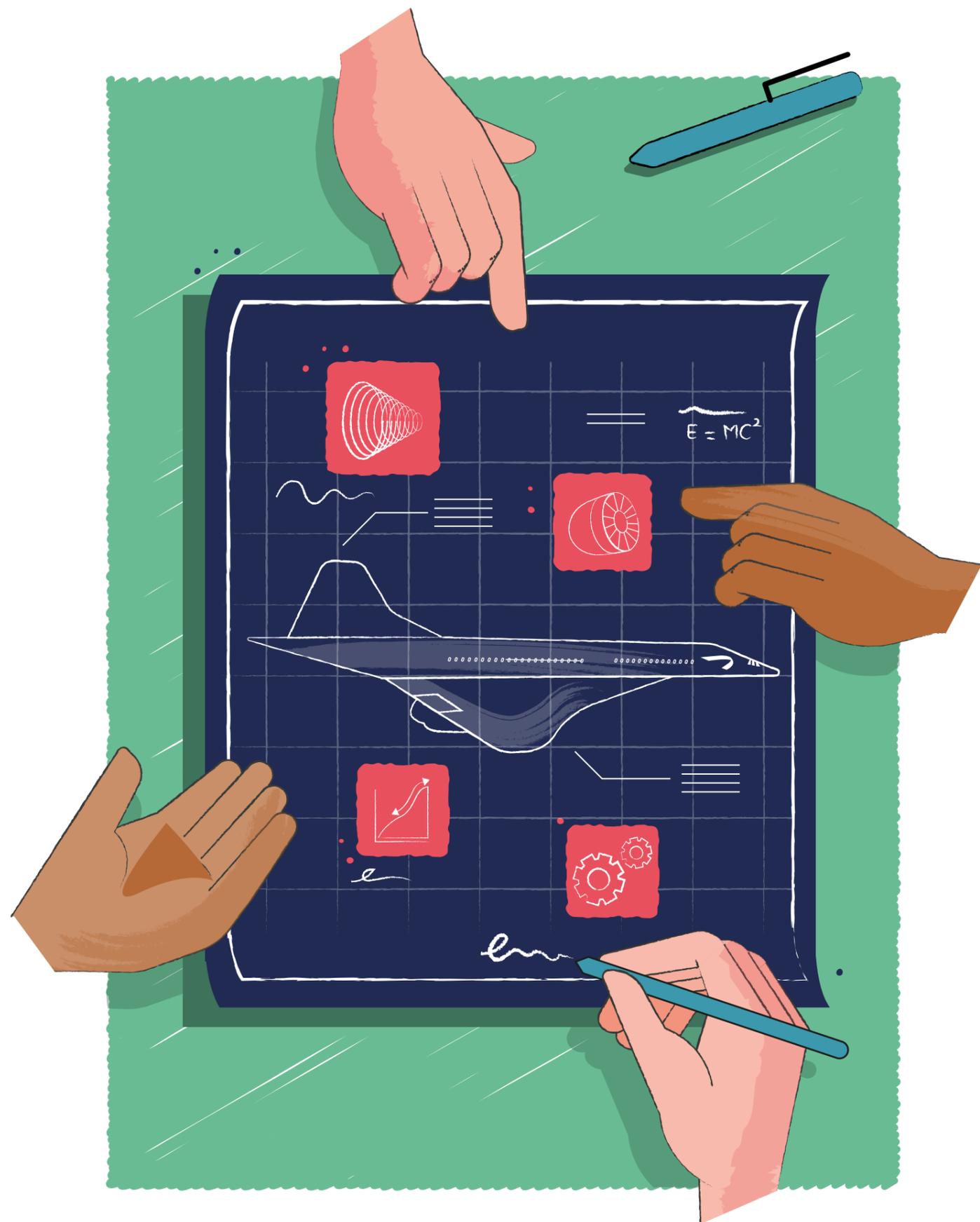
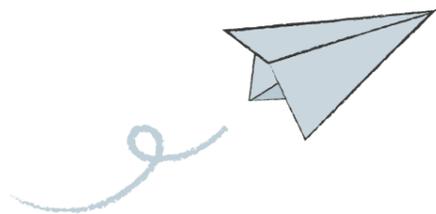


# CAPÍTULO 3: COLABORACIÓN



# COLABORACIÓN

Hay quienes la consideran una habilidad socioemocional, pero, para ser honestos, es una habilidad técnica: la colaboración.



¿Sabes colaborar con los demás, trabajar en equipo, conseguir algo en lo que cada persona tiene un papel? Puede tratarse de organizar una fiesta, construir una guarida, planear un viaje, escribir el código de un nuevo programa de ordenador, componer una nueva canción... Es un objetivo ambicioso para el que se necesitan varias personas, cada una con tareas diferentes.

Ser capaz de colaborar con otras personas, asegurándose de que todos persigan el mismo objetivo y que los desacuerdos se resuelvan a tiempo, es todo un desafío.

¡Tienes que saber escuchar a los demás y entenderles! (¡Oh! ¿Significa eso que la empatía y la escucha activa podrían ser útiles? ¡Me parece que sí! Si no sabes lo que son estas dos ideas, échale un vistazo al capítulo 2...).

“La colaboración es trabajo en equipo, así que MUCHO depende del equipo”.

TAL VEZ YA HAYAS EXPERIMENTADO QUE COLABORAR CON UN BUEN AMIGO O CON ALGUIEN MUY CERCANO A TI PUEDE SER BASTANTE FÁCIL. CUANDO EXISTE CIERTA PROXIMIDAD, UN LENGUAJE COMÚN, IDEAS SIMILARES E INTERESES COMPARTIDOS, NO DA MIEDO COLABORAR. AUNQUE PODÁIS TENER DESACUERDOS IMPORTANTES, E INCLUSO CONFLICTOS, UNA AMISTAD SÓLIDA SUELE AYUDAR A RESOLVER LOS PROBLEMAS Y AVANZAR.

PERO, ¿QUÉ OCURRE SI TIENES QUE COLABORAR CON ALGUIEN QUE NO ES TU AMIGO? POR EJEMPLO, ALGUIEN CON UNA GRAN DIFERENCIA DE EDAD, CON UNA VISIÓN DISTINTA DEL MUNDO, OTRAS COSTUMBRES, CONOCIMIENTOS Y EXPERIENCIAS DIFERENTES...



Imagina que quieres construir un avión.  
O, aún mejor,

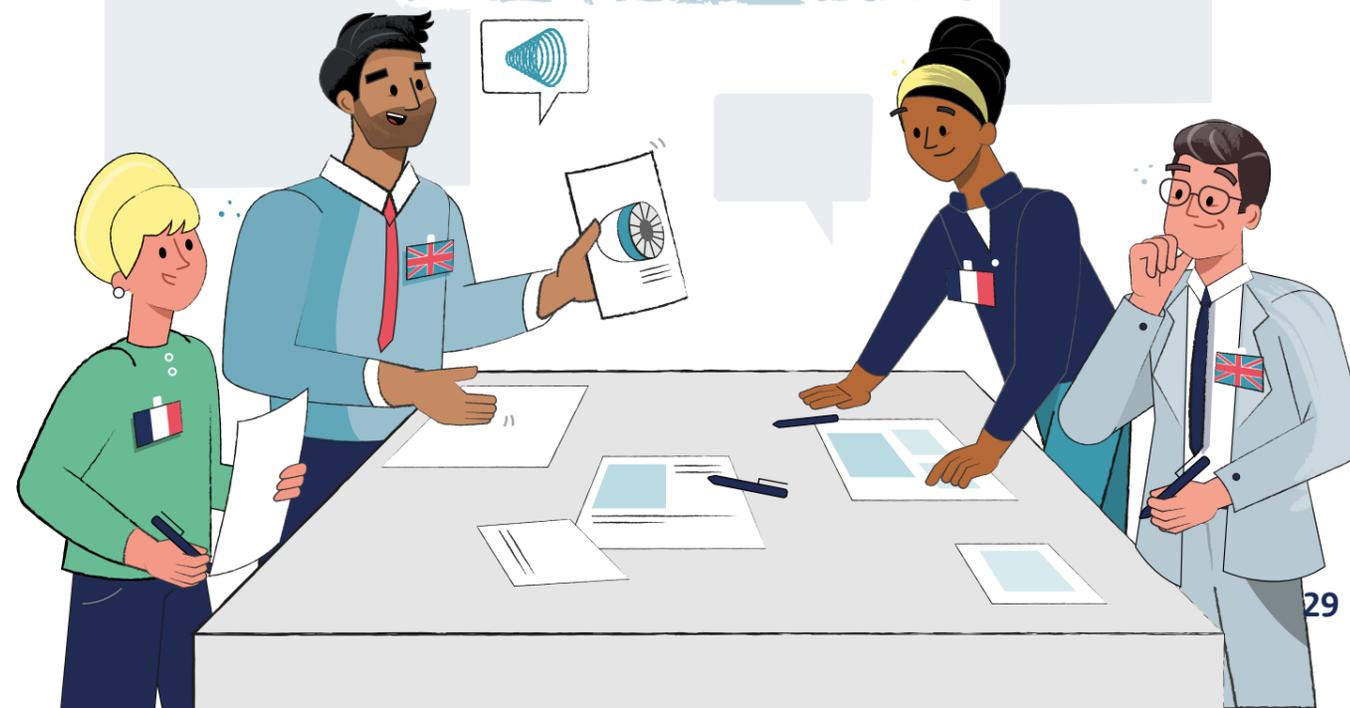
**un avión supersónico...**

... que vuele a una velocidad mayor que la del sonido (¡que es de 300 metros por segundo!). Imagina que quieres que tenga un tamaño suficiente para transportar, por ejemplo, a 100 pasajeros. Necesitarías muchas personas y destrezas diferentes. Diseñar la forma del avión, desarrollar los motores a reacción, construir todo, ensamblar, probar...

Para construir el avión y conseguir que volase en 1969, los trabajadores tenían que ser mucho más que unos ingenieros excelentes y unos expertos extraordinarios. **Tenían que colaborar con gente a la que no conocían, buscar maneras de entenderse y asegurarse de que todos remasen en el mismo sentido.**

Eso es justo lo que ocurrió en los años 60, cuando Francia y el Reino Unido decidieron construir un Concorde juntos. Este asombroso avión fue el primero de su especie: ¡un avión supersónico! La construcción de este avión no solo movilizó una inmensa variedad de destrezas: **fue una colaboración entre dos países, con distintos idiomas, distintas culturas y distintas empresas.**

En las siguientes actividades, tendrás la oportunidad de experimentar la colaboración con otras personas. Igual que con el resto de actividades de este libro, el objetivo no es “triunfar”, sino experimentar y reflexionar: ¿Qué te ha hecho sentir? ¿Qué te ha gustado? ¿Qué te ha incomodado y por qué? ¿En qué áreas crees que podrías mejorar? Dedica un tiempo a escribir sobre esto en tu diario.



## ACTIVIDADES

Para las siguientes actividades, necesitarás a más personas: amigos, familiares, personas que quieran jugar contigo. Puedes jugar con solo un amigo, pero inténtalo también con más y más personas que no conozcas tan bien.

¡Se vuelve más complicado y divertido cuanto más gente participa!



### UNA TORRE DE SOMBRAS Y ZAPATOS

SI HACE BUEN TIEMPO, SAL CON TU FAMILIA O AMIGOS Y MIRAD VUESTRAS SOMBRAS. DESPUÉS, ¿PODÉIS CREAR UNA SOLA SOMBRA JUNTANDO LAS DE TODO EL GRUPO? ¿LO HABÉIS CONSEGUIDO? BIEN.



#### Este es el reto:

¿Cuál es la sombra más alargada que podéis crear juntos?

Probad y experimentad con las ideas de todos... Y si llueve, entrad a casa y quitaos los zapatos. Después, tratad de construir una torre juntos, ¡usando solo los zapatos! ¿Qué altura lográis alcanzar?

Una vez más, debatid, experimentad, ¡colaborad!



### CAMINA

# Y... ¡STOP!

PARA EL JUEGO DE CAMINAR, PODÉIS USAR UNA HABITACIÓN O UN ESPACIO AL AIRE LIBRE, COMO UN PARQUE. TODOS PODÉIS CAMINAR EN DISTINTAS DIRECCIONES, A DISTINTO RITMO. **EL OBJETIVO ES DEJAR DE CAMINAR EXACTAMENTE AL MISMO TIEMPO** PUEDE SER TENTADOR DECIR "¡STOP!" O DAR UNA PALMADA PARA CONSEGUIR QUE TODOS SE PAREN Y, DE HECHO, PODÉIS EMPEZAR HACIÉNDOLO ASÍ.



Pero la actividad se vuelve más interesante si no puedes hablar o indicar a los demás que tienen que pararse. Entonces, el grupo solo lo puede conseguir si todos prestan muchísima atención a los demás y tratan de "sentir" cuándo se paran todos. ¡Seguramente harán falta varios intentos y mucha concentración hasta conseguirlo!

# NARRACIÓN COLECTIVA

¿PODEIS CONTAR UNA HISTORIA JUNTOS TÚ Y TUS AMIGOS O TU FAMILIA?  
INTENTAD DESARROLLAR A PARTIR DE UN RELATO SENCILLO: ¿QUIÉNES SON LOS PERSONAJES  
PROTAGONISTAS? ¿CUÁL ES EL ARGUMENTO PRINCIPAL? ¿QUÉ LES VA A PASAR A LOS  
PERSONAJES?

La dificultad de esta actividad es que todos tenéis que aportar a la historia y, sobre todo, que no podéis decir “no” a la sugerencia de nadie. **Si alguien tiene una idea que te parece absurda, ¡no puedes rechazarla!** Tendréis que encontrar la manera de incorporarla a la historia, seguir desarrollándola de manera que no arruine todo lo demás...

¡MATAR DE GOLPE A VUESTROS PERSONAJES **NO ES UNA OPCIÓN!**

De todos modos, ¡tenéis que intentar que la historia sea lo mejor posible!

¡DESTROZAR VOLUNTARIAMENTE LA HISTORIA **NO ES UNA OPCIÓN!**