

Catálogo 2016/17



Transforme su Capacitación.





- 3 Editorial
- 4 RealityCheck
- 6 Puente de Leonardo
- 7 Alfombra Voladora
- 8 Torre de Poder
- 9 **Perspectiva del Experto - Torre de Poder**
- 10 Arte de la Comunicación
- 11 Bolas de Moderación
- 12 Mercado de Emociones
- 13 Bolas de Moderación
- 14 **Perspectiva del Experto - CultuRally**
- 15 CultuRally
- 16 La Célula de Goma
- 17 Catapultas
- 18 Tarjetas de Emoción
- 19 Equipo Cuadrado
- 20 Carrilanas
- 21 Complejidad
- 22 **Certificaciones Metaaccion**
- 23 **Agenda 2016**
- 24 Explorador
- 25 MeBoard
- 26 Efecto Domino
- 27 Navegador de equipo
- 28 **Integración con mucho sentido**
- 29 Tubería
- 30 Varilla Mágica
- 31 SysTEAMing
- 32 Ecopoly
- 33 Araña Fácil
- 34 Tubo de Recolección
- 35 **Seminario ABC**
- 36 Mundo Ajeno
- 37 **Servicio e-meta**
- 38 Un camino a la comunicación
- 39 Transporte la Bola
- 40 **Aprendizaje sin Fronteras**
- 42 Stack Man/HeckMeck
- 43 Juego de Palabra
- 44 Viga de Equipo, Lazo Loco
- 45 Vendas, Cuerda, La Piedra Filosofal, Clavos Mágicos
- 46 Orden de Pedido
- 47 Términos y condiciones



Reacción en Cadena p. 26

¡Le damos la bienvenida al catálogo METALOG® 2016-2017!

Con gusto presentamos el nuevo catálogo 2016 – 2017 con nuevas ideas y productos, junto con sus favoritos. El año estuvo lleno con eventos y grandes ventas a clientes como Volkswagen Group Academy en Puebla, México, y proyectos para la formación de servidores públicos en Bolivia y el Perú. El artículo aprendizaje sin fronteras nos lleva a lugares extremos y muestra cómo se usan nuestras herramientas para ayudar niños traumatizados en situaciones de guerra y de crisis alrededor del mundo (pág. 40 y 41).

Videos de productos

Casi todos los productos tienen ahora un video corto que está disponible en nuestro sitio Web, los cuales muestran las herramientas en acción y una narración explicativa sobre posibles aplicaciones y resultados de cada una. Esto es realmente útil para quienes intentan decidir qué herramienta le funciona mejor, y no han tenido la oportunidad de participar en uno de nuestros talleres.

Desarrollo de nuevos productos

Desde el último catálogo hemos continuado realizando mejoras en las herramientas. El nuevo RealityCheck 2 ofrece una continuación fascinante del RealityCheck 1. Las versiones 1 & 2 complementan un círculo y permiten integrar grupos de hasta 32 participantes. (página 4 y 5). La Alfombra voladora activa los músculos de la risa y, de paso, revela cómo el grupo coopera entre sí y las dependencias existentes (página 7). Las CataPultas, en la página 17, son particularmente aptas para trabajo en equipo, mejoramiento de desempeño y trabajo entre equipos. El MeBoard, en la página 23, usa imágenes en procesos de coaching y da un nuevo entendimiento de los modelos de personalidad, tales como DISC, HBDI, MBTI y muchos más.

Casos de aplicación

Siempre es interesante escuchar cómo diferentes expertos en aprendizaje han usado nuestras herramientas con sus clientes. En la página 9, Rob Jeffery desde Inglaterra cuenta cómo la Torre de poder le ha funcionado para la demostración de conductas de diferentes personalidades del DISC. David Thompson ha tenido éxito con CulturaRallye para mostrar a farmacéuticos la necesidad y las ventajas de comunicación clara con médicos, reguladores y autoridades del sector salud.

Pruebe las herramientas

La mejor forma de entender el poder y el impacto de nuestras herramientas es viviéndolas usted mismo en unos de nuestros talleres. También iremos con gusto hasta usted, si tiene un grupo de al menos 8 personas. ¡En este caso contáctenos! Encontrará más detalles acerca de nuestros talleres abiertos en las páginas 22, 23, 35 y 37 o en www.metaaccion.com.

Visítenos en nuestra tienda y oficinas en San José, Costa Rica, cerca de Multiplaza de Escazú. Visítenos o llámenos con toda confianza, para obtener una libre recomendación sobre cuál herramienta se ajusta mejor a sus requerimientos y objetivos. Permítanos ayudarle a transformar su capacitación.

Permítanos ayudarle a transformar su capacitación.

Katharina Carnap
Directora Administrativa, Metaaccion.
Katharina.Carnap@metaaccion.com



RealityCheck

Zoom entre los mundos

No. de participantes (min./opt./max.) 5/16/32

Tiempo (sin realimentación) 10–15 minutos

Espacio requerido según necesidad, por lo menos 40 m²



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

RealityCheck 1

Código Art. 1508 Precio **US\$ 112.50***

RealityCheck 2

Código Art. 1529 Precio **US\$ 112.50***

RealityCheck 1 + 2

Código Art. 1542 Precio **US\$ 199.50***

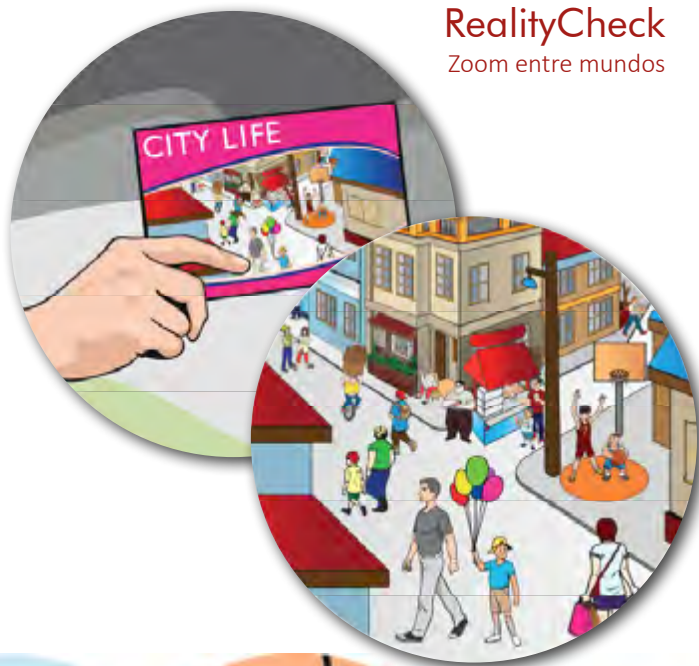
* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



Nuevas imágenes Reality Check 2. Ambas cajas juntas completan el círculo perfecto.

Temas & Contenidos

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 AL 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.



Se completa el círculo!

RealityCheck adaptable hasta 32 participants.
Combinando el RealityCheck 1 y 2.

El nuevo RealityCheck 2 ofrece una continuación fascinante de RealityCheck 1. Si ya ha trabajado con RealityCheck 1 con su grupo, RealityCheck 2 es un nuevo reto para ellos, ya que el nivel de dificultad es ligeramente superior.

ACTIVIDAD

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 energizante en cualquier momento.

¿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.



Temas & 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.

ACTIVIDAD

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 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.

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 Art. 1526 **US\$ 345.00**

**(Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)*



No. de participantes (min/opt/max) 5/10/20
Tiempo (sin incluir realimentación) 5–20 minutos
Espacio requerido 30 m²

Alfombra Voladora
Desarrollo de equipo

7



NUEVO!

Temas & Resultados

MOVIMIENTO - Calentamiento, unión coordinada y dinámica **TRABAJO EN EQUIPOS** - Desarrollo de soluciones creativas en conjunto, cooperación entre departamentos, comunicación efectiva, trabajando hacia un objetivo común **LIDERAZGO** - facilitación efectiva y enfocada en el objetivo, motivación, ver el panorama completo, gestionar procesos de optimización **RE (ACTIVACIÓN)** - inicio de la sesión, después del almuerzo.

ACTIVIDAD

En conjunto, el grupo extiende y mantiene tensa la “Alfombra Voladora”. A continuación, maniobran una o dos bolas sobre esta superficie elástica y con gran movilidad, utilizando sus habilidades de dirección ya sea para insertarlas en los agujeros o bloquearlas, o llevar a cabo otras tareas. Esto activa los músculos de la risa mientras que, de paso, revela la forma en que el grupo coopera entre sí y las dependencias existentes.

¿CÓMO SE HACE?

En el borde: una bola se deberá mover una vez alrededor del borde exterior de la Alfombra voladora.

Ida y vuelta: Se debe guiar una bola alrededor de todos los agujeros y luego traerla de vuelta al punto de partida.

Concurso: Dos equipos se forman alrededor de la Alfombra Voladora sosteniéndola, en un orden alternado (un participante del equipo A, luego uno del equipo B, otra del A, etc.). El equipo A tiene un minuto para tratar de insertar la bola en uno de los agujeros, mientras que el equipo B intenta evitarlo. Luego intercambian para que sea el equipo B quien intente insertar la bola, mientras el equipo A bloquea.

De abajo hacia arriba: Uno de los participantes está por debajo de la alfombra y trata de averiguar dónde está el balón. Él o ella intenta ganar la bola, sujetándola y sacándola rápidamente a través de uno de los grandes agujeros. El equipo intenta evitar que esto suceda, siempre sosteniendo la Alfombra.

Marcado: Algunos de los agujeros están sellados desde abajo con tarjetas de facilitación redondas etiquetadas. La pelota entonces debe ser transportada desde una de estas nuevas posiciones a otra.

Alfombra Voladora

Contenido: 1 tela circular con agarre ancho, 2 bolas, instrucciones detalladas. Dimensiones: 67 x 35 x 15 cm. Peso: 3 kg. Entrega en bolsa de tela.

Código Art. 1855 **US\$ 297.00**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



Torre de Poder

Para equipos que ponen sus objetivos un poco más alto

No. de participantes (min/opt/max) 6/12/24; XXL: hasta 34

Tiempo (sin realimentación) 10–45 minutos

Espacio requerido 8 x 8 m



Temas & Resultados

ENTRENAMIENTO Y 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.

ACTIVIDAD

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.

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.

Código Art. 1534 **US\$ 297.00**

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.

Código Art. 1551 **US\$ 352.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



Torre de Poder



A principios de este año asistí a un taller de demostración de METALOG con la esperanza de encontrar una herramienta que pudiera utilizar en algunos primeros talleres con gerentes de línea que estaba ejecutando. Ahí encontré precisamente lo que estaba buscando: la Torre de poder. Yo necesitaba introducir la herramienta de análisis de perfiles de comportamiento D.I.S.C de Thomas International, la cual hemos utilizado durante muchos años en nuestros procesos de reclutamiento. Ahora iba a capacitar a nuestros gerentes en los muchos beneficios del modelo D.I.S.C aplicado al desarrollo de sus equipos. La Torre de poder era la herramienta perfecta para enfatizar realmente en los diferentes comportamientos de las personas, en una situación de trabajo.

Inicié la sesión con una charla y una visión general del modelo D.I.S.C, con el fin de brindar a nuestros gerentes un poco de teoría. Hablamos sobre Dominancia, Influencia, Serenidad/Estabilidad y Cautela. Luego entregué a cada persona los resultados de su prueba de perfil y respondí a sus dudas. Ya estaban empezando a tener esa sensación de auto-conocimiento en torno a sus estilos de comportamiento preferidos. Ahora era el momento de introducir la Torre de Poder. Esta actividad involucra a todos como equipo al tener que

trabajar juntos en construir una torre de bloques tan alta como puedan, usando solo un gancho de metal que cuelga de un bloque central. Unidas a este bloque central, se encuentran 24 cuerdas (para 24 personas). Enseguida se empieza a ver los diferentes estilos de las personas para realizar la actividad. Las más dominantes comienzan a hacerse cargo y a quedarse atascadas; se puede ver y escuchar la emoción de las personas influyentes sumergiéndose en la actividad; se ve la contemplación tranquila, callada de las personas serenas/estables; y las sugerencias lógicas de las personas cautelosas, tratando de asegurar el cumplimiento de la tarea de acuerdo a las reglas. Todos quieren obtener un resultado positivo de la actividad, pero es fascinante ver los diferentes caminos que toman para lograrlo y también cómo celebran el éxito al final.

Durante la actividad, mi papel fue observar estos diferentes comportamientos, mientras tomaba notas que me ayudarían más adelante en la realimentación grupal. La sesión de realimentación, por supuesto, es clave en el proceso de aprendizaje experiencial, y las instrucciones de la herramienta ofrecen al facilitador

consejos y sugerencias muy útiles para esto. Durante nuestra realimentación repasamos los estilos de comportamiento observados, lo cual agregó valor al aprendizaje.

La próxima vez que utilice esta herramienta quiero

“Quiero ver qué lecciones se pueden aprender sobre nuestra capacidad de adaptar nuestro comportamiento a diferentes situaciones.”

probar un enfoque diferente: quiero instruir a cada uno, por grupos de comportamiento, para modificar su comportamiento a uno opuesto. Quiero ver qué lecciones se pueden aprender sobre nuestra capacidad de adaptar nuestro comportamiento a diferentes situaciones, y creo que la Torre de poder es una excelente herramienta para lograrlo. Después de adquirir y aplicar la Torre de poder, adquirí también “Varilla Mágica”, “RealityCheck” y las “Tarjetas de Emoción”. La experiencia con todas ha sido genial, me permite lograr con precisión el aprendizaje deseado en las personas y, además, es muy divertido usarlas.



Rob Jeffery trabaja para Thomas International, que proporciona evaluaciones para personas, facultando a líderes empresariales para transformar el rendimiento de sus equipos e individuos, y obtener así un impacto inmediato en su organización. Thomas se destaca porque sus evaluaciones son fáciles de entender y aplicar, con resultados rápidos. El estilo de Rob en la sala de capacitación es desafiante y envolvente a la vez, haciendo que sus participantes se sientan cómodos y empoderados. En su tiempo libre es DJ en fiestas y eventos, con gran pasión por la música. Él halló lo que buscaba en uno de nuestros talleres Metalog.



Temas & Resultados

ENTRENAMIENTO DE COMUNICACIÓN - ilustrar dar/recibir en la relación, experimentar con varios niveles de comunicación, impacto explícito e implícito del idioma.

FACILITACIÓN - resumir información, mantener "el hilo" de la conversación, lograr la atención, mutua comunicación.

ENTRENAMIENTO DE VENTAS - 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.

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 Art. 1505 **US\$ 375.00**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



ACTIVIDAD

30 tarjetas. 6 formas. 5 colores. 1 sistema lógico. No hay problema. 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.



USO DE HERRAMIENTA DE COACHING – NUEVAS DIMENSIONES Y PREGUNTAS

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.

Bolas de Moderación 1

Llave: “¿Cuál podría ser la solución para su problema?”

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 para 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

Bolas de Moderación 1

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

Código Art. 1807 **US\$ 77.80**

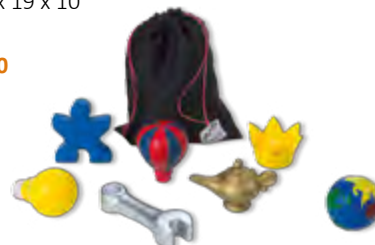


1

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 en bolsa.

Código Art. 1811 **US\$ 77.80**



2

Paquete doble 1+2.
Código Art. 1812 **US\$ 144.20**



Temas & Resultados

ENTRENAMIENTO DE COMUNICACIÓN - interpretar las señales corporales, crear confianza. También cómo nace la desconfianza e interferencias en las relaciones **ENTRENAMIENTO DE VENTAS** - cuidar la relación personal, integrar con relaciones, cultura de comercio, estrategia y objetivos a corto vs a largo plazo **ENTRENAMIENTO DE 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 Emociones

Contenido: 32 piezas de plexiglás cortadas con láser, 12 cajas de madera impresas, formas de realimentación, 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 Art. 1803 **US\$ 742.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



ACTIVIDAD

¿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? Mercado de Emociones 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 Mercado de Emociones una ingeniosa herramienta para aquellas personas que quieran 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!



Herramienta 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!

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.

SolutionBoard

Dimensiones: 53 x 28 x 9 cm. Peso: 3,5 kg en caja de madera.

Código Art. 1814 **US\$ 592.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

La escala de clasificación ...

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)?"

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.

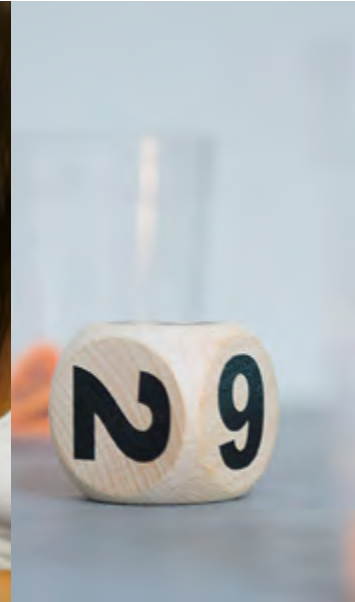
BOLA El elemento flexible y libre. Se utiliza para representar temas abstractos tales como la enfermedad, los secretos, y también los recursos ocultos que pueden aparecer de repente.

CONEXIONES / INTERFACES para mostrar relaciones interactivas, ciclos de retroalimentación, redes de relación, etc.



PERSPECTIVA DEL EXPERTO

CultuRallye



Una compañía farmacéutica multinacional me pidió desarrollar una experiencia que llevara a sus equipos a reconocer la importancia de comunicarse clara y creativamente con médicos, organismos reguladores y autoridades de la salud en toda Europa.

Necesitábamos una actividad energizante que ayudara al grupo a enfocar su atención en cómo se comunicaban con los diferentes grupos de interés, y entre sí.

El desafío era que los representantes de ventas y gerentes de producto a menudo asumen que su público ve los asuntos de salud de la misma manera; que todos están trabajando a partir de los mismos supuestos y expectativas. Pero no lo están. Esto puede impedir el buen desempeño de sus funciones o el ser sensibles a otros puntos de vista.

Para ayudar a este equipo de más de 40 personas a reconocer el poder de diferentes perspectivas, implementamos un juego gigante de CultuRallye. La actividad puso a reír al salón entero, mientras despertó el espíritu competitivo en todo el grupo. Los jugadores se lanzaban sobre la mesa para ser el primero en cumplir con la acción requerida por el dado. Una vez que los jugadores se sintieron cómodos con el juego, la dificultad aumentó al

tener que competir sin decir una palabra entre ellos. Lo genial del juego en esta etapa es la rapidez con la que en cada mesa los jugadores se sienten cómodos y confiados con una rutina ya familiar. Después de unos minutos, los gestos y las acciones que antes parecían absurdas, son “normales”. En otras palabras, cada mesa establece su propia cultura de trabajo, como los equipos reales.

Después de varias rondas, en cada mesa contamos las monedas y felicitamos a los ganadores, quienes luego se unirían a otra mesa. Cuando los ganadores pasaron a nuevos grupos (y, sin saberlo, a nuevas reglas) – se produjo el caos constructivo. Quienes habían tenido éxito apoyándose en una forma de trabajar, tuvieron que adaptarse rápidamente a un nuevo entorno. Los grupos que habían establecido su ritmo y patrones, tenían que ayudar al nuevo integrante a aprender sus procedimientos, ¡todo ello sin hablar!

Después de varias rondas más, el grupo compartió su punto de vista sobre la experiencia – reconocer el peligro de asumir que hay un conocimiento compartido, la importancia de aclarar reglas no escritas (y no dichas), la necesidad de

adaptación y más.

Cuando se solicitó conectar las lecciones aprendidas con su trabajo real – rápidamente llovieron las ideas: desde desarrollar mejores procedimientos de inducción, hasta re-evaluar los procesos que siempre se habían dado por sentado.

Los gerentes señalaron la necesidad de asegurarse de que los nuevos colaboradores aprend-

“Sólo porque todos los demás lo hacen diferente, no quiere decir que están locos.”

ieran los métodos, sin dejar de estar abierto a nuevas formas de realizar la tarea. La dirección general vio una clara conexión entre los diferentes procesos en cada mesa y las diferentes formas de trabajar en las áreas de la empresa. Esto generó un gran debate sobre el valor de diversos enfoques. No se trataba simplemente de establecer una regla para todos, sino de reconocer que existen diferencias, y que esas diferencias pueden agregar valor.

Uno de los mejores comentarios fue “sólo porque todos los demás lo hacen diferente, no quiere decir que están locos.” El juego demostró ser un gran éxito, con todo el grupo vivo, despierto,



David Thompson, M. A. *David Thompson, M. A. ayuda a las personas a comunicarse con claridad, creatividad y confianza, lo que resulta en un mejor liderazgo, mejor trabajo en equipo y mejor rendimiento del negocio. Basándose en más de 20 años de experiencia en relaciones públicas, comunicación corporativa y gestión empresarial, David ayuda a sus clientes a actuar con impacto e influencia para lograr resultados sobresalientes. David cuenta con una licenciatura en Literatura Inglesa, del Davidson College en Davidson, Carolina del Norte, y una maestría en teatro de Shakespeare de la University of Essex.*

Participantes (min/opt/max) 9/12/16; XXL: 9/12/35

Tiempo (sin realimentación) 20–25 minutos

Espacio requerido 60 m² approx., para 4 mesas (o 7 mesas para XXL)

con suficiente espacio entre las mesas.



Temas & 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.

ACTIVIDAD

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.

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.

Código Art. 1804 **US\$ 255.00**

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.

Código Art. 1850 **US\$ 442.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)





Temas & Resultados

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. **ANIMACIÓN** - en la mañana, después del almuerzo.

Célula de Goma

Contenido: 1 banda de tela elástica e instrucciones detalladas. Dimensiones: 38 x 33 x 12 cm. Peso 2–3.5 kg.

Extendida: Estándar (4,50 metros hasta 16 participantes) y XXL (6 metros hasta 28 participantes).

Empaque: en bolsa de tela o caja de madera

Estándar. Código Art. 1540 **US\$ 337.50**

XXL. Código Art. 1541 **US\$ 382.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

ACTIVIDAD

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!...



Participantes (min/ópt/máx) 6/12/18; Con set de extensión: max. 24

Tiempo (sin realimentación) 20–60 minutos

Espacio requerido Un salón grande, por lo menos de 80 m²



Temas & Resultados

TRABAJO EN EQUIPO - desarrollo de soluciones creativas en conjunto, cooperación entre departamentos, comunicación efectiva.

GESTIÓN DE PROYECTOS - planificación y desarrollo de proyectos, hitos, manejo de presión del tiempo, transferencia de conocimiento, creatividad, comunicación entre fases de proyectos, asignación de funciones, manejo de la complejidad. **COMUNICACIÓN** - uso preciso del lenguaje, escucha activa, cultura de reunión. **COOPERACIÓN EN EQUIPOS** - alcanzar y cambiar acuerdos, trabajar por un objetivo común, comunicación de equipo. **OPTIMIZACIÓN DE PROCESOS / PROCESOS DE CAMBIO DE ESTRUCTURACIÓN** - comparar e integrar ideas de optimización, proceso de mejora continua, Six Sigma desarrollo incremental de nuevos procedimientos. **GESTIÓN DE CALIDAD** - planificación, definición y evaluación de criterios de calidad. **LIDERAZGO** - facilitación enfocada y efectiva, motivación, mantener el panorama general, control de procesos de optimización. **MANEJO DEL CAMBIO** - Reaccionar con flexibilidad ante nuevas circunstancias, rotación de puestos, reconocer el cambio como oportunidad para la optimización.

ACTIVIDAD

Cada uno de tres equipos construye una CataPulta, un dispositivo que puede disparar bolas en distintos ángulos y trayectorias, en un rango máximo de diez metros. Esta herramienta multifacética se puede utilizar para trabajar una amplia gama de áreas, aunque es particularmente adecuada para optimización del desempeño en organizaciones, mejora de la cooperación, o también en el amplio contexto de procesos de mejora continua (CIP) / Lean / Six Sigma. Cuando se trata de capacitación y coaching en organizaciones y equipos, CataPultas es la nueva herramienta METALOG® que siempre da en el blanco.

¿CÓMO SE HACE?

Rendimiento: En esta versión las tres CataPultas se utilizan para disparar tantas bolas como se pueda, a la mayor distancia posible. El grupo define su objetivo común y de acuerdo a éste se organizan entre ellos. En esta versión de “fuego-rápido” todo se trata de disparar juntos a un mismo objetivo.

Cooperación: Los tres equipos se posicionan en la sala formando un triángulo, de manera que las bolas puedan ser disparadas de un equipo al otro. Cada equipo construye un recipiente (por ejemplo, de papel rotafolio) para atrapar las bolas disparadas en su dirección. Por cada bola que llega a su objetivo, se otorga un número específico de puntos. Sin embargo, el equipo que captura también recibe puntos. Esta versión es la más adecuada para equipos y organizaciones en donde el equilibrio y la cooperación en sistemas juegan un papel importante.

CIP / Lean / Six Sigma: la infinidad de variables en las CataPultas influyen en la calidad del disparo de cada bola, así como en la distancia recorrida. Estas variables deben analizarse con el fin de garantizar que cada disparo individual sea correcto y replicable. La CataPulta resulta una herramienta inigualable tanto para la optimización de procesos de mejora continua (CIP), como en el contexto de capacitaciones Six Sigma.

Huevos revueltos: Si usted quiere ofrecer a sus equipos algo un poco fuera de lo común, pídale construir un recipiente para atrapar huevos, hecho con papel rotafolio. El objetivo es atrapar huevos sin que se quiebren. Primero deben realizar disparos de prueba (con bolas), para ajustar la CataPulta. Hecho esto, es el momento de disparar el primer huevo... Esta versión es para eventos al aire libre.



Set básico de CataPultas

Contenido: 3 sets de construcción para 3 catapultas para trabajo en tres subgrupos, 1 manual de instrucciones detalladas. Dimensiones: 70 x 36 x 18 cm. Peso: aprox. 16 kg. Se suministra en tres bolsas de tela.

Código Art. 1554 US\$ 1,080.50

Set de extensión:

Unidad de un 1 set de construcción para 1 catapultilla adicional. Dimensiones: 70 x 34 x 6 cm. Peso: aprox. 5 kg.

Se suministra en bolsa de tela.

Código Art. 1554 US\$ 360.00

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

ACTIVIDAD

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 realimentación —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.

Realimentación: usted puede utilizar las Tarjetas de Emoción para la realimentación 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 bolsa de tela.

Tarjetas de Emoción 1 Código Art. 1806 **US\$ 80.20**

Tarjetas de Emoción 2 Código Art. 1808 **US\$ 80.20**

Paquete doble . 1 + 2. Código Art.1809 **US\$ 152.30**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



Participantes (min/ópt/máx) 5/10/12
Time (not including review) 15–30 minutos
Espacio requerido mesa de al menos 1 x 1,2 metros de superficie

Equipo Cuadrado 19
Más que la suma de sus partes



Temas & 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.

ACTIVIDAD

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.

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 Art.1520 **US\$ 330.00**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)





Temas & 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, 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.

ACTIVIDAD

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 construidos 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.

Carrilanas

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

La Unidad de extensión incluye materiales para 1 vehículo: 110 x 22 x 15 cm. Peso: 10 kg bolsa incluida. Entrega en bolsa.

Código Art.1537 US\$ 600.00

Código Art.1536 US\$ 1,725.00 * (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



Participantes (min/ópt/máx) 10/15/20
Tiempo (sin alimentación) 45-90 minutos
Espacio requerido área de 10 x 15 m



Temas & 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 LIDERZGO** - 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.

ACTIVIDAD

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?

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 Art.1538 **US\$ 337.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



Aprendizaje Activo en Sistemas de Calidad



Técnicas de facilitación y dirección de grupos

El método Metaacción es la base de la facilitación profesional. Se aplica para abordar temáticas con grupos en forma estructurada y con uso eficiente del tiempo. Impulsa la contribución activa de los involucrados en la operación y en la toma de decisiones, hacia objetivos y resultados.

La facilitación es competencia clave para líderes en desarrollo de talento humano y organizacional.

3 módulos en 3 días:

1. **Práctica:** Ciclo completo de apertura, interacción y cierre, con enfoque temático.
2. **Dinámica:** Abordaje de interferencias con grupos exigentes. Profundización de contenidos con nuevas dinámicas.
3. **Preparación:** Aplicación de técnicas aprendidas en temáticas propias en una guía de facilitación para su próximo evento grupal.

[más información](#)

Procesos de Cambio



Diagnóstico y desarrollo organizacional

Este seminario le habilita para facilitar procesos de cambio efectivos, a través de la Plataforma electrónica e-meta y el abordaje eficiente de áreas de innovación. Sabrá cómo guiar el proceso de cambio a partir de realimentación auténtica, con enfoque eficiente en planes de acción, promoción de autogestión y fortalecimiento de factores de éxito.

2 módulos en 2 días:

1. **Desarrollo de competencias:** Apertura dinámica e investigación de resultados del cuestionario, elaboración de hojas de ruta en áreas de innovación y próximos pasos.
2. **Aprendizaje e innovación:** Gestión de procesos de innovación y desarrollo organizacional a través de la plataforma e-meta, con tareas de interacción.

[más información](#)

Facilitación Gráfica



Comunicación visual para aprendizaje e innovación

En este seminario el participante aprende el vocabulario básico para la comunicación visual; podrá aplicar la facilitación gráfica como un método eficaz en las interacciones de grupos, ayudando a reducir la complejidad de una discusión grupal. Por medio de la aplicación del lenguaje visual, ganará

2 módulos en 2 días:

1. **Comunicación visual (elementos individuales y técnica):** ABC visual, representación de dinámica, caligrafía, personas.
2. **Facilitación gráfica (composición):** uso del color, perspectiva, representación de conceptos abstractos, Rotafolios, desarrollar un tema y proceso de diseño de plantillas para alto rendimiento en dinámica grupal.

[más información](#)

ACADEMIA
metaaccion

Aprendizaje Activo

Técnicas de facilitación
y dirección de grupos

Facilitación Gráfica




Facilitación visual para
aprendizaje e innovación

Procesos de Cambio

Diagnóstico y desarrollo
organizacional



Agenda de Seminarios

SEMINARIO DE CERTIFICACIÓN	FECHA	LUGAR	INVERSIÓN
 <p>Aprendizaje activo en sistemas de calidad</p> <p>Técnicas de facilitación y dirección de grupos</p> <p>Duración: 3 días</p>	23 al 25 de febrero 2016	San José, COSTA RICA	US \$780
	19 al 21 de abril 2016	San José, COSTA RICA	US \$780
	3 al 5 de mayo 2016	Quito, ECUADOR	US \$870
	14 al 16 de junio 2016	San José, COSTA RICA	US \$780
	20 al 22 de junio 2016	Bogotá, COLOMBIA	US \$870
	08 al 10 de agosto 2016	Salvador, EL SALVADOR	US \$870
	23 al 25 de agosto 2016	San José, COSTA RICA	US \$780
	20 al 22 de septiembre 2016	Lima, PERÚ	US \$870
	18 al 20 de octubre 2016	San José, COSTA RICA	US \$780
	8 al 10 de noviembre 2016	San José, COSTA RICA	US \$780
 <p>Procesos de cambio</p> <p>Diagnóstico y desarrollo organizacional</p> <p>Duración: 2 días</p>	08 y 09 de marzo 2016	San José, COSTA RICA	US \$730
	10 y 11 de mayo 2016	San José, COSTA RICA	US \$730
	27 y 28 de junio 2016	Bogotá, COLOMBIA	US \$790
	06 y 07 de septiembre 2016	San José, COSTA RICA	US \$730
	02 y 03 de noviembre 2016	San José, COSTA RICA	US \$730
 <p>Facilitación Gráfica</p> <p>Comunicación visual para aprendizaje e innovación</p> <p>Duración: 2 días</p>	10 y 11 de marzo 2016	San José, COSTA RICA	US \$530
	26 y 27 de abril 2016	Salvador, EL SALVADOR	US \$620
	17 y 18 de mayo 2016	Puebla, MÉXICO	US \$530
	23 y 24 de junio 2016	Panamá, PANAMÁ	US \$620
	11 y 12 de agosto 2016	San José, COSTA RICA	US \$620
	17 y 18 de agosto 2016	Bogotá, COLOMBIA	US \$530
	26 y 27 de septiembre 2016	San José, COSTA RICA	US \$620
	22 y 23 de noviembre 2016	Lima, PERÚ	US \$530

Seminarios para cohesión y sinergia de equipos.

- ABC de reuniones efectivas para gerencia.
- Aprendizaje activo para gestión descentralizada.
- Reflexión sobre experiencias, pensamiento estratégico y compromiso.
- Seminarios a la medida

metaaccion

Todos los seminarios están disponibles en modalidad Inhouse, de acuerdo a sus necesidades.

Tel: (506) 2201-5023 / 24 **Email:** info@metaaccion.com **Web:** www.metaaccion.com

Dirección: Plaza Acuarium, # 3 La Tortuga Sabia, Guachipelín, Escazú San José, Costa Rica.



Temas & 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.

ACTIVIDAD

“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 realimentación constante sobre el status quo.

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 tela.

Código Art.1805 **US\$ 310.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47) **¿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 del oponente gana.





SEMINARIOS/TALLERES

El MeBoard crea un nuevo entendimiento de modelos de personalidad que funcionan con 4 factores o sectores, tales como el DISC, HBDI, MBTI y muchos otros.

PRÁCTICO

El MeBoard se usa extendido sobre la mesa o, por ejemplo, colgado del rotafolio o de una puerta.

¿CÓMO SE HACE?

Cada uno en nuestro equipo de desarrolladores tenía al final sus propias variantes preferidas. Queremos presentar algunas de ellas, coaching o roles:

Implementación

Cada uno en nuestro equipo de desarrolladores tenía al final sus propias variantes preferidas. Queremos presentar algunas de ellas:

Coaching de roles: Se titulan los 4 sectores del MeBoard con roles personales, por ejemplo: padre, líder, amigo, socio. En seguida se trata de encontrar de 3 a 4 imágenes que representen estos roles y se da una breve descripción. Al final surge una impresionante presentación de los recursos y valores, que tienen una función importante en todos los roles. Estos se presentan con una imagen central.

Coaching de metas: Los 4 sectores se titulan en el sentido del reloj con los términos “meta/objetivo”, “recursos”, “obstáculos”, “primeros pasos”. En el mismo sentido, buscamos imágenes y descripciones de estos términos. Las conclusiones son representadas con una imagen en el centro del MeBoard.

Coaching de vida cotidiana: Los 4 sectores se titulan con: “cuerpo”, “creatividad/yo”, “relaciones” y “visión”. Teniendo clara la pregunta a la cual se desea encontrar respuesta, se toman cuatro imágenes al azar y se colocan boca abajo en cada uno de los 4 sectores. El descubrimiento de las imágenes seleccionadas en los sectores, se interpreta como una respuesta a la pregunta. En seguida se anotan 1 o 2 de

MeBoard

Contenido: Tabla plegable de visualización, 70 imágenes magnéticas, 16 etiquetas magnéticas, dos ganchos para fijación vertical, instrucciones detalladas.

Código Art.1815 US\$ 525.00

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

HERRAMIENTA DE COACHING

El MeBoard ha sido desarrollado por un equipo de especialistas internacionales de Gran Bretaña, Italia, Alemania y Turquía.

Es una herramienta muy flexible para coaches, asesores, y también para capacitadores y consultores de procesos de desarrollo personal.

- El MeBoard ha sido desarrollado por un equipo de especialistas internacionales de Gran Bretaña, Italia, Alemania y Turquía.
- Es una herramienta muy flexible para coaches, asesores, y también para capacitadores y consultores de procesos de desarrollo personal.
- Provee fácil acceso para temas “pesados” en el coaching.
- Apoya la visualización y da soporte en el desarrollo de objetivos y visiones.
- Ayuda a traducir asuntos internos en pasos visibles y concretos.
- Crea acceso a emociones.
- Crea claridad y moviliza recursos personales.
- Apoya procesos de disociación.
- Genera impacto vigorizante.
- Posibilita un acceso profundo en el trabajo con roles, valores, etc.





Temas & 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.

ACTIVIDAD

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 a hacer rituales desarrollados de equipo para la motivación.

Reacción en Cadena

Contenido básico para 35 participantes: 750 dóminos 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 bolsa de tela.

Código Art.1810 **US\$ 517.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



Participantes (min/ópt/máx) 6/10/30
Tiempo (sin realimentación) 15–30 minutos
Espacio requerido superficie de mesa 1 x 1,5 metros

Navegador de Equipo

Tirar de la misma cuerda

27



ACTIVIDAD

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 de 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 de 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 & 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.

Navegador de equipo

1 Navegador de 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. 5 kg.

Código Art.1539 **US\$478.00**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



INTEGRACIÓN CON MUCHO SENTIDO

LAS HERRAMIENTAS **METALOG**[®] NACEN EN TALLERES POR PERSONAS DISCAPACITADAS



Pensamos que la solidaridad es un factor importante en nuestra sociedad. Como emprendedores nos consideramos también responsables de este mundo. No queremos solamente hablar sobre integración y participación; queremos crearlas en cada momento de la vida cotidiana. Las herramientas METALOG[®] se fabrican a mano en talleres, por personas discapacitadas. Por lo tanto estamos cada día presentes. Desarrollamos en conjunto nuevos productos y materiales, y seguimos el trabajo de “nuestros” colaboradores. Se dan agradables conversaciones y con buen humor: Karl-Heinz, Jens y las demás 22 personas discapacitadas nos tratan como si fuéramos muy normales... Ya no estoy tan seguro de esto...

Participantes (min/ópt/máx) 6/16/30

Tiempo (sin realimentación) 10–25 minutos

Espacio requerido 8 x 10 metros



Temas & Resultados

CONSTRUCCIÓN DE EQUIPO: conducta social en el grupo o clase, intercomunicación, hablar responsablemente, cooperar, lidiar con situaciones de estrés, dar realimentación, centrarse en objetivos, trabajar en el reglamento.

ACTIVACIÓN: en las mañanas, después de almuerzo.

AUTO DESARROLLO ORGANIZACIONAL: optimizar los procesos, proceso continuo de mejora con situaciones de estrés.

ACTIVIDAD

Con frecuencia, se requieren muchas personas en la solución una tarea. Quien tiene experiencia en trabajo en equipo, conoce la importancia de que la tarea a entregar haya sido realizada en la forma adecuada.

¿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.

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 Art.1530 **US\$ 210.00**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



**FloatingStick**

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 Art.1506 **US\$ 180.00**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

Temas & Resultados

AUTO ORGANIZACIÓN - lidiar con presión de tiempo, desarrollar estrategias para soluciones. **FORMACIÓN DE EQUIPOS** - 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.

ENERGIZANTE - Al inicio del seminario, en la mañana, después de almuerzo, etc.

ACTIVIDAD

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 (min/ópt/máx) 4/9/12
Tiempo (sin realimentación) 20–45 minutos
Espacio requerido 3 x 3 metros



Temas & 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.

ACTIVIDAD

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.

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 Art.1501 US\$ 562.50

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)





Temas & Resultados

DESARROLLO DE UNA ESTRATEGÍA 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 LOS 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 Art.1503 **US\$ 337.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47))



ACTIVIDAD

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 sub-grupos 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.

Participantes (min/ópt/máx) 8/17/34
Tiempo (sin realimentación) 20–60 minutos
Espacio requerido 5 x 8 metros de superficie



ACTIVIDAD

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?



2



1

Araña Fácil

A través de gruesos y delgados

33

Temas & Resultados

ENTRENAMIENTO DE LIDERZGO - 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.

1 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.

2 Código Art.1517 US\$ 255.00

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

Marco para Araña Fácil:

Este marco para soporte permite construir la herramienta tanto en espacios cerrados como abiertos sin la ayuda de árboles o pilares. Todo lo que usted necesita es una superficie plana y suficiente espacio. Construido a partir de cenizas y acero soldado a mano.

Contenido: 12 partes, 1 instrucciones detalladas.

Dimensiones: 120 x 16 x 16 cm.

Peso: 6 kg.

Código Art.1522 US\$ 292.50



Temas & Resultados

DESARROLLO DE EQUIPOS- cooperar, comunicar, focalizar los objetivos, facilitar, identificación de interdependencias de sistemas. **AUTO-ORGANIZACIÓN** - concentración, focalización. **RE ANIMACIÓN** - al inicio del seminario, después del almuerzo.

ACTIVIDAD

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 predeterminado 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.

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 de tela.

Código Art.1500 **US\$ 142.50**

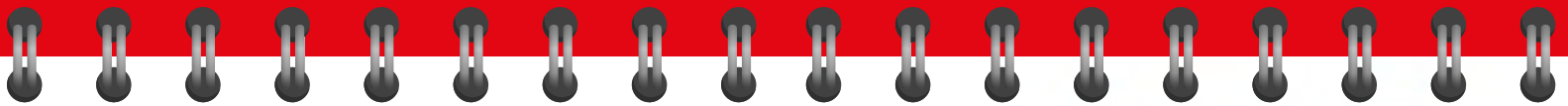
* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



NUEVO Seminario

ABC

de reuniones efectivas



Integrar objetivos, reflexionar procesos y generar compromiso

Ser una organización incluyente, dedicada al desarrollo profesional y al crecimiento constante y actualizado de los clientes, requiere de la realización de reuniones productivas y motivadoras en las diferentes unidades y departamentos, la cohesión de los equipos para un trabajo articulado y la efectividad en la planificación de proyectos a nivel gerencial.

- A. Inducción y orientación a objetivos:** Conceptos, métodos, prácticas con fondo teórico de la facilitación de reuniones y eventos grupales con metodologías interactivas y vivenciales aplicadas a grupos. Esto a través de un proceso consecutivo de "aprender - haciendo".
- B. Comunicación visual:** Técnicas de aplicación del lenguaje visual para fomentar las capacidades de persuasión, expresión y una comunicación clara en contextos grupales y de desarrollo, para generar decisiones participativas y con ello compromisos reales.
- C. Optimización de procesos:** Herramientas avanzadas y prácticas para la realización de diagnósticos de disposición al cambio en contextos determinados y, a través de técnicas efectivas de intervención, lograr acuerdos consensuados en áreas claves.



Espacio 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 & 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 Art.1519 **US\$ 142.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



ACTIVIDAD

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!



Procesos de cambio

Diagnóstico y desarrollo organizacional

El proceso inicia con la reflexión sobre experiencias y lleva al pensamiento estratégico para lograr compromiso ante desafíos actuales.

La inclusión necesaria de múltiples actores y niveles en un proceso de mejora, requiere interacción y comunicación en el proceso para alcanzar las metas.

La valoración de experiencias de aprendizaje e innovación presentan el potencial para incrementar indicadores duros y blandos de productividad y de clima organizacional; para la mejora de la organización, procesos y servicios a clientes internos y externos.



¡Gane flexibilidad en la preparación de sus eventos!

Permita que su equipo reflexione sobre la experiencia adquirida en un contexto determinado.



Con e-meta los y las participantes pueden llenar en línea, en cualquier momento y en poco tiempo, un cuestionario sobre las áreas clave de su ambiente laboral, con un contexto de desarrollo específico que usted define. Las respuestas se ordenan y se comparten en un informe que promueve el diálogo y el compromiso. Este informe facilita la interacción, la reflexión y el compromiso. El sistema es profesional y fácil de usar.



Visualización de procesos y resultados



Interacción grupal



Diagnóstico organizacional

Un camino a la Comunicación

Mantenga en movimiento sus habilidades de comunicación!

Participantes (min/ópt/max) 6/14/20

Tiempo (sin realimentación) 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 bolsa de tela.

Código Art.1509 **US\$ 742.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

Temas & 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.

ACTIVIDAD

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.



Participantes (min/ópt/max) 4/9/12

Tiempo (sin realimentación) 15–45 minutos

Espacio requerido entre más mejor

Transporte de la Bola

Dirigir con cuidado

39



Temas & 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.

ACTIVIDAD

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?!

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 de tela.

Código Art.1511 **US\$ 158.80**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



Aprendizaje sin fronteras

METALOG conversó con Bernd Ruf y Lukas Mall acerca de “pedagogía de emergencia”: intervenciones educativas en zonas de crisis alrededor del mundo.

METALOG®: ¿Cómo nació la idea de Pedagogía de Emergencia?

Bernd Ruf: Todo comenzó con la Copa del Mundo de 2006..., cuando se decidió organizar un festival de la paz de la UNESCO para que los jóvenes coincidieran con los partidos. Se me solicitó como director general de Friends of Waldorf Education (Amigos de la Educación Waldorf) invitar a estudiantes Waldorf de todo el mundo. Todo el evento fue una experiencia maravillosa, pero entonces estalló la guerra entre Israel y el Líbano. Entre nuestros invitados había un grupo libanés, incluyendo algunos niños con discapacidades. Aunque queríamos alojar al grupo en la Escuela Karl-Schubert mientras duraba el conflicto, los propios alumnos querían ir a casa, y sus padres les querían de regreso. Fue una verdadera travesía viajar con los niños a través de Siria, rumbo a una devastada Beirut, pero lo conseguimos. Encontrarme por primera vez cara a cara con la guerra fue una experiencia que eclipsó cualquier cosa que conociera hasta entonces. Cuando vi a todos esos niños traumatizados en los campos de refugio, vi claro cómo tendríamos que trabajar en adelante para satisfacer sus necesidades educativas.

METALOG®: ¿Qué hacen ustedes y qué proyectos de

emergencia pedagógica se están llevando a cabo en estos momentos?

Bernd Ruf: Considero como trauma entrar en estado de „congelamiento en shock“ que, si no se libera, más adelante podría causar extensos trastornos. “Pedagogía de Emergencia” es una clase de intervención inmediata que proporciona apoyo específico durante un período de 14 días. Sin embargo, en zonas de guerra como la Franja de Gaza, el trauma es tan complejo y prolongado, que hemos establecido instalaciones para proporcionar a los niños apoyo y protección a largo plazo. Desde el 2009, hemos llevado a cabo una serie de misiones de emergencia, así como de seguimiento.

Otra región en donde operamos es el norte de Irak, donde estamos en el proceso de establecer centros de protección para brindar asistencia a los niños. En el norte de Kenia, hemos establecido centros de protección en un campo de refugio de la ONU, que albergan más de 12.000 refugiados de Sudán del Sur, Somalia y otras regiones. También estamos activos en Tacloban, que fue tan afectada por aquel devastador tifón. Desde 2006 hemos proporcionado pedagogía de emergencia alrededor de todo el mundo, en países como China, Japón, Kirguistán, Indonesia y Haití.





METALOG®: ¿Cómo fue creado este tipo de centros de protección?

Bernd Ruf: Capacitamos a educadores locales y trabajadores sociales para la aplicación de métodos pedagógicos de emergencia y para que puedan trabajar cada día con los niños de la zona. Es esencial establecer una rutina diaria que ofrezca estructura y orientación, a través de actividades que liberen ese estado de „shock congelado”: terapia de arte, aprendizaje vivencial, actividades rítmicas, trabajo manual, música y danza son métodos clave que utilizamos.

METALOG®: ¿Cómo utilizan las herramientas de aprendizaje METALOG®?

Lukas Mall: Yo uso La Célula de Goma, por ejemplo, con niños en la Franja de Gaza y las otras herramientas cuando trabajo con adultos jóvenes o personas mayores. Con frecuencia las uso cuando realizo cursos de capacitación con especialistas locales. El trabajo educativo requiere de cooperación y colaboración y, ya que la cohesión social es afectada en zonas de guerra, tales métodos son realmente efectivos en su restauración. Fue especialmente interesante utilizar el Puente de Leonardo con un grupo de refugiados que, a pesar de tener que trabajar prácticamente en silencio porque todos procedían de diferentes países, lograron construir el puente en un tiempo muy corto.

Bernd Ruf: Desde una perspectiva educativa, el shock traumático no sólo dificulta la forma en que percibimos

las cosas y cómo utilizar nuestro propio cuerpo, sino también la capacidad para empatizar con otras personas. Habilidades sociales que antes se tenían ya no son accesibles. El aprendizaje vivencial permite acceder de nuevo a estos sentimientos “congelados” y reconectarse con su propio cuerpo, mientras que restaura su capacidad para interactuar con otras personas. Las herramientas hacen todo esto posible.

Lukas Mall: Me gustaría agregar un ejemplo: cuando estaba usando la Araña Fácil con un equipo en Gaza, el proceso adquirió un segundo sentido. Por un lado, se buscaba examinar cómo construir un equipo. Por otro, las historias de la vida personal de los participantes salieron a flote. Una de las tareas clave de la Araña Fácil es dejarse llevar por los demás, dejarse caer, permitir que otros tomen la responsabilidad por usted. Y esto, por supuesto, exige mucho más cuando se ha vivido la guerra, ya que no hay nadie en quién apoyarte, o que pueda protegerte. Así que, hay dos factores en juego aquí: cooperar como un equipo de nuevo y, sobre todo, restablecer la confianza en sí mismo y en los demás.

Bernd Ruf es el Director General de Friends of Waldorf Education y el fundador de Parzival Zentrum en Karlsruhe, el cual apoya el desarrollo personal de más de 500 niños traumatizados por guerra.

Lukas Mall es capacitador vivencial y Coordinador de Pedagogía de Emergencia.

Info: www.freunde-waldorf.de/notfallpaedagogik



StackMan

Contenido: 15 elementos de madera,

1 manual de instrucciones

Dimensions: 120 x 16 x 16 cm.

Peso: 6 kg se suministra en una bolsa.

Código Art.1504 **US\$ 262.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

Temas & Resultados

COOPERACIÓN DE 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 optimación.

ACTIVIDAD

Heckmeck es un proyecto de aprendizaje activo para aquellas personas que ocupan de la coordinación de los procesos y las estructuras cambiantes. Trata temas como el trabajo en equipo, el liderazgo.

¿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!



Participantes (min/ópt/max) 8/16/16

Tiempo (re alimentación) 20–40 minutos

Espacio requerido al menos 30 m2 y una mesa de al menos 80 cm x 80 cm



Temas & 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.

ACTIVIDAD

“¡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”.

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 Art.1813 **US\$ 525.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)



Viga de Equipo — en equilibrio

Participantes (min/ópt/max) 5/7/10 Tiempo (re alimentación) 10–20 minutos

Espacio requerido superficie de 5 x 2 metros



Temas & 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

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 Art.1533 **US\$ 337.50**

Dispositivo del transporte

Código Art.1549 **US\$ 88.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

ACTIVIDAD 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.

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



Lazo Loco — Muy pegajoso ...



Temas & 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.

Lazo Loco

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

Código Art.1513 **US\$ 4.10**

(10 o más. **US\$ 3.70**)

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

ACTIVIDAD 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...

Vendas — ¿Quién apagó las luces?



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.

Código Art.1518 **US\$ 5.70**

10 o más **US\$ 4.80 10**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

Cuerda



Cuerda. se puede emplear en diversas actividades

15 m: Código Art. 1514 **US\$ 31.60**

25 m: Código Art. 1515 **US\$ 52.70**

50 m: Código Art. 1516 **US\$ 97.50**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

La Piedra Filosofal — Estiramiento para el cerebro



La Piedra Filosofal

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

Código Art.1531 **US\$ 33.00**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

Temas & Resultados

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.

ACTIVIDAD 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.

Participantes 1–5 por placa de enchufe **Tiempo (re alimentación)** 10–20 minutos **Espacio requerido** una mesa alrededor de la cual los jugadores

Clavos Mágicos — ¿Imposible? ¡Piénselo de nuevo!

Participantes 1 a 10 personas

Tiempo (re alimentación) 5–20 minutos

Espacio requerido aprox. 1 x 1 m

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 Art.1512 **US\$ 90.00**

* (Precio ex fábrica, ver condiciones de envío pág. 47)

ACTIVIDAD “¡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.



Temas & 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.

Orden de pedido METALOG® herramientas de capacitación por metaaccion

Detalle de la factura

Dirección de entrega (diferente)

Organización

Contacto Personal

Dirección

Ciudad/País/Código Postal

Teléfono

Cantidad	Artículo	Código de Art.	Precio* (US \$)	Precio Total (US \$)
	Alfombra Voladora	1855	297.00	
	Araña Fácil	1517	255.00	
	Marco para Araña Fácil	1522	292.50	
	Arte de la Comunicación	1505	375.00	
	Bolas de Moderación 1	1807	77.80	
	Bolas de Moderación 2	1811	77.80	
	Bolas de Moderación 1+2 .	1812	144.20	
	Carrilana, set básico	1536	1,725.00	
	Carrilana, set de extensión	1537	600.00	
	CataPultas, set básico	1554	1,080.00	
	CataPultas, set de extensión	1555	360.00	
	Célula de Goma	1540	337.50	
	Célula de Goma XXL	1541	382.50	
	Clavos Mágicos	1512	90.00	
	Complejidad	1538	337.50	
	Cuerda 15m/25m/50m	1514/1515/1516	31.60/52.70/97.50	
	CultuRally	1804	255.00	
	CultuRally XXL	1850	442.50	
	Ecopoly	1503	337.50	
	Equipo Cuadrado	1520	330.00	
	Explorador	1805	310.50	
	Juego de Palabra	1813	525.00	
	Lazo Loco/10+	1513	4.10/3.70	
	MeBoard	1815	525.00	
	Mercado de Emociones	1803	742.50	
	Mundo Ajeno	1519	142.50	
	Navegador de Equipo	1539	478.00	
	Palos Gordianos	1510	45.00	
	Piedra Filosofal I	1531	33.00	
	Puente de Leonardo	1526	345.00	
	RealityCheck 1	1508	112.50	
	RealityCheck 2	1529	112.50	
	RealityCheck 1+2	1542	213.75	
	Reacción en Cadena	1810	517.50	
	SolutionBoard	1814	592.50	
	StackMan/HeckMeck	1504	262.50	
	SysTEAMing	1501	562.50	
	Tarjetas de Emoción 1	1806	80.20	
	Tarjetas de Emoción 2	1808	80.20	
	Tarjetas de Emoción 1+2	1809	152.30	
	Torre de Poder	1534	297.00	
	Torre de Poder XXL	1551	352.50	
	Transporte de Bola	1511	158.80	
	Tubería	1530	210.00	
	Tubo de Recolección	1500	142.50	
	Un camino para la Comunicación	1509	742.50	
	Varilla Mágica	1506	180.00	
	Vendas/10+	1518	5.70/4.80	
	Viga del Equipo	1533	337.50	
	Viga del Equipo, dispositivo de transporte	1549	88.50	

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 US\$, 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 US\$.

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.

12 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@metaaccion.com



Torre de Poder Estándar.

24 participantes

Código Art. 1534 **US\$ 297.00**

Torre de Poder XXL.

34 participantes

Código Art. 1551 **US\$ 352.50**

metaaccion[®]
facilitar aprendizaje activo 

Metaccion América Latina

Plaza Acuarium, local # 3
Escazú, San José
Costa Rica

+ (506) 2201 50 23
+ (506) 2201 50 24
info@metaccion.com
www.metaccion.com