

## TRABAJO SOCIAL CON EQUIPOS ¿QUIÉN ES QUIÉN?



## JIRAFAS

El que mira por encima del hombro. Actúa con superioridad o con desdén hacia los demás. Tiene una visión global. Desarrolla este personaje para que le reconozcan como superior. "No sabe usted con quien está hablando". Cree que nadie le puede enseñar nada, está por encima de los demás, necesita que le reconozcan su prestigio, que le vean. Se puede conversar con él reconociéndole valor, pidiéndole opinión en aspectos globales y estratégicos. Si le reconozco no necesitará subirse. Cuando ya está en el personaje, se puede conversar con él haciendo que se sienta importante: cómo lo harías tú, cómo aportarías valor a la tarea, qué se te ocurre a ti. Tú que eres tan listo... Como positivo aportará al grupo su visión desde arriba, su creatividad. Estatus.

VICTORNIETO



## ZORRO

Foco en los propios intereses. Priman sus objetivos. Es ambicioso e inteligente. Puede utilizar esa inteligencia para manipular, sabe cuándo y cómo pedir las cosas. Necesita que se reconozca su inteligencia. Se puede conversar con él forzándole al compromiso. Pedirle que explique en qué se basa, que muestre los hechos. Hacerle participe, integrándole, haciéndole ver que los objetivos del grupo son también los de él. Una vez en el personaje, se puede conversar con él no cediendo a su conversación, es decir, no facilitarle si intenta cizañar, si lo que dice no es bueno o no va a aportar valor. ¿Nos va a aportar o nos va a quitar lo que tengamos que decimos? Como positivo aportará al grupo picardía, estrategias competitivas y astucia.

VICTORNIETO



## GACELA

Le importa la imagen que da. Está alerta para huir. Es insegura. Necesita libertad, que le reconozcan su capacidad de movimiento y de ser quien reconoce primero una amenaza. Puedo conversar potenciándole sus cualidades y habilidades, sus puntos positivos. Hay que generarle seguridad y darle espacio y refuerzo positivo. Aporta al grupo ingenuidad y ternura, avisa del peligro

VICTORNIETO



## SAPO

Aparenta pasividad y actúa cuando menos te lo esperas. Se cría en su hábitat controlando su charca, mimetizado con el ambiente. Va al sol que más calienta. Es el pelota. La necesidad es la subsistencia, tener cubiertas sus necesidades básicas. No quiere líos. Es un superviviente. Conversar desde la paciencia y reconociendo su capacidad de observación. Dejarle claras las normas, establecer un clima en que se genere el hábitat que busca. Cuando ya está en el personaje preguntarle por el beneficio que obtiene de lo que hace. Dejarle que vigile porque detectará amenazas. Aporta al grupo un cambio de ritmo, una reflexión. Parece que no está pero estará atento a todo lo que pasa. Capaz de alimentarse de lo que los otros no ven. Saca provecho de lo que los demás no vemos, pero es importante controlar sus movimientos.

VICTORNIETO



## HIPOPÓTAMO

Es individualista, actúa sin temor. Pasivo mientras no cambien/toquen su parcela. Desarrolla el personaje como acto de defensa y protección para no dejar ver su debilidad. Evita tomar partido. Se sentirá inseguro cuando algo cambie. Es resistente al cambio. Necesita que le reconozcan su poder, su sitio. Necesita sentir que mantiene el control. Para conversar hay que ganarse su confianza, detectar sus necesidades y cubrirlas para que no se sienta en peligro. Cuando ya está en ese personaje, hacerle ver que él tiene el control, que le respetamos. Pedirle opinión, provocar intervención e interés, darle algo a ganar. Mucha asertividad. Aporta al grupo estabilidad y seguridad, tranquilidad ante un conflicto. Calma y aplomo. Es un animal agresivo cuando siente que invaden su entorno.

VICTORNIETO



## MONO

Parlanchín, pequeño profesor, "yo lo sabía". Actúa así debido a su inseguridad. Necesita orden y sentir que sirve al grupo. Hace lo que hace para sentirse querido y si nos enfadamos con él, seguirá haciéndolo todavía más. Necesita que le reconozcan su colaboración y esfuerzo para que baje su intervención. Para conversar con él pedir que aporte lo que sabe de una manera constructiva, que sienta que forma parte del grupo. Al grupo le aportará conocimientos. Es generoso y no le importa compartir lo que tiene. Puede realizar un trabajo de calidad. El mono guarda los conocimientos de la empresa, es el que se lo sabe todo.

VICTORNIETO



## PUERCOESPÍN

Es individualista, de acceso difícil, con dificultad de visión global. No es agresivo, es defensivo. Actúa como huidizo, evita el trabajo en equipo. Su corporalidad es hostil, enfadado. Necesita encubrir sus miedos, que le reconozcan su independencia. No acepta a los demás a primera vista. Avisa que si te acercas te pincha. Para conversar hay que hacerle ver las cosas en que es muy bueno para que genere confianza en sí mismo, se abra y nos deje entrar en esa coraza. Cuando está en el personaje, se puede conversar con él llevándole a la concreción, preguntas concretas en las que es el sabio. Haciéndole sentir como parte del grupo. Aportará al grupo su capacidad de ver las dificultades. Avisará de posibles amenazas.

VICTORNIETO



## CABALLO

Es trabajador. Domesticado. Admite las órdenes y las ejecuta. Necesita que se reconozca su trabajo. Para que no desarrolle el personaje, darle tareas concretas donde sienta que puede ser proactivo. Evitar darle mensajes contradictorios. Reforzar su conducta, preguntando: ¿A ti qué te parece?, ¿cuál es tu opinión? Cuando está en el personaje, le sacamos metiéndole en algún trabajo que no conozca. Su tendencia es a paralizarse y así le podemos hacer reflexionar para que vea los beneficios del cambio de conducta. Aporta al grupo fiabilidad en el trabajo, rigurosidad. Detecta el estrés del superior. Si se le carga y se le mete estrés, se bloqueará y mandará todo "a paseo".

VICTORNIETO



## PERRO

está para proteger el territorio. Se pone agresivo cuando alguien entra en su terreno con malas intenciones. Explicarle que no vas a robar, que vas a construir con él, que está protegiendo el negocio. Es el "Controller". Necesita que se le reconozca su lealtad y sentirse seguro, cuidado.

VICTORNIETO

## DINÁMICA 1

Esta dinámica te ayudará a identificar a cada miembro de tu grupo con un animal.

Escribe en post-it el nombre de cada persona de tu equipo, después pon el post-it en la tarjeta del animal que corresponda a su personalidad.

Establece una estrategia para aumentar los puntos fuertes de sus cualidades y establece una estrategia para disminuir los puntos débiles.

Para ello, puedes encomendarle tareas o funciones teniendo en cuenta sus habilidades.

Después, puedes entregar a cada participante todas las fichas de animales y decirle con cuál se identifica más y por qué. Podrás analizar si ambos tenéis la misma visión.

VICTORNIETO

## DINÁMICA 2

Puedes repartir cada ficha de animal a un participante, esta persona deberá leer cómo actúa el animal y deberá interiorizar su comportamiento.

Después de hará un simulación de reunión y cada persona deberá interpretar el animal que le ha tocado.

Tras la simulación, cada persona deberá decir qué animal le ha tocado y cómo se ha sentido al interpretar esa personalidad.

Es importante explicar que una persona puede "ser" distintos animales en su día a día, y que saber identificarlos nos ayudará a saber cómo gestionar al equipo.

VICTORNIETO