



Jugar y disfrutar en el trabajo: dinámicas de construcción de equipos

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 02/05/2023

Damos por supuesto que sabemos trabajar en equipo, pero no es así. Necesitamos aprender y para ello no hay nada mejor que el juego. Las dinámicas de equipo son **actividades participativas** que permiten reforzar estas capacidades en un grupo de personas. Cada dinámica promueve procedimientos que se adaptan a las necesidades del grupo. Para los participantes, se trata de una forma amena de interiorizar aspectos que pueden incorporar a su día a día y así evitar disfunciones en los proyectos en equipo y crear un clima laboral agradable. Si las pones en práctica, te aseguro que querrás repetir.



Entradas recientes

[De la hoja de cálculo a la línea de código... con la IA en el horizonte. Así expresen la tecnología los periodistas de datos en España](#)

ENRIQUE RIBERA Y FÉLIX ARIAS — 04/01/25

[El medio hiperlocal Pamplonews gana el V Premio Vicente Verdú de Periodismo e Innovación](#)

MIGUEL CARVAJAL — 03/28/25



Hace unas semanas organizamos un taller sobre equipos de alto rendimiento para el profesorado de mi departamento universitario. Durante el taller jugamos a la ‘torre de espagueti’ y el resultado fue espectacular. Todo el mundo disfrutó y quería repetir. El líder formó varios grupos de tres personas y nos facilitó un kit básico (20 espaguetis, celofán y un cordel) con el que teníamos que construir una estructura que se sostuviera por sí sola. En lo más alto teníamos que insertar una nube de golosina. Nos dieron 18 minutos para lograrlo. Cuando se acabó el tiempo, el líder midió cada una de las estructuras que se mantenían en pie por sí solas y anunció el ganador y los tres primeros clasificados. En cada equipo usamos los materiales como consideramos oportuno:

Las narrativas más innovadoras de 2024 (3)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 03/23/25

Fuera de los medios tradicionales: periodistas independientes en la era de la suscripción y los boletines (1)

MIGUEL CARVAJAL — 03/11/25

Las narrativas más innovadoras de 2024 (2)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 03/11/25

Las narrativas más innovadoras de 2024 (1)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 03/04/25

¿Conoces el *Local*

podíamos romper los espaguetis, pegarlos, anudarlos, cortarlos... Mientras, con el rabillo del ojo, estábamos pendientes de lo que hacían los demás compañeros en esta carrera contrarreloj.

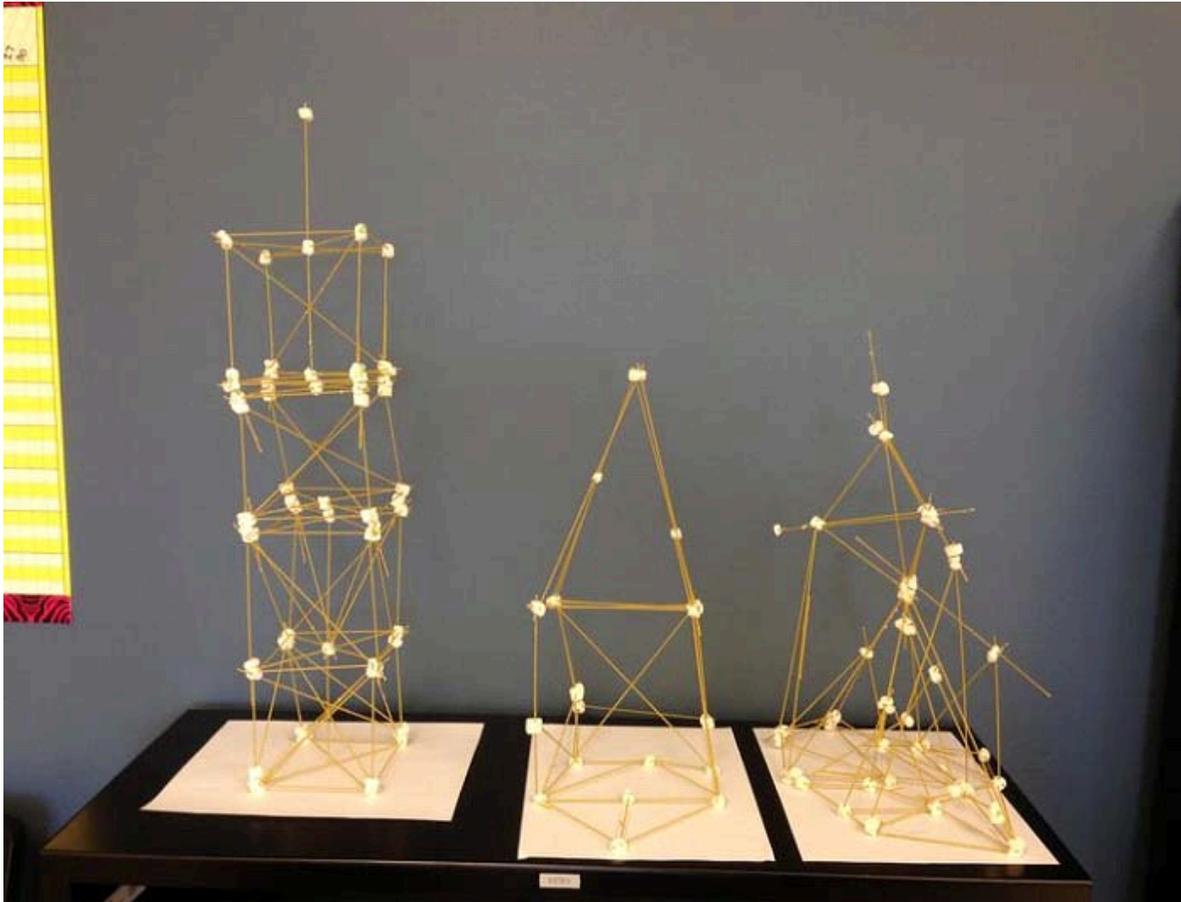
Nos reímos mucho y pasamos un rato estupendo. A algunos la torre de espaguetis se les cayó en el último segundo; unos fueron tremendamente ambiciosos; otros, superconservadores y se limitaron a atar los espaguetis en una especie de ramo con una altura ridícula. Unos trabajaron de forma organizada; otros, totalmente caótica. Es muy interesante fijarse en cómo actúa cada uno, quién asume el rol de líder, cómo es su lenguaje no verbal... Al final, cada equipo se retrató según el resultado de su torre de espaguetis...

Data Lab?

Es un seminario integrado por profesionales, profesores y alumnos que producen historias locales apoyadas en datos

Descarga gratis el libro *La crisis del informativo televisivo*

Contribuciones a las XIV Jornadas Internacionales de Innovación en Periodismo de la UMH



Gracias a este juego, nos quedó clara la importancia de testarlos prototipos en cualquier proceso. Los equipos que no prueban hasta el último momento si les funciona su estructura, tienen muchas más probabilidades de que no aguante. En cambio, los equipos que van probando prototipos desde el principio, tienen más posibilidades de que

Descarga gratis el libro *Pistas y tendencias sobre innovación en periodismo*

Este libro recoge los mejores post publicados en el blog durante los últimos cinco años

Descarga gratis el libro *Mobile first: comunicación multipantalla*

Contribuciones a las XI Jornadas Internacionales de Innovación en Periodismo de la UMH

su torre de espaguetis se mantenga en pie. Cada prototipo es una oportunidad para analizar y revisar qué funciona, qué debemos dejar de hacer o mejorar.

Esta dinámica participativa se explica en la charla TED: [Construye una torre, construye un equipo](#) del emprendedor Tom Wujec, quien plantea la importancia de crear prototipos en el proceso de diseño de productos. Wujec, el creador de [marshmallowchallenge.com](#), subraya la importancia de los prototipos y de cómo influyen las habilidades de los componentes de cada equipo.

Las dinámicas de equipo fomentan hábitos que facilitan la coordinación en una misma área o departamento. Cada trabajador sabe lo que debe hacer porque se genera un ambiente propicio para el intercambio de información y la división de tareas. Estos equipos no se desmoronan ante las dificultades y tampoco dejan solos a sus compañeros cuando surgen los problemas. Además, cada trabajador cuenta con unas aptitudes específicas que **pueden mejorar junto con sus compañeros gracias al trabajo en equipo**. Estas dinámicas potencian cualidades como el liderazgo, la empatía, la prudencia, la flexibilidad, la mentalidad analítica, la disciplina o la responsabilidad. Dado que todos los integrantes del grupo son responsables de su éxito o fracaso, **colaboran** para superar cualquier contratiempo y encauzar el proyecto de la manera más eficaz. Así, se reparte **la carga entre los integrantes del grupo** y se fomenta

Descarga gratis el libro *Cómo innovar en periodismo*

Este libro reúne entrevistas a 27 profesionales que han pasado por el Máster

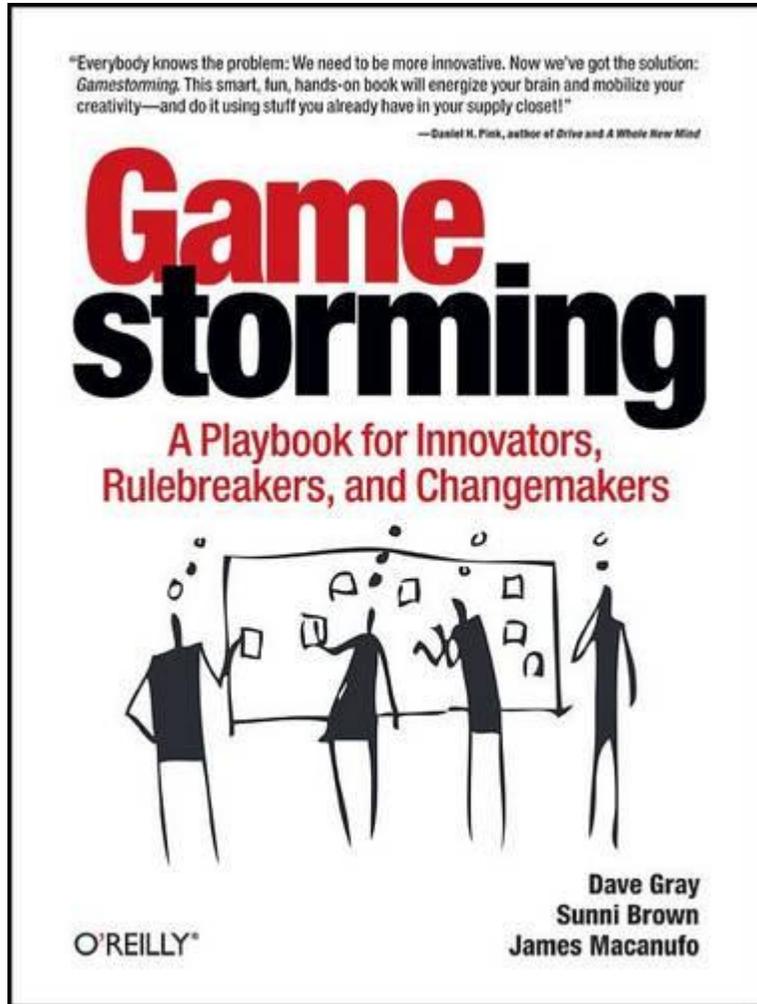
Descarga gratis el libro *Innovar en periodismo*

Contribuciones a las X Jornadas Internacionales de Innovación en Periodismo de la UMH

Ranking de Innovación Periodística 2014

Descubre este informe que analiza las iniciativas periodísticas más innovadoras en España

una competencia “sana” entre estos. En definitiva, no se trata tanto de quién trabaja más sino de cómo se puede ser de mayor utilidad para el equipo.



Consulta el *Diccionario del cliché*

Un proyecto de innovación docente desarrollado por profesores y estudiantes del Máster y el Grado en Periodismo de la Universidad Miguel Hernández

¿Quieres conocer a otros *periodistas de datos*?

Este innovador proyecto de profesores del Máster te ofrece una lista de profesionales en España y Latinoamérica

El libro *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers* de Dave Gray, Sunni Brown y James Macanufo, incluye más de 80 juegos que ayudan a romper barreras, comunicarse mejor y generar nuevas ideas, percepciones y estrategias. Los autores han identificado técnicas de algunos de los profesionales más innovadores del mundo, cuyos equipos colaboran, estimulan su creatividad, y consiguen grandes cosas. El objetivo de “*Gamestorming*” es generar un entorno propicio para el pensamiento creativo y la innovación en cualquier empresa. A continuación, te comparto varias dinámicas muy útiles para jugar en equipo, algunas de las cuales aparecen en el libro.

¿Me conoces?

Haz equipos de unas cinco personas que se sentarán en círculo mirando hacia el centro. Pide a cada participante que piense en tres datos reales sobre sí mismo y uno falso. El falso debe ser realista, no extravagante. Desplázate por el círculo e invita a cada uno a que diga los tres datos reales y el falso por orden aleatorio, sin revelar cuál es el falso. Cuando todos hayan compartido sus datos, los demás tendrán que adivinar cuáles son los falsos de cada uno.

Es un juego idóneo para romper el hielo especialmente en equipos nuevos o recién creados. Ayuda a impedir que surjan prejuicios sobre los compañeros y facilita que los más introvertidos compartan algunos datos personales. Puede jugarse cuando los profesionales aún no se conocen o cuando ya llevan un tiempo trabajando juntos. En el primer caso, se pretende que descubran las principales cualidades del resto, tanto a nivel

Universidad con Sello de Excelencia Europea

La Universidad Miguel Hernández de Elche consiguió el Sello de Excelencia Europea 500+ en 2004, y posteriormente fue renovada en dos ocasiones consecutivas, la primera en 2007 y la segunda en 2009.

profesional como personal. En el segundo caso, **se aprovechan los conocimientos previos** sobre los demás para desmontar algunas creencias erróneas y ganar en confianza.

Técnica 6.3.5

Consiste en plantear un debate en grupos de seis de personas, que deberán ponerse de acuerdo sobre qué aspecto de la empresa conviene modificar con mayor urgencia. Puede ser un problema real que hayan apreciado en su día a día. Una vez se ha acordado qué tema se va a abordar, cada miembro del equipo recibe una hoja en blanco para que anote tres ideas sobre cómo solucionarlo. Dispone de cinco minutos para ello.

Transcurrido ese tiempo, cada uno cede la hoja a quien se encuentra a su derecha, creando un círculo para el intercambio de ideas. No pueden repetirse las ideas en un mismo folio, de tal manera que, cuando finalice la ronda cada uno contará con dieciocho ideas para solucionar el problema en cuestión. **Es una dinámica exigente que funciona bien para desatar la creatividad.**

La isla desierta

Pretende que los participantes aprendan a colaborar en una situación difícil, **agilicen la toma de decisiones y establezcan prioridades**. Cada equipo imagina que va a participar en una prueba de supervivencia en una isla desierta y solo puede llevarse cinco objetos de una lista de diez (los números pueden variar dependiendo de cómo se plantee la

actividad). La lista de objetos puede incluir comida, bebida, enseres de caza o defensa, herramientas... Cada equipo debe alcanzar un acuerdo sobre qué cinco objetos son más útiles para esta aventura. Además de la búsqueda de consensos, **esta dinámica permite evaluar el criterio de cada participante.**

El cliente imprevisible

En determinadas empresas, los empleados están obligados a **interactuar con los clientes**, tanto física como telemáticamente. Esta es una dinámica valiosa para conseguirlo. Un miembro del equipo se hará pasar por un cliente que visita la compañía para plantear una serie de dudas o conflictos. El resto del grupo debe darle las respuestas apropiadas, pero prestando atención a su estado de ánimo; en caso contrario, se perderá el cliente.

Lo interesante es que el empleado que interprete el papel de cliente deberá variar sus emociones durante la conversación: se mostrará enfadado, alegre, triste, decepcionado, ansioso... Y cada vez el equipo deberá **adaptar rápidamente su estrategia comunicativa para conectar con el cliente.**

Búsqueda del tesoro

El organizador esconde pistas por la ciudad o por una zona determinada. Después forma equipos reducidos y los envía a la calle a resolver la primera pista. Los integrantes de cada equipo trabajarán juntos para

resolver acertijos, preguntas y misterios lo antes posible. Las búsquedas del tesoro pueden personalizarse con todo lo que se te ocurra: retos, una ronda rápida al Pictionary o adivinar títulos de películas o series.

Otra variante es el *escape room*, cada vez más popular. Los retos tienen lugar en una habitación de la que los participantes estén deseando salir. Para resolverlos, deberán completar varias pruebas. Estas dinámicas permiten desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. En cualquier caso, los participantes aprenderán a lidiar con obstáculos, actuar juntos y confiar los unos en los otros.

Campo de minas

Este juego se centra en la confianza, la comunicación y la escucha eficaz. Busca un espacio abierto, como un aparcamiento vacío o un parque. Coloca diversos objetos (conos, pelotas, botellas, etc.) aleatoriamente en el espacio abierto. Pide que formen parejas y designa a una persona de cada pareja para que se ponga una venda en los ojos. La persona con la venda no puede hablar. La otra persona debe guiar a su compañero para que cruce el espacio de un lado a otro sin pisar los objetos, utilizando únicamente sus indicaciones verbales. Cada vez que se pisa un objeto, recibe una penalización. Para hacerlo más difícil, puedes diseñar rutas específicas con obstáculos de todo tipo.

El tiempo empleado en la prueba por cada pareja se cronometra. Gana la que lo haga más rápido con el menor número de penalizaciones. La compenetración y complicidad entre ambas personas es fundamental para el éxito.



El puzle

El líder divide a todos los participantes en equipos con el mismo número de integrantes y entrega a cada equipo un puzle diferente con el mismo nivel de dificultad. El objetivo es completar el puzle lo más rápido

posible. Sin embargo, algunas piezas están mezcladas con las de los puzzles de otros grupos. Cada equipo ha de idear una forma de recuperar esas piezas, ya sea por medio de la negociación, el trueque, el intercambio de miembros del equipo, etc. Decidan lo que decidan, tendrán que hacerlo en grupo.

La resolución del puzzle potencia las habilidades de solución de problemas y liderazgo. Puede que unos miembros del equipo destaquen sobre otros, pero es importante recordar que todo el grupo tiene que llegar a un acuerdo antes de tomar una decisión.

En resumen, estas dinámicas son un excelente ejercicio para fomentar el espíritu de equipo que ayuda a romper los “grupillos” al colaborar con personas de otros equipos, departamentos o áreas. Con estas actividades interactivas se refuerza la **confianza del equipo** no solo en sus integrantes y líderes, sino también en sí mismos. Un profesional que se sabe respaldado por sus compañeros, se sentirá capaz de cumplir con sus asignaciones, aunque sean complejas. La confianza ganada aumentará la productividad del equipo, su capacidad para comunicarse, **solucionar conflictos y tomar decisiones** y también el cumplimiento **de las metas trazadas**.

El trabajo en equipo asegura mayores niveles de productividad, ya que permite que cada profesional pueda ocuparse de los aspectos del proyecto en los que es más solvente. Si el **grupo está cohesionado**, la cooperación se llevará a cabo sin recelos ni tensiones internas.

La **colaboración entre los compañeros** es fundamental para compartir ideas, contrastar información o apoyarse en momentos de dificultad. Así se sienten respaldados y desarrollan una mayor confianza en sí mismos. El resultado es un equipo más cohesionado y competente.



Jose A. García Avilés

Coordinador Módulo Audiencias

