? Venta de Corazones le permite obtener valiosa retroalimentación directa sobre la manera en que mi socio experimenta mi comportamiento.

¿Cómo se hace?

El grupo se divide en 4 equipos. El objetivo de cada equipo es comprar y vender piezas (productos) para formar un corazón, a través de la inteligente y justa negociación. La tarea de cada equipo es crear de las partes una forma completa. Durante 3 rondas de negociación, se encuentran los equipos para vender a buen precio y comprar a precios cómodos. Entre las rondas de negociación, los equipos realizan reuniones informativas para desarrollar sus estrategias y para ponerse de acuerdo sobre los pasos concretos a seguir. Como en un mercado verdadero, ingresa nueva información que cambia la situación, que requieren reacciones. Al final de las rondas de negociación, cada equipo brinda retroalimentación. La pregunta es: “¿Cómo experimentó el contacto con los demás?” Lo importante: la retroalimentación se valora en términos de ingresos o débitos a la “cuenta de relaciones” del equipo. Así es posible que un equipo que inició con pocos puntos pueda terminar ganando. La Venta de Corazones es una ingeniosa herramienta para aquellas personas que quieren dar un entrenamiento de alta calidad en el manejo de relaciones y negociaciones.

Atención: ahora con nuevo escenario: 4 clanes en la Tierra de la fantasía. Metodología: competir por el honor y beneficios ¡Simplemente mágico!

Participantes (mín./ópt./máx.): 8 / 16 / 24

Tiempo (sin retroalimentación): 30 - 45 minutos

Espacio requerido: 50 – 100 m² aprox., 4 mesas en las esquinas, espacio suficiente para marcar el centro del lugar. Alternativamente, utilice diferentes salas.

Temas y resultados

Entrenamiento de comunicación: interpretar las señales corporales, crear confianza. También cómo nace la desconfianza e interferencias en las relaciones.

Entrenamiento en ventas: cuidar la relación personal, integrar con relaciones, cultura de comercio, estrategia y objetivos a corto vs a largo plazo.

Entrenamiento en negociación: integrar objeciones, nivel de relación y de contenido, negociar bajo presión.

Entrenamiento de equipo: trato en concertaciones, delegar, cultura de reuniones, aportar valor en el trato con otros, seguimiento de distintos objetivos, cooperación, colaboración entre equipos.

Gestión de cambio: valores, subculturas, tratamiento de información.

Mercado de Corazones

Contenido: 32 piezas de plexiglás cortadas con láser, 12 cajas de madera impresas, formas de retroalimentación, tarjetas de nombres, prensas para tarjetas de nombres, 44 fichas de efectivo, tarjetas con información, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 38 x 33 x 11 cm. Peso: 3,6 kg en caja de madera.



Código no.: 1803 / US\$ 802.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Araña Fácil

A través de gruesos y delgados



El proyecto

Araña Fácil es una versión técnicamente avanzada y mejorada de la clásica, Telaraña. Nuestro nuevo e innovador cableado impide a la telaraña enredarse durante el transporte. Es por eso que, con solamente un poco de práctica, usted será capaz de instalarlo en menos de 5 minutos. El tamaño de los agujeros individuales es ajustable. La telaraña es muy flexible y ajustable a alturas de 180 a 250 cm de alto y 250 a 480 cm de ancho. Un complemento ideal para la Araña Fácil son los Soportes Telescópicos. Facilitan el uso de la Araña Fácil en el interior de una sala.

¿Cómo se hace?

¡Antes de que llegue su grupo, instale Araña Fácil entre dos árboles, postes, vallas, paredes... casi cualquier punto de anclaje sirve! La tarea para todos los miembros del equipo es pasar a través de la telaraña de un lado al otro. Cada agujero puede utilizarse sólo una vez. Está prohibido tocar la red, en cualquier forma (cuerpo, ropa, cabello, etc.), si lo hace, recibe una sanción, la que usted y el grupo consideren pertinente. ¿Cómo van a gestionar sus recursos para organizar una estrategia con el fin de resolver este problema?

Participantes (mín./ópt./máx.): 8 / 17 / 34

Tiempo (sin retroalimentación): 20 - 60 minutos

Espacio requerido: 5 x 8 metros de superficie

Temas y resultados

Entrenamiento de liderazgo: identificar dependencias en sistemas, comunicar, tratar con riesgos.

Construcción de equipo: interactuar, coordinar, confianza, unidad, desarrollar un espíritu de grupo.

Gestión de proyectos: lidiar con la escasez, manejo del tiempo, gestionar calidad.

Araña Fácil

Contenido: 1 telaraña con 17 celdas ajustables (hilo elástico, trenzado), 4 correas de tensión (4 metros), 4 aros, 2 instrucciones detalladas para montaje y desmontaje de la red. Dimensiones: 34 x 25 x 11 cm. Peso: 2,6 kg en caja de madera.



Soportes Telescópicos (sin imagen): para fijación de la Araña Fácil en el interior de las salas del taller o seminario. Tienen un largo de 2,90 metros. Contenido: 2 soportes telescópicos. Dimensiones: 16 x 16 x 160 cm. Peso 4,9 kg.



Código no.: 1517 / US\$ 275.00

Soportes Telescópicos Código no.: 1523 / US\$ 80.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

¿Cómo evaluar la calidad del aprendizaje?

Guenter L. Huber, Tuebingen, Alemania y Martin Carnap, San José, Costa Rica - Aprendizaje es definido como un proceso activo, auto-regulado, social, constructivo y situado. En la medida en que el conocimiento individual es al menos en parte una construcción personal y que el contexto de aprender ofrece oportunidades reales de experimentar lo que se debe adquirir, los dos últimos criterios – constructivo y situado – siempre determinan el aprendizaje.

El criterio de actividad:

Se fomenta el aprendizaje cuando los estudiantes pueden:

- Tomar la iniciativa para aspectos esenciales de su tarea (p.ej. participar en proporcionar una meta de aprendizaje);
- Tomar decisiones sobre el curso de su aprendizaje,
- Experimentar sus esfuerzos como importante para sí-mismos;
- Buscar puntos alternativos de vista y modificar sus ideas, enfoques, estrategias, etc.

El criterio de auto-regulación:

Auto-regular sus propias actividades requiere como condiciones necesarias que los y las estudiantes conozcan como:

- Evaluar los procesos de trabajo e interacción en equipos;
- Auto-evaluar los resultados y evaluarlos en equipos;
- Percibir, evaluar y realimentar el propio aprendizaje (por ejemplo “¡Perfecto!” o “¡La próxima vez tengo que considerar esto!”);
- Tomar decisiones entre alternativas para la continuación.


La evaluación juega un papel esencial en la auto-regulación. Tanto el profesor como los estudiantes tienen que diagnosticar lo que pasa durante el aprendizaje y lo que resulta de este proceso.

El criterio de interacción dialógica:

El intercambio social tanto entre profesor y estudiantes, como entre los compañeros en equipos pequeños, es un elemento clave del aprendizaje activo. Esto requiere de los aprendices:

- Trabajar en equipos equitativamente y
- reflexionar sus propios sentimientos, procesos y resultados.

Cooperar en grupos pequeños sirve como base para un proceso fructuoso de intercambiar las ideas individuales y generar soluciones y procedimientos comunes.

Use la herramienta para enriquecer, evaluar y reflexionar entre instructores y aprendices el estilo de los seminarios, las reuniones y los talleres >> 

Günter L. Huber, Ph.D., Prof. i.R., nació 1940 en Augsburg, Alemania, es catedrático jubilado de la psicología de educación (psicopedagogía) en el Departamento de Psicología de Educación del Instituto de Ciencias de Educación de la Universidad de Tübingen, Alemania. Entre sus publicaciones se encuentran tanto artículos, libros y materiales de práctica sobre el aprendizaje cooperativo, problemas de enseñanza y aprendizaje, la diversidad inter-individual como software para el análisis de datos cualitativos.



¿Cómo evalúa el aprendizaje activo en su ámbito? 9 muy satisfactorio – 1 muy insatisfactorio			9	8	7	6	5	4	3	2	1
A El criterio de actividad	1	Tomar la iniciativa para el aprendizaje									
	2	Decidir sobre el transcurso del aprendizaje									
	3	Experimentar su esfuerzo como importante									
	4	Buscar puntos alternativos de vista y modificar ideas									
B El criterio de auto-regulación	1	Evaluar procesos de trabajo/ interacción en equipos									
	2	Auto-evaluar resultados y evaluarlos en equipos									
	3	Percibir, evaluar y realimentar el propio aprendizaje									
	4	Tomar decisiones entre alternativas para la continuación									
C El criterio de interacción dialógica	1	Trabajar en equipos equitativamente									
	2	Reflexionar los propios sentimientos									

Mercado de Capacitación

2013

24 de mayo

en Costa Rica



Aprender



Vivenciar



Redes de contacto



Disfrutar

Anótelos en su agenda

Fecha: Viernes 24 de mayo, 2013.

Hora: 8:45 a.m. a 5:00 p.m.

Lugar:  Hotel San José Marriott, Costa Rica.

Aprovisionamiento

Todo el evento será consentido con bebidas y alimentos deliciosos, nutritivos y energéticos.

Stand de intercambio:

Ponga usted también sus servicios sobre la mesa!

Además:

- Stand de literatura
- Variedad de productos para capacitación y aprendizaje activo
- Servicios de hoteles, salones y espacios para capacitación indoor/outdoor
- Información de asociaciones
- Rifas de equipo para aprendizaje activo.

Marco del evento:

4 bloques de 3 talleres simultáneos. Usted elige entre 12 talleres los que prefiere.

Quiénes pueden participar:

Facilitadores, capacitadores, encargados de Desarrollo Humano, gerentes.

Contáctenos en:

+ (506) 2201-5023/24

Alexander.Trigueros@metaaccion.com

El número de participantes es limitado.

¡Reserve su participación ya!



La Viga de Equipo

En equilibrio



El proyecto

A veces, los miembros de equipo tienen el sentimiento de que cada uno encuentra diferentes maneras de buscar solución a los problemas. Esto a menudo causa individualismo y una carencia de coordinación. Con La Viga de Equipo, sus participantes experimentan que “trabajar juntos” significa mucho más que trabajar en el mismo proyecto y al mismo tiempo. Además, es una excelente herramienta para romper el hielo en un seminario, ya que ayuda a los participantes a sentirse cómodos con los demás.

¿Cómo se hace?

Solicite al grupo ponerse de pie sobre la viga en orden alfabético de acuerdo con la primera letra de sus apellidos. Todos deben estar orientados en la misma dirección, tocándose solo con los hombros. Luego, explique la tarea: deben reorganizarse en la viga de acuerdo con la letra inicial de sus nombres —sin tocar el suelo. Cualquier violación de esta regla debe ser sancionada, de acuerdo con su opinión y lo que el equipo considere conveniente. Por lo general, lo primero que verá es un número de intentos donde los participantes buscan trasladarse con el menor contacto físico posible. Esto demuestra, rápidamente, ser poco efectivo: los participantes comprenden que el tocarse y estabilizarse es esencial para lograr su tarea. Las ideas creativas y las estrategias abundan. Si desea elevar el nivel de dificultad, el grupo tiene que realizar la actividad utilizando la comunicación no verbal. La Viga de Equipo consiste en cinco partes individuales que se unen para adaptarse a los distintos tamaños de los grupos.

Vendas (Blindfolds)

¿Quién apagó las luces?

Vendas

Gracias a la suave tela de lana, nuestras vendas no solo son 100% opacas, sino también especialmente suaves para el contacto con la piel. Lavables a 30C. Se utilizan con Transporte de la Bola, El Arte de la Comunicación, Navegador del Equipo, SysTEAMing y Torre de Poder. Tamaño: 80 x 15 cm. Color rojo. Peso 30 g.

Consejo práctico: todos los participantes deben usar, idealmente, zapatos con suela plana para evitar caídas, alternativamente, se puede hacer sin zapatos.

Temas y resultados

Conocerse: sentirse bien el uno con el otro, aprender los nombres de los demás.

(Re) animación: iniciar el seminario, después del almuerzo.

Construcción de equipo: interactuar, coordinar, confiar, lazos afectivos, sentimientos de grupo.

Gestión de proyectos: tratar la escasez con creatividad.

Participantes (mín./ópt./máx.): 5 / 7 / 10

Tiempo (sin retroalimentación): 10 - 20 minutos

Espacio requerido: superficie de 5 x 2 metros

La Viga de Equipo

Contenido: 1 viga (madera), consta de 5 partes, con antideslizantes de corcho en la base, e instrucciones detalladas. Dimensiones: 93 x 20 x 13 cm. Peso: 14 kg en caja de cartón.



Código no.: 1533 / US\$ 365.00

(ver condiciones de envío pág. 47)



1 Venda Código no.: 1518 / US\$ 5.70

Más de 10 unid. US\$ 4.80 (cada una)

(ver condiciones de envío pág. 47)

Clavos Mágicos (Magic Nails)

¿Imposible? ¡Piénselo de nuevo!

El proyecto

“¡No hay manera de resolver esto!” Probablemente esta será la expresión de los participantes al enfrentarse a Clavos Mágicos ¡No es de extrañar! Imagine el siguiente desafío: la tarea consiste en equilibrar 17 clavos sobre un clavo. Ninguno de los 17 clavos puede tocar la base o la mesa. Una metáfora perfecta para trabajar con equipos que se enfrentan a situaciones aparentemente sin esperanza en su vida laboral.

¿Cómo se hace?

El entrenador pone la base sobre una mesa. Mientras da instrucciones, empuja el primer clavo en el montaje. El grupo tiene ahora tiempo para discutir la tarea y poner en práctica la solución.

Temas y resultados

Creatividad: desarrollar nuevas perspectivas e ideas, experimentar, valor para crear algo nuevo.

Gestión de proyectos: reconocimiento de sinergias en los recursos.

(Re) animación: inicio del seminario, después del almuerzo.

Clavos Mágicos

Contenido: Contenido: 18 clavos (180 mm, niquelados y realización pesada), 1 base (madera) y hoja de soluciones e instrucciones detalladas. Peso: 1,4 kg en caja de madera. Dimensiones: 6 x 22 x 12 cm. Se entrega dentro de una caja práctica de madera que a su vez se utiliza como base durante la tarea de interacción.



Código no.: 1512 / US\$ 97.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Lazo Loco (Looney Loop)

Muy pegajoso

El proyecto

A veces es solamente la perspectiva que está bloqueando la solución de un problema. Con esta actividad, dé a sus participantes la oportunidad de hacer creativos estiramientos mentales, como un rompecabezas que da camino a nuevos pensamientos estratégicos.

¿Cómo se hace?

Amarre el Lazo Loco a un ojal de camisa y entrégueselo a sus participantes. La tarea consiste en sacar el Lazo Loco del ojal. Tal vez esto se logra de una manera completamente diferente según la forma de pensar de cada uno...

Participantes: 1 persona por lazo

Tiempo (sin retroalimentación): 5 - 10 minutos

Espacio requerido: 1 ojal

Lazo Loco

Contenido: 1 lazo loco e instrucciones detalladas. Peso: 20 g.

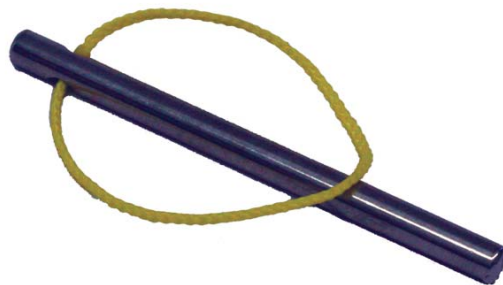
Temas y resultados

Creatividad: desarrollar nuevas perspectivas, obtener autoconfianza.

Coaching y Terapia: tratar de resolver un problema de la misma manera una y otra vez.

(Re) animación: inicio del seminario, después del almuerzo. ¡Asegúrese de que sus clientes lo recuerden!

Consejo. El Lazo Loco es el regalo ideal de promoción para cualquier facilitador o coach. Pida su nombre o el eslogan impreso en su Lazo Loco.



1 Lazo Código no.: 1513 / US\$ 4.10

Más 10 unid. US\$ 3.65 (cada uno)

(ver condiciones de envío pág. 47)

MetaBlog

El blog inteligente para observadores

Uso de observadores con sentido: hemos desarrollado el MetaBlog especialmente para optimizar el uso de observadores. Esta herramienta brinda apoyo para documentar gráficamente en forma de diario y dar retroalimentación al grupo. Adicionalmente permite comparar diferentes perspectivas. Se aplican áreas con observación escalada, por ejemplo concentración, comunicación, enfoque en soluciones y objetivos, disciplina de conversación, etc.

La tarea del observador es trazar una curva sobre el proceso dentro del periodo de observación. Se comentan los extremos de la curva. Así se logra crear un diario visual para el proceso grupal. Las curvas de varios observadores se pueden colocar una encima de la otra para su posterior discusión.

Formato especial: por su tamaño 42 x 16 cm, es ideal para documentar visual y gráficamente. Permite colocar una curva sobre otra, por ejemplo en una pizarra, para su comparación.

Manipulación: la tabla para apuntes le permite al observador tomar notas de pie de una manera fácil y cómoda.

Aplicaciones: útil para observadores en proyectos de aprendizaje, ejercicios, juego de roles y centros de desarrollo y de evaluación.

Palos Gordianos (Gordian Poles)

Desenredar la creatividad

El proyecto

Haga que su grupo de seminario le dé vuelta a la pregunta: ¿Cómo pueden estos dos palos, aparentemente inseparables, separarse uno del otro? El objetivo de este proyecto es repensar y encontrar soluciones nuevas y creativas. El efecto sorpresa es garantizado...

¿Cómo se hace?

A los participantes no se les permite cortar las cadenas o abrir los nudos. En grupos grandes, se pueden asignar roles como actor(a)/observador(a) o estratega/ejecutor(a).

No. de participantes: 1 - 3

Tiempo (con/sin retroalimentación): 5 - 15 minutos

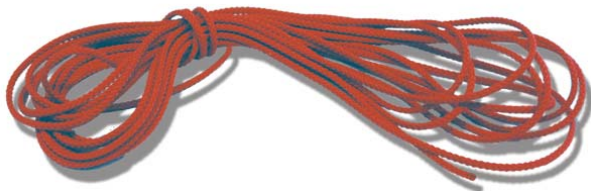
Espacio requerido: 1 par de manos

Temas y resultados

Creatividad: desarrollar nuevas perspectivas, creatividad, valor para lo nuevo, experimentar.

(Re) animación: inicio del seminario, después del almuerzo.

Cuerda (Rope)



MetaBlog

Set básico: 4 tablas para apuntes, 8 blogs de 20 hojas para observadores, la hoja mide 40 x 14 cm, e instrucciones detalladas. Dimensiones (en bolsa): 42 x 16 x 5 cm. Peso: 2,5 kg en bolsa.



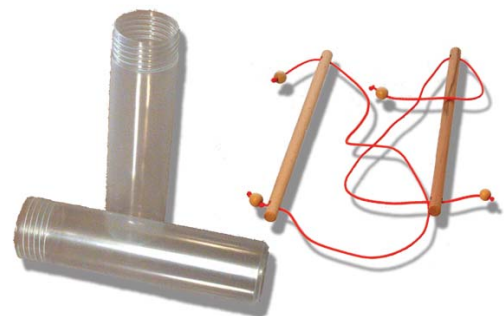
Código no.: 1821 / US\$ 122.00

Relleno 10 blogs **Código no.:** 1822 / US\$ 73.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Palos Gordianos

Contenido: 1 par de Palos Gordianos (madera de haya), con cadenas e instrucciones detalladas. Dimensiones: 45 x 6 x 6 cm. Peso: 0,2 kg en bolsa.



Código no.: 1510 / US\$ 49.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

15 metros Código no.: 1514 / US\$ 31.60

25 metros Código no.: 1515 / US\$ 52.70

50 metros Código no.: 1516 / US\$ 105.00

(ver condiciones de envío pág. 47)

Detalle de la factura

Dirección de entrega (diferente)

Organización

Persona de contacto

Dirección

Ciudad / País

Código postal

Correo electrónico

Cantidad	Artículo	Página	No. artículo	Precio US\$	Costo total US\$
	Reality Check	4	1508	121.50	
	Célula de Goma	6	1540	316.00	
	Célula de Goma XXL	6	1541	340.00	
	Carrilanas set básico	7	1536	1920.00	
	Carrilanas expansión	7	1537	670.00	
	Catch Me!	11	1535	373.00	
	Juego de Palabra	12	1813	429.00	
	CultuRally	13	1804	235.00	
	CultuRally XXL	13	1850	373.00	
	SolutionBoard	14	1814	477.90	
	Navegador del Equipo	16	1539	478.00	
	Explorador	17	1805	284.00	
	HeckMeck	18	1504	283.50	
	Tubería	19	1530	227.00	
	Bolas de Moderación	20	1807	77.80	
	Bolas de Moderación 2	20	1811	77.80	
	Bolas de Moderación doble paquete	20	1812	144.20	
	Torre de Poder	22	1534	308.00	
	Torre de Poder XXL	22	1551	356.00	
	Tarjetas de Emoción	23	1806	78.00	
	Tarjetas de Emoción 2	23	1808	78.00	
	Tarjetas de Emoción doble paquete	23	1809	152.30	
	SysTEAMing	26	1501	567.00	
	Mundo Ajeno	27	1519	153.90	
	Equipo Cuadrado	28	1520	256.00	
	Tubo de Recolección	29	1500	138.00	
	Complejidad	30	1538	292.00	
	Varilla Mágica	31	1506	194.00	
	El Arte de la Comunicación	32	1505	365.00	
	Reacción en Cadena	33	1810	478.00	
	Puente de Leonardo	34	1526	373.00	
	Ecopoly	35	1503	283.50	
	Un Camino para la Comunicación	36	1509	567.00	
	Transporte de la Bola	37	1511	159.00	
	Venta de Corazones	38	1803	802.00	
	Araña Fácil	39	1517	284.00	
	Soportes Telescópicos (2 piezas)	39	1523	130.00	
	La Viga de Equipo	42	1533	365.00	
	Vendas Más de 10 unid.	42	1518	5.70 4.80	
	Clavos Mágicos	43	1512	97.00	
	Lazo Loco Más de 10 unid.	43	1513	4.10 3.65	
	MetaBlog Relleno 10 blogs	44	1821 1822	122.00 73.00	
	Palos Gordianos	44	1510	49.00	
	Cuerda: 15 metros 25 metros 50 metros	44	1514 1515 1516	31.60 52.70 105.30	
	Piedra Filosofal	48	1531	29.23	

Detalle de la factura

Dirección de entrega (diferente)

Organización

Persona de contacto

Dirección

Ciudad / País

Código postal

Correo electrónico

Cantidad	Artículo	Página	No. artículo	Precio US\$	Costo total US\$
	Reality Check	4	1508	121.50	
	Célula de Goma	6	1540	316.00	
	Célula de Goma XXL	6	1541	340.00	
	Carrilanas set básico	7	1536	1920.00	
	Carrilanas expansión	7	1537	670.00	
	Catch Me!	11	1535	373.00	
	Juego de Palabra	12	1813	429.00	
	CultuRally	13	1804	235.00	
	CultuRally XXL	13	1850	373.00	
	SolutionBoard	14	1814	477.90	
	Navegador del Equipo	16	1539	478.00	
	Explorador	17	1805	284.00	
	HeckMeck	18	1504	283.50	
	Tubería	19	1530	227.00	
	Bolas de Moderación	20	1807	77.80	
	Bolas de Moderación 2	20	1811	77.80	
	Bolas de Moderación doble paquete	20	1812	144.20	
	Torre de Poder	22	1534	308.00	
	Torre de Poder XXL	22	1551	356.00	
	Tarjetas de Emoción	23	1806	78.00	
	Tarjetas de Emoción 2	23	1808	78.00	
	Tarjetas de Emoción doble paquete	23	1809	152.30	
	SysTEAMing	26	1501	567.00	
	Mundo Ajeno	27	1519	153.90	
	Equipo Cuadrado	28	1520	256.00	
	Tubo de Recolección	29	1500	138.00	
	Complejidad	30	1538	292.00	
	Varilla Mágica	31	1506	194.00	
	El Arte de la Comunicación	32	1505	365.00	
	Reacción en Cadena	33	1810	478.00	
	Puente de Leonardo	34	1526	373.00	
	Ecopoly	35	1503	283.50	
	Un Camino para la Comunicación	36	1509	567.00	
	Transporte de la Bola	37	1511	159.00	
	Venta de Corazones	38	1803	802.00	
	Araña Fácil	39	1517	284.00	
	Soportes Telescópicos (2 piezas)	39	1523	130.00	
	La Viga de Equipo	42	1533	365.00	
	Vendas Más de 10 unid.	42	1518	5.70 4.80	
	Clavos Mágicos	43	1512	97.00	
	Lazo Loco Más de 10 unid.	43	1513	4.10 3.65	
	MetaBlog Relleno 10 blogs	44	1821 1822	122.00 73.00	
	Palos Gordianos	44	1510	49.00	
	Cuerda: 15 metros 25 metros 50 metros	44	1514 1515 1516	31.60 52.70 105.30	
	Piedra Filosofal	48	1531	29.23	

Términos y Condiciones

Venta y Servicio de Información

Todos los precios son precios neto en Dólares Americanos. Los precios son válidos para los artículos según su descripción en este catálogo. (Características en los productos o en el empaque podrían ser modificados).

Condiciones preferenciales de Exportación

Enviamos los materiales directamente de la fábrica y en condiciones preferenciales de exportación. En general, los productos se ofrecen directamente desde la fábrica con precios al por mayor con excelentes condiciones en el embalaje para largas distancias y la entrega de la mercancía al almacén fiscal en su país. En la primera fase de su pedido, usted recibirá una factura preliminar con gastos de envío a través del servicio postal oficial, alternativamente se puede hacer el envío aéreo, marítimo o por medio de cualquier servicio rápido solicitado por usted.

Estamos a su disposición todos los días, para recibir sus pedidos y ayudarle con sus consultas. Usted puede comunicarse en inglés, español o alemán. Le enviaremos una factura proforma, coordinaremos el envío inmediato y le daremos seguimiento hasta su llegada.

Procedimiento de envío:

Su carga se moviliza por transferencia bancaria en dólares Dólares Americanos USD, incluye embalaje, documentación, entrega en el almacén de aduana de su país y los seguros de transporte (CIF). El pago se puede efectuar a la cuenta indicada en la factura en USD.

Por favor indique: nombre de la empresa, persona de contacto, teléfono, fax y dirección, para el envío de los documentos de embarque.

El servicio postal normal tarda alrededor de 2 - 3 semanas. El transporte marítimo puede tardar 3 semanas a Costa Rica y 5 semanas a Lima, Perú o Montevideo, Uruguay. La carga aérea dura generalmente una semana.

Entrega

Elegimos compañías de transporte con servicios de entrega más rápida y confiable en el propio país de compra.

24 meses de garantía

Queremos su completa satisfacción con la compra, de manera que las partes defectuosas se reparan o reemplazan gratuitamente, solo con el costo de envío.

Asistencia al cliente

¿Tiene alguna pregunta o necesita ayuda para elegir el producto adecuado para su evento, seminario o proyecto? Nuestro equipo de soporte al cliente está listo para ayudarle.

Por favor póngase en contacto con nosotros.

Teléfono: +506 2250 0123 / 24

Fax: +506 2201 5024

**Correo electrónico:
info@metaccion.com**

Metaaccion, S.A. (www.metaaccion.com) opera exclusivamente las ventas de METALOG® tools en América Latina

Piedra Fisolofal

Estiramiento para el cerebro



El proyecto

Recordemos, como Paul Watzlawick hace muchos años activó con el „problema de los nueve puntos“, nuestras áreas creativas en el cerebro. Muy similar a éste experimento mental conocido por expertos de renombre mundial, es nuestra herramienta. La Piedra Filosofal es un pequeño proyecto de aprendizaje inteligente que ofrece un excelente apoyo a los facilitadores para poner a los participantes en un estado creativo – y esto con la adición de una faceta háptica! Si usted quiere estimular el proceso creativo o animar a pensar fuera de la caja, esta herramienta causa pequeñas maravillas.

¿Cómo se hace?

A un grupo de 1 a 5 participantes, se le entrega una placa con tres aperturas diferentes: un círculo, un cuadrado y un triángulo. Ahora, la pregunta clave es: „¿Cuál es la forma que cabe a través de todos los tres agujeros?“ Vale pensar de forma creativa y realmente salir de las viejas formas de pensar! Sólo si activamos todas las áreas creativas cerebrales, se logra hacer un boceto de este cuerpo. Nos gusta especialmente la variante en la que le damos papas y un cuchillo (o plastilina) a los participantes (solo una opción). Los participantes tendrán la tarea de crear la forma deseada con las manos. Al final, el misterio se resolverá con la „piedra de la sabiduría“ real (una figura de madera).

No. de participantes: 1-5 por placa de enchufe.

Tiempo (sin retroalimentación): 10-20 minutos.

Espacio requerido: una mesa alrededor de la cual los jugadores puedan sentarse.

Temas y objetivos

Creatividad: desarrollar nuevas perspectivas e ideas, experimentar, valor para crear algo nuevo.

Coaching y Terapia: Apoyo de la declaración “Nada es imposible, mientras yo pueda imaginarlo”.

(Re)animación: Al inicio del seminario, después del almuerzo.

La Piedra Filosofal

Contenido: placa de vidrio acrílico, „Piedra de la Sabiduría“ de madera, instrucciones detalladas. Tamaño: 24 x 9 x 5 cm. Peso: 200 g en bolsa.



Código no.: 1531 / US\$ 29.23
(ver condiciones de envío pág. 47)

Metaaccion® , S.A.
América Latina
San José, Costa Rica

Tel.: +506 2201 5023 – Fax: +506 2201 5024

Correo electrónico: info@metaaccion.com - Sitio web: www.metaaccion.com