

Caso: el compañero que no aparece — gestionar conflictos de equipo

Análisis de un caso real de conflicto dentro de un equipo de trabajo (un miembro que no cumple, otro que acapara, una decisión bloqueada) para que el alumnado practique técnicas de resolución antes de vivirlo en su propio proyecto emprendedor.

DURACIÓN

50 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupos pequeños (3-4)

UNIDAD 10

La empresa: tipos, formas jurídicas y organización

MATERIALES

- Ficha del caso impresa (una por grupo)
- Tabla de tipos de conflicto y posibles respuestas (evitar / imponer / ceder / colaborar)
- Plantilla de plan de acción del equipo
- Pizarra para la puesta en común

ENCAJE CURRICULAR · **Saberes** La empresa como unidad que crea valor: objetivos, ingresos, costes y beneficio, Funciones y áreas de la empresa, Clases de empresas y tejido empresarial español, Formas jurídicas, responsabilidad y trámites de constitución, Organización, equipos, roles y motivación, Responsabilidad social y economía social · **Comp. específicas** CE5 · **Comp. clave** CPSAA, CC, CCL

Planteamiento

Todo el mundo dice que sabe trabajar en equipo hasta que le toca un equipo de verdad: el compañero que nunca hace su parte, la que decide por todos sin preguntar, el grupo que se bloquea porque dos no se hablan. Estos conflictos no son anécdotas: son la causa número uno de que los proyectos —en clase y en la vida laboral— salgan mal o se vuelvan un infierno.

La unidad ha explicado los roles de equipo y las normas de convivencia de un grupo de trabajo. Esta actividad los pone a prueba con un caso de conflicto realista que casi seguro reconoceréis. El objetivo es practicar la resolución **antes** de que os pase en el proyecto del curso, para llegar con herramientas y no con improvisación.

Objetivos didácticos

- Identificar el tipo de conflicto y sus causas reales (no solo los síntomas).
- Comparar las cuatro estrategias clásicas de gestión de conflictos y elegir la adecuada para cada caso.
- Redactar un plan de acción concreto que el equipo afectado podría aplicar.
- Anticipar normas de equipo que prevengan el conflicto antes de que aparezca.

El caso: el equipo de “EcoBotellas”

Cuatro estudiantes forman equipo para un proyecto. **Lucía** trabaja muchísimo, pero decide todo sola y se enfada cuando alguien propone algo distinto. **Dani** prometió hacer el presupuesto hace dos semanas y no lo ha tocado; siempre tiene una excusa. **Sara** evita el conflicto: cuando hay tensión, se calla y luego se queja por privado. **Marc** intenta mediar, pero ya está quemado. A diez

días de la entrega no tienen presupuesto, Lucía ha hecho el doble que nadie y el ambiente está roto. Nadie ha hablado del problema en voz alta todavía.

Pasos

- 1. Lectura del caso (5 min).** Cada grupo lee la ficha e identifica los cuatro comportamientos problemáticos, uno por personaje.
- 2. Diagnóstico de conflictos (15 min).** Para cada personaje, el grupo nombra el problema (Lucía: acaparamiento; Dani: incumplimiento; Sara: evitación; Marc: agotamiento del mediador) y su causa probable. Importante: separar la persona del comportamiento.
- 3. Elección de estrategia (15 min).** Usando la tabla de las cuatro estrategias —evitar, imponer, ceder, colaborar—, el grupo decide cuál aplicaría con cada personaje y por qué. La mayoría de casos pide colaborar, pero conviene razonar por qué evitar o imponer fallan aquí.
- 4. Plan de acción del equipo (10 min).** Cada grupo redacta tres acciones concretas que “EcoBotellas” debería tomar **hoy**: una conversación pendiente, un reparto de tareas escrito y una norma de equipo nueva. Nada de «que se esfuercen más».
- 5. Puesta en común (5 min).** Dos grupos comparten su plan. Se cierra extrayendo las tres normas de equipo que habrían evitado el lío desde el principio (reparto escrito, revisiones intermedias, hablar de los problemas en grupo y no por privado).

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Diagnóstico de conflictos	Nombra el problema y la causa de cada personaje	30 %
Estrategia razonada	Elige estrategia adecuada y justifica por qué	25 %
Plan de acción	Tres acciones concretas y aplicables hoy	30 %
Normas preventivas	Propone normas que habrían evitado el conflicto	15 %

Variantes y extensiones

- **Variante role-play:** en lugar de analizar por escrito, cuatro voluntarios interpretan a los personajes y el resto del grupo les ayuda a desbloquear el conflicto en directo.
- **Conexión con la dinámica Belbin (Unidad 10) y el proyecto emprendedor (Unidad 12):** las normas extraídas se incorporan a la “carta de equipo” del proyecto del curso.
- **Extensión preventiva:** cada equipo real de la clase redacta su propia carta de equipo antes de empezar el proyecto emprendedor, con las normas que sacaron de este caso.