



Damos alas al talento de los líderes

para crear éxito y disfrute en empresas y personas

Experiencias de aprendizaje



Índice

<i>Experiencias de aprendizaje</i>	3
<i>Piratas del Caribe - Juego de rol para tripulaciones audaces</i>	5
<i>El ritmo de Apolo - Percusión en equipo</i>	7
<i>El poder de Vulcano – Forja de cuchillos y de profesionales</i>	9
<i>Laboratorio de directivos – Visión estratégica y de empresa</i>	11
<i>Lego serious learning – Construyendo el futuro</i>	14
<i>Monster Chef - Cocinando en & el equipo</i>	15
<i>El elixir de Baco - Cata de vino / cerveza</i>	17
<i>Cena & entrevista con un experto</i>	18
<i>Artes escénicas: Teatro de empresa / escenas de cine / telenoticias / storytelling</i>	19
<i>Juegos de mesa: Hombre lobo, dados creativos, ajedrez colectivo, etc.</i>	23
<i>Realidad virtual inmersiva – Misiones en equipo</i>	25
<i>Los juegos de alambre - competición por equipos para el aprendizaje autónomo</i>	26
<i>Actividades a medida y adaptaciones outdoor a indoor</i>	28
<i>Caso de éxito</i>	29

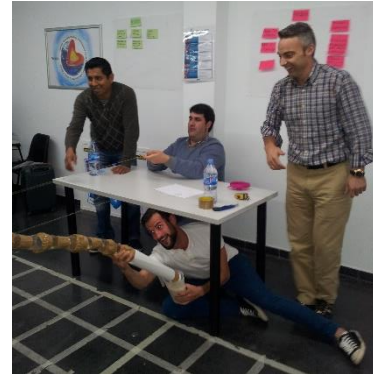
Experiencias de aprendizaje

¿Qué, cómo y por qué?

“El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información” – Albert Einstein

Al crecer y hacernos profesionales serios y formales... ¿Cuándo dejamos de jugar? ¿Cuándo dejamos de aprender? ¿Por qué sustituimos una experiencia memorable por 200 slides de power point?

Nuestras **experiencias de aprendizaje** (y no la mera realización de actividades indoor) utiliza los juegos y actividades como **experiencias** que catalizan y crean procesos de reflexión y **aprendizaje** para el desarrollo profesional y personal.



Son un excelente hilo conductor para una jornada memorable. Además de ser tan emocionantes como aptas para todos los públicos, tienen una marcada orientación de **aprendizaje**. Buscamos las experiencias y aventuras más emocionantes e interesantes, actuales o del pasado, y las convertimos en **aprendizajes** para el futuro mediante un **proceso estructurado**.

Modelo de aprendizaje experiencial ReviTalent



Podemos **adaptar** nuestras aventuras y experiencias a distintos formatos, duraciones, tamaños y tipos de audiencia, mensajes y contenidos, combinarlas con otros servicios, etc. **para cada caso concreto** y ayudamos a **transferir** las conclusiones a la realidad de nuestro cliente.

La experiencia como camino de aprendizaje

"La sabiduría es la hija de la experiencia" – Leonardo Da Vinci

El ser humano siempre ha aprendido de situaciones retadoras, emocionantes, divertidas, que le permiten jugar, experimentar y aprender. Hoy en día los profesionales y empresas cada vez están más **hartos de formación, y quieren experiencias de trans-formación**. Por eso diseñamos y realizamos juegos y actividades que son una **metáfora de la realidad**, un campo de juego en el que aprender de forma desinhibida y natural.

¿Por qué **funciona**? El aprendizaje experiencial es más **profundo y duradero**. No es casualidad. Se debe a que cumple mejor que otras metodologías los principios de **aprendizaje en adultos** (andragogía). El adulto aprende mejor cuando:

- **Elige** aprender (en un entorno nuevo y estimulante)
- Construye **su propio significado** y conclusiones
- El aprendizaje tiene conexión con su realidad y **experiencia**
- Participa de forma activa y se siente **protagonista** de su aprendizaje
- Se da cuenta de que tiene **áreas de mejora** y recibe retroalimentación
- Mantiene y refuerza su **autoestima**
- **Aplica** lo aprendido inmediatamente
- El aprendizaje es percibido como **útil** para su vida profesional o personal
- Vincula lo aprendido con **emociones**, experiencias y conocimientos

Y es que **en el juego lo que realmente cambia es el jugador**; de vuelta a la realidad es más sabio y tiene más recursos para afrontar sus retos y **conseguir sus éxitos**.

Piratas del Caribe - Juego de rol para tripulaciones audaces

"Soy pirata porque no tengo más que un barco. Si tuviera una flota me llamarían conquistador." – Respuesta de un pirata capturado por Alejandro Magno

Descripción

La historia





Los piratas del Caribe del siglo XVII son una figura **tan mítica como poco conocida**. Las películas transmiten una **imagen distorsionada**:



pandillas de asesinos desorganizados capitaneados por un dictador cruel o romántico.

Sin embargo, esos piratas consiguieron **triunfar y tener en vilo durante 200 años a los imperios y ejércitos más poderosos** de la época. Independientemente de juicios morales sobre sus medios y fines ¿cómo lo consiguieron?

(Algunos de los 20 piratas históricos que podremos personificar en el juego)

	Charles Vane	<i>Corsario y pirata inglés</i>	Encabezó a los rebeldes contra el gobierno (Woodes Rogers). Cruel y sádico, sin normas. Depuesto por Calicó. Acabó naufrago y ahorcado.
	Jean David Nau (François l'Olonnais)	<i>Pirata francés</i>	Saqueador de Maracaibo y Gibraltar. Torturador sádico, temido y odiado por los españoles y por los otros bucaneros. Sacrificado por indígenas.
	William Kidd (el cazador de piratas)	<i>Corsario y pirata escocés</i>	Empezó como corsario contra los piratas. Asesinó a toda su tripulación y se pasó al otro lado. Su mítico tesoro enterrado sigue buscándose.
	Olivier Levasseur (La Buse)	<i>Pirata francés</i>	Entre otras hazañas, luchó con 4 barcos durante 6 días contra 7 barcos ingleses, los cuales acabaron retirándose. Escondió 100M de £.

La actividad

En este **juego de rol, complementario con el taller** sobre la misma temática, daremos vida a algunos de los piratas del Caribe más famosos del siglo XVII.

Tendremos que demostrar **habilidades intemporales**, como buscar información, repartir puestos y responsabilidades, trabajar en equipo, trazar estrategias, tomar decisiones, colaborar o competir con otros piratas y tripulaciones, luchar o evitar a las fuerzas militares enemigas, gestionar recursos limitados, afrontar tormentas y motines, navegar aprovechando el viento a favor y en contra, y tal vez, si el diablo nos sonríe, conseguir fama y **riqueza**.

Mapa del Caribe Siglo XVII



Navegaremos entre el juego y la **realidad histórica**, rumbo a un gran tesoro: las **claves de éxito de organizaciones y equipos** (entonces y ahora) en entornos hostiles y competitivos.

Algunas aplicaciones

Trabajo en equipo, toma de decisiones en incertidumbre, búsqueda de información, gestión de recursos, planificación, adaptación y flexibilidad, etc.

El ritmo de Apolo - Percusión en equipo

Descripción

La percusión y el ser humano



El **tambor** es uno de los instrumentos más antiguos creados por el hombre y ha servido desde tiempos inmemoriales como **herramienta de comunicación, de conexión** con la naturaleza y de liberación de tensiones. Despierta sensaciones ancestrales de pertenencia, alegría, fuerza, ritmo y sincronización.

En la Grecia clásica, **Apolo era el dios de la música**, la belleza, la perfección, la poesía, la armonía, el equilibrio y la razón. Era símbolo de inspiración profética y artística, siendo el líder de las musas y patrono del oráculo de Delfos.

La actividad

Usaremos la leyenda de Apolo como storytelling introductorio de la actividad.

Tocando los tambores grupalmente en círculo, como nuestros antepasados, vivimos experiencias de conexión, expresión, motivación, participación en igualdad y escucha mutua generando resultados extraordinarios.



Los participantes se ubican conformando un círculo en el que todos están en un mismo nivel y para ello **no se requieren conocimientos musicales previos** dado que el proceso se desarrolla paso a paso.



Con la ayuda de **Germán Bertolotto, experto en percusión y coach**, su progreso colectivo desde la cacofonía y la descoordinación hasta la elaboración de un ritmo armonioso y energético es una experiencia divertida, profunda y significativa.

Esta evolución y el recuerdo emocional y sensorial de la actividad luego se traslada con facilidad a las dinámicas y relaciones del equipo.



Algunas aplicaciones

Team building, mejora de equipos, escucha y empatía, proactividad o reactividad, estilos de liderazgo, comunicación, etc.

El poder de Vulcano ~ Forja de cuchillos y de profesionales

Descripción

El mito de Vulcano

Hefesto según los griegos, o **Vulcano** según los romanos, era el **dios del fuego, de los volcanes, de la forja y la metalurgia**. Pese a ser físicamente poco agraciado, jugó un papel fundamental en la mitología clásica gracias a sus habilidades artesanas.

Hefesto fabricó muchos de los **objetos metálicos, armas o joyas que usaban los dioses** griegos: el casco y las sandalias aladas de Hermes, el cinturón de Afrodita, la armadura de Aquiles, el carro de Helios, el arco y las flechas de Eros, los rayos de Zeus, etc.



Pasando de la mitología a la historia, el dominio del fuego y la forja de metales han sido claves para el desarrollo de las civilizaciones, y es algo tan habitual que **hemos olvidado su importancia y dificultad**.

La actividad



De la mano de un **experto artesano metalúrgico**, aprenderemos las distintas tareas y artes que antiguamente se requerían para fabricar algo aparentemente tan sencillo como un cuchillo.

Tendremos que aprender con rapidez **nuevas habilidades, esforzarnos y trabajar duro** con calor, martillo y yunque, comprender cómo se comporta el metal, planificar el trabajo, colaborar con los compañeros, gestionar nuestras tareas dentro de un tiempo limitado... y si Vulcano está con nosotros, **fabricar nuestro propio cuchillo**.

Algunas aplicaciones

Team building, creatividad, orientación a resultados, trabajo en equipo, etc.



Laboratorio de directivos – Visión estratégica y de empresa

“Si los pilotos de avión pasan horas entrenándose en entornos de simulación para adquirir las habilidades necesarias en su trabajo... ¿dejaremos a nuestros directivos pilotar nuestro negocio sin entrenamiento previo?”

Descripción

La actividad

¿Cómo dar a los directivos actuales o potenciales una **experiencia directa de éxito o fracaso dirigiendo empresas**, en un entorno de juego y aprendizaje, para que puedan aprender de ella?

¿Cómo conseguir que entiendan la **complejidad e interrelación** de las distintas partes de la empresa y adquieran **visión global y estratégica**, más allá de la habitual mentalidad de silos?

La solución es el “laboratorio de directivos”:

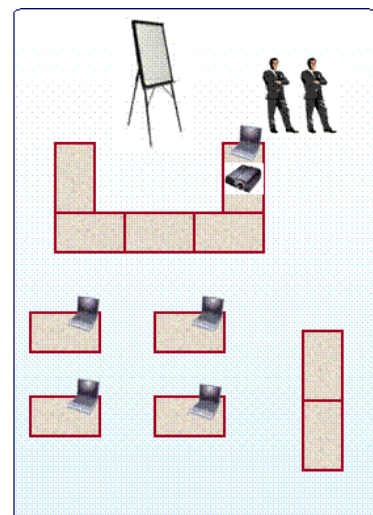
- Programa **presencial** de duración y contenidos **adaptables**
- en el que los participantes (de 12 a 16) divididos en **grupos**
- deben gestionar varias organizaciones que **compiten e interactúan** entre sí durante ocho trimestres virtuales



- en un **entorno controlado** e igual para todos

- donde **no hay azar** y la **única causa** de los resultados son las decisiones, habilidades y comportamientos de los participantes

El desarrollo de las jornadas se realiza a través de un tablero virtual que simula cada organización, en el que quedan reflejadas todas sus áreas, sus activos materiales e intangibles y sus pasivos.



- Al gestionar su propio negocio, los participantes se dan cuenta del **impacto de sus acciones** en la Cuenta de Resultados, e identifican las repercusiones de nuestras decisiones en los diferentes ámbitos: personas, procesos, clientes y finanzas

Algunas aplicaciones

El Laboratorio de Directivos al ser una mini-realidad empresarial puede abordarse para trabajar **diversos enfoques**:

- Visión global, Dirección Estratégica y Gestión por Objetivos (directivos)
- Mejora de los procesos de toma de decisiones
- Habilidades y competencias: Gestión de uno mismo (gestión del tiempo, creatividad, iniciativa...), Gestión de la tarea (planificación, priorización, búsqueda de información...), Gestión de otros (negociación, fijación de objetivos, influencia...)

Legó serious learning – Construyendo el futuro

Descripción

La actividad

El **Legó** es un juego que **abre la mente de los adultos** y nos lleva a la infancia. Despierta nuestra creatividad y nos permite generar un **mundo metafórico** en el que proyectar nuestras ideas.

Desde el punto de vista **actitudinal**, con la excusa de construir algo material, los participantes, tangibilizan ideas abstractas o difíciles de expresar verbalmente, trabajan de manera visual y kinestésica, se emocionan, se **desinhiben** y se liberan de los bloqueos y limitaciones asociados a otro tipo de reuniones y talleres más tradicionales.

Pero más allá de pasarlo bien, un **cuidadoso diseño y explotación de la actividad** (no solamente jugar a construir sin un propósito) permite **trabajar temas absolutamente serios y relevantes** para los participantes y su empresa.



Podemos generar **escenarios y retos a medida** para trabajar mil situaciones; por ejemplo, el diagnóstico y definición de la estrategia de la empresa, la situación actual vs. deseada de un equipo, la tensión entre un proyecto y las actividades continuas, los conflictos entre departamentos, el liderazgo no jerárquico, el trabajo en equipo, etc.

Tras analizar lo sucedido con el Legó, se realiza la transferencia de las conclusiones y aprendizajes a nuestra realidad.

Algunas aplicaciones

Liderazgo, team building, equipos, gestión de conflictos, comunicación, establecimiento de estrategias, gestión del cambio, cultura de silos, etc.

Monster Chef - Cocinando en & el equipo

Descripción

La historia

Compartir la elaboración y disfrute de los alimentos es posiblemente uno de los **ritos sociales más antiguos y universales** en toda sociedad humana. No es casualidad que en todas las culturas se ofrezcan alimentos para iniciar y fomentar las relaciones amistosas.



Es el momento de estrechar lazos, de compartir lo mejor que hemos conseguido, de acercarnos, de comunicarnos, de crear, de trabajar juntos para un bien común, de pertenecer y contribuir a **algo mayor que uno mismo**, de aprender algo nuevo y diferente, y disfrutar de todo ello.

La actividad

De la mano de un **chef experto en una escuela de cocina** aprenderemos a elaborar algunos platos sorprendentes y sabrosos.

Y luego, para darle un poco de sal y pimienta, **competiremos por equipos** para elaborar nuestros mejores platos. Pondremos



toda la carne en el asador, nos pillarán con las manos en la masa, añadiremos

un poco de picante, y dejaremos todo en su punto. Finalmente, los jueces decidirán quiénes son los “**Monster Chefs**” de la jornada.

También habrá retos sorpresa, imprevistos, prisas y risas. Y finalmente degustaremos juntos, con una/s copita/s de vino o cerveza, el **sabor del buen trabajo en equipo**.

Además, podremos **reflexionar** sobre el proceso de trabajo, errores y aciertos cometidos, y aprender algunas de las claves intemporales que demuestran los equipos de éxito.

¡Degusta una experiencia enriquecedora!

Algunas aplicaciones

Creatividad, mindfulness, team building, mejora de equipos, gestión del stress, comunicación, gestión de imprevistos, etc.



El elixir de Baco ~ Cata de vino / cerveza

"En el vino está la verdad." - Plinio el viejo

Descripción

El mito de Baco

Dioniso (Baco para los romanos) es uno de los considerados dioses olímpicos. Es el dios de la **fertilidad y el vino, de la libertad**, de la despreocupación, del desenfreno y el éxtasis. Enseñó a los hombres a cultivar y aprovechar la uva. Por otra parte, era complementario con Apolo, más racional y ordenado.



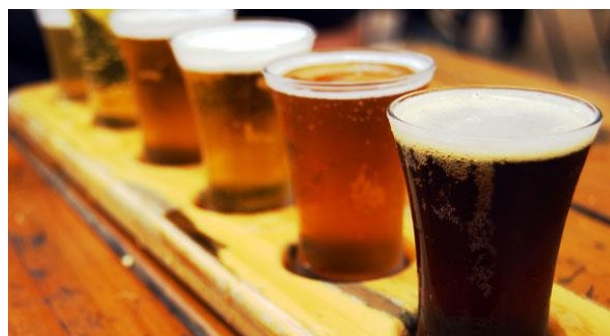
La actividad

Utilizaremos la leyenda griega como introducción a la actividad. De la mano de un experto en vino o cerveza **aprenderemos a saborear, diferenciar describir y apreciar** de forma consciente los elixires de Baco.

Aparte del aspecto recreacional y relacional, muy adecuado para un teambuilding, se puede aprovechar la actividad para introducir la evaluación y gestión del desempeño, o para la selección de personas. Aprender la importancia del lenguaje, de la descripción, de la separación de los sesgos personales, etc.

Algunas aplicaciones

Team building, mindfulness, gestión del desempeño, selección del talento, etc.



Cena & entrevista con un experto

"Siempre estoy dispuesto a aprender, pero no me gusta que me den lecciones". – Winston Churchill

Descripción

La actividad

Compartiremos alimento y conversación con un experto de primera línea en el tema que se quiera trabajar pero, en lugar de enseñar cosas a los participantes, serán ellos quienes tengan la oportunidad de **preguntar y aprender** del invitado.

Previamente habremos **definido con la empresa** la temática y perfil del experto, y buscaremos a la **persona adecuada**, tanto por conocimientos, trayectoria, y capacidad de comunicación.



Algunas aplicaciones

Colectivos saturados de formación, con poco tiempo, y que quieran un formato de aprendizaje alejado de una formación convencional, por ejemplo, comités de dirección.

Artes escénicas: Teatro de empresa / escenas de cine / telenoticias / storytelling

"Los cuentos sirven para dormir a los niños y para despertar a los adultos" – Jorge Bucay

Descripción

La historia

La vida se puede entender como una sucesión de escenarios en los que vamos representando papeles, elegidos conscientemente o no, e interactuando con otros actores, sin conocer el guión que nos espera.

De hecho, las **artes escénicas** en todas las culturas siempre han tenido un doble propósito: **emocionar y entretener** pero también **transmitir ideas importantes** para la vida.



Actividad de teatro de empresa

Consiste en realizar una obra o escena por medio del teatro y **actores** semi-profesionales en la cual los **participantes pueden interactuar** para modificar el final de la obra.

En primer lugar, se crea y consensúa un guión aplicable a la realidad del cliente (vocabulario, estilo, etc.), y que tratan los objetivos y situaciones perseguidas en las acciones formativas.

Durante las acciones formativas se actúa delante de los participantes ejemplificando los comportamientos establecidos, ya sea en positivo o negativo.

Una de las claves es la utilización de **actores** con experiencia real en entornos empresariales, para poder adaptar su lenguaje y comportamientos al entorno organizativo.

Posteriormente se obtendrán las conclusiones pertinentes para alcanzar los objetivos formativos establecidos y se volverá a representar la situación incorporando las conclusiones de los participantes.

Otra variedad es el **teatro de improvisación**, en el que los participantes deberán actuar sin guión previo, y para ello desarrollarán su creatividad, escucha, comunicación verbal y no verbal, etc.



Actividad de escenas de cine / cine fórum

Se utilizan **escenas de películas seleccionadas para mostrar habilidades**, comportamientos y situaciones que se quieran trabajar, ya sea para analizarlas y criticarlas o para modelar y aprender de ellas en positivo. No se trata del mero visionado de alguna escena interesante, sino que hay una metodología para trabajar las conclusiones que se quieren obtener.

Este es un **recurso complementario** dentro de una jornada más convencional, desde luego más interesante que el típico role play, y siempre funciona muy bien.

Una variante es el **cine fórum**, en el que se comparte una película con una intención de aprendizaje, y se hace un análisis estructurado con una finalidad determinada y puesta en común de conclusiones.



Actividad “telenoticias”

Los participantes componen una **improvisada redacción de informativos**. Tienen un tiempo muy apretado para preparar y grabar en directo un programa de noticias, partiendo de las **últimas noticias sobre una grave pandemia** que se está extendiendo por el mundo.

Así que tendrán que organizarse como un equipo, definir y distribuir el trabajo, analizar y preparar la información relevante, ensayar, gestionar sus escasos recursos y tiempo, y finalmente **realizar y grabar un programa de noticias** en directo.



Actividades con / para storytelling

El **storytelling** es posiblemente el elemento de impacto y **comunicación colectiva más antiguo y poderoso**. Por eso lo usamos para abrir o cerrar sesiones, para transmitir ideas poderosas, para captar la atención, como hilo conductor de una sesión, etc.

STORYTELLING



También **formamos en el arte y la ciencia** detrás de este recurso a comunicadores, líderes, vendedores y en general a cualquiera que tenga algo importante que contar.

Algunas aplicaciones

Comunicación persuasiva, influencia, gestión emocional, lenguaje no verbal, ejemplificación y modelado de comportamientos y habilidades, trabajo sobre temas conflictivos o difíciles de abordar directamente, etc.

Juegos de mesa: Hombre lobo, dados creativos, ajedrez colectivo, etc.

Descripción

El juego como aprendizaje

Los **juegos de mesa** siempre han sido una forma de **entretenimiento** colectivo muy popular. ¿Qué tal si los **aprovechamos para aprender habilidades** aplicables también en el trabajo?

Ya sea como **elemento dinamizador** o como **práctica de una serie de habilidades dentro de una jornada más larga**, un pequeño juego muchas veces marca la diferencia en impacto y anclaje emocional en los participantes.

A continuación, ponemos algún ejemplo, pero se podrían adaptar otros muchos.

Actividad: Dados creativos



Juego de dados en el que se pone a prueba la **creatividad y rapidez mental**, construyendo historias con los elementos que nos aporta el azar.

Trabajaremos técnicas y herramientas de creatividad, pensamiento lateral, etc.

Actividad: El hombre lobo

Juego de **intriga y argumentación**, en el que los hombres lobo luchan contra aldeanos, pero ¿quién es quién? Cada uno tendrá que persuadir y argumentar a todos los demás para seguir vivo... y seguir matando.

Aprovechan do el juego, veremos quién y sobre todo cómo y por qué ha sido convincente, y cómo nos lo podemos llevar a situaciones reales de influencia en otras personas.



Actividad: Ajedrez colectivo

Jugaremos al ajedrez por equipos, para desarrollar nuestras habilidades de **pensamiento conceptual y analítico**, pero con algunas modificaciones en las normas también tendremos que trabajar en equipo, liderar, y resolver otros enigmas.



Algunas aplicaciones

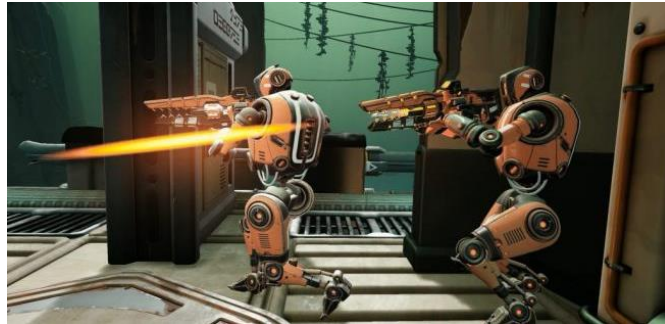
Trabajo en equipo, competencias de pensamiento, creatividad, pensamiento lateral, lenguaje no verbal, argumentación, estrategias de influencia, etc.

Realidad virtual inmersiva ~ Misiones en equipo

Descripción

Las actividades

Hemos recorrido un largo camino desde los primeros videojuegos. Desde unos puntos y rayas en una pantalla, hasta una **realidad virtual en 3d, completamente inmersiva y realista.**



En estos juegos de **realidad virtual inmersiva** por equipos tendremos que trabajar en equipo para sobrevivir al apocalipsis zombie, cumplir misiones en naves espaciales, explorar mundos fantásticos en los que las leyes de la física son distintas, etc.



Además de ser una **experiencia impactante y memorable**, podemos utilizar la última y mejor tecnología para generar situaciones sobre las que reflexionar y aprender.

Algunas aplicaciones

Convenciones y eventos, team building, toma de decisiones rápida, gestión del stress y del miedo, colectivos aficionados a los videojuegos por edad o trabajo, etc.



Los juegos de alambre - competición por equipos para el aprendizaje autónomo

Descripción



Esta actividad tiene su origen en una **innovación didáctica** exitosa desarrollada en la URJC (*) para que los alumnos de grado se involucraran en el estudio de la asignatura de Dirección Estratégica, pero realmente es una **estructura que se puede utilizar para diversos contenidos**.

Por ejemplo, lo hemos utilizado para reforzar, repasar y conseguir que los participantes de un equipo comercial geográficamente disperso de una empresa farmacéutica asimilaran una serie de técnicas y herramientas aprendidas en talleres presenciales previos.

Utiliza un **formato de competición por equipos** basado en las novelas y películas distópicas de "los juegos del hambre". Esto añade un contexto épico y un referente cultural especialmente para las nuevas generaciones. Sus fases son:

1. Comprensión y puesta a disposición de **contenidos**, ya sea en talleres presenciales, e-learning, etc.
2. Explicación de las **reglas**, organización de equipos, fechas, lugar físico / herramientas virtuales, etc. para el juego
3. Estudio individual y colectivo de dichos contenidos y **preparación** de preguntas y respuestas

4. Competición en la que los equipos, siguiendo unas reglas y procesos predeterminados, **se atacan mediante preguntas unos a otros**. El objetivo es eliminar a todos los componentes de los equipos rivales, siendo el ganador el equipo con más supervivientes. Hay preguntas individuales y otras colectivas, de respuesta rápida o lenta, se puede pedir ayuda al equipo o sacrificarse por otro, preguntas bala, flecha, bomba, etc. Según la respuesta, se es eliminado o se puede seguir en juego, hasta que **sólo queda un ganador**.

Con la excusa de la competición, lo que **se consigue** realmente es:

- **Motivar** a los participantes, ya sea por la competitividad, el logro o la colaboración con sus compañeros
- Evidenciar el grado de **aprovechamiento** y aprendizaje individual y colectivo
- Una mayor involucración y dedicación personal de los participantes para **asimilar / recordar los contenidos**
- Desarrollar el **trabajo en equipo y el liderazgo natural** necesarios para que los equipos tengan éxito
- Adaptarse al **ritmo y disponibilidad** de participantes que no pueden coincidir en el tiempo y el espacio durante una jornada entera, ya que puede hacerse en una o varias sesiones, presencial u on-line

En definitiva, es una **actividad original, potente y eficaz para conseguir que los participantes se involucren en el aprendizaje**.

((*)Publicación: WPOM-Working Papers on Operations Management, Vol 11, No 1 (2020) The wire games. A gaming experience within a Grade Class; Antonio Montero-Navarro et al.)

Algunas aplicaciones:

Refuerzo o refresco de formaciones presenciales, de e-learning o de auto-aprendizaje, ya sean de habilidades comerciales, directivas o de contenidos técnicos. Equipos geográficamente dispersos. Formaciones con alta carga de contenidos. Situaciones en las que se quiera verificar el grado de aprendizaje de contenidos pero sin tener que hacer exámenes. Colectivos saturados de formación convencional o que no disponen de jornadas enteras para reuniones presenciales.

Actividades a medida y adaptaciones outdoor a indoor

Descripción

Aunque tenemos más de 200 actividades, muchas veces **el cliente nos pide diseñar / adaptar una actividad para adaptarnos a sus circunstancias.**

Por ejemplo, un mensaje corporativo a transmitir, una habilidad a desarrollar, un problema concreto de los participantes a resolver, encajar dentro de un evento o programa más amplio, presupuestos ajustados, limitaciones logísticas, imposibilidad de hacer actividades outdoor, etc.



Ahí es donde demostramos ser **consultores en aprendizaje experiencial, y hacemos un traje a medida.**

Principales **claves de éxito**, desde nuestra experiencia:

- Adaptación y diseño previo, **por y para la necesidad del cliente**
- Diseño **didáctico** de las sesiones, seleccionando, combinando, equilibrando e integrando actividades y aprendizaje
- Actividad con **impacto emocional**, atractivo y dificultad percibida por los participantes
- Calidad y experiencia de los **profesionales** (facilitadores, coaches, formadores) que lideren la jornada. Este es **el elemento central** para convertir la experiencia en aprendizaje y el único insustituible. Un buen profesional puede improvisar una formación experiencial y suplir o generar las otras claves, pero no al revés.
- Actitud abierta y activa de los **participantes**, aunque por mi experiencia no es tanto un requisito previo como algo que se genera rápidamente.
- **Expertos técnicos** (si son necesarios por la complejidad de la actividad) que garanticen la seguridad, el buen desarrollo de la actividad y que liberen al facilitador para que se centre en las personas. Además deben tener buen trato con el cliente y entender que la actividad solo es un medio, no es el fin en este caso.

- Dosificación del **fracaso – éxito** para gestionar la motivación y la emoción del grupo
- Reflexión y aprendizaje como requisitos para **pasar del fracaso al éxito** en la actividad

Algunas aplicaciones:

Proyectos a medida, elemento de impacto o dinamizador en proyectos de desarrollo de habilidades y competencias, convenciones, etc.

Caso de éxito

Situación: Nuevo equipo que empiezan a trabajar juntos, siendo varios de sus miembros desconocidos entre sí.

Solución: Team building "Monster Chef", elaborando diversos platos en equipo en una escuela de cocina.

Resultado: Conocimiento mutuo, reflexión sobre las actitudes clave del equipo, generación de cohesión y sentimiento de pertenencia entre individuos que se traslada al trabajo posterior.

¡Hablemos!

www.revitalent.com
info@revitalent.com



+34 655 43 69 69
+34 91 752 32 37