**Diario:**

**Clase (10-2-2020): Juan María y Jean Paul (ejercicio 10 pag 164)**

**Casa: (10-2-2020) Juan María Sánchez (11 pag 164, 2 Pág 173)**

**Jean Paul Matilla (ej 14 Pag 166)**

**Clase (14-2-2020): pag 174 ej 8, pag 175 ej 2, 3, 4 y 5. Autoevaluación (Juan Mari Pares, Jean Paul impares).**

Página 164:

**10:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Coche 1 | Coche 2 | Coche 3 | Coche 4 | Coche 5 | Coche 6 | Coche 7 | Coche 8 |
| Marca | Renault | Honda | Mercedes Benz | Jaguar | Fiat | Peugeot | Seat | Volvo |
| Color | Marrón | negro | amarillo | gris | Crema | Rojo | verde | Azul |

**11:**

1. Personal de limpieza: Grupo
2. Sección de realización de radiografías: Grupo
3. Seción de extracción de sangre: Grupo
4. Personal de quirófano: Equipo
5. Sección de hematología o laboratorio: Equipo
6. Personal administrativo: Equipo

**Página 166:**

**Ejercicio 14:**

La inteligencia emocional es la capacidad de conocer los sentimientos propios y los de otra persona, actuando concorde a estos.

**Pagina 173:**

**Ejercicio 2:**

Casillas: Impulsor, ofrece seguridad, confianza y lealtad al resto de miembros

Ramos: Impulsor

Piqué: Investigador

Iniesta: Evaluador

Fábregas: Evaluador

Jordi Alba: Creador

Fábregas: Impulsador

Busquets: Cohesionador

Xavi: Especialista

Villa: Creador

Costa: Especialista (ej. en el remate)

Pedro: Implementador

Vicente del Bosque: Coordinador y rematador

**Ejercicio 4:**

El tipo de comunicación es el feedback, ya que lo que tiene que hacer el grupo de trabajo es dar una respuesta a sus superiores,la cuestión de que dias se pueden coger vacaciones los trabajadores.

**Página 174:**

**Ejercicio 6:**

* Anabel: Es la coordinadora,
* Mar: Es la Impulsora
* Maite: Es la cohesionadora
* Rosa: Es la creadora
* Pedro: Es el rematador
* Teresa: Es la implementadora
* Inés: Es la Investigadora
* Belén: evaluadora

**Ejercicio 8:**

Internet, películas, canciones y series en inglés, viajes al extranjero (popularizando los ERASMUS), videojuegos, academias, escuelas de idiomas, hablar con nativos, practicar ese idioma con conocidos, familiares u amigos.

La más eficiente (dependiendo del individuo) será aquella que le implique en la actividad y le motive (ej. una academia o visionado de multimedia).

La más barata sería hablar con nativos o visualización de multimedia gratuita en inglés (ej. Aplicaciones gratuitas de chat/video-chat o vídeos en inglés de plataformas gratuitas de streaming de contenido en línea como youtube o dailymotion)

**Página 175:**

**Ejercicio 2:**

Es necesaria una comunicación ya que, aunque estén experimentados, no pertenecen al mismo área y, delegar el montaje del proyecto a alguien ajeno a este provocará que no se obtendrá el resultado deseado

**Ejercicio 3:**

Se debe realizar una escucha activa para entender los diferentes puntos de vista y así realizar un trabajo más completo, profundizando en cada apartado conociendo las necesidades e inquietudes de diferentes miembros de diferentes sectores relacionados con el tema a tratar

**Ejercicio 4:**

El *roleplay* no sirve para el caso, ya que este se utiliza cuando se está discutiendo algo, cuando se está falto de ideas se utiliza el *brainstorm* o *tormenta de ideas*.

**Ejercicio 5:**

El *feedback* es necesario, ya que gracias a él, el receptor sabe que su mensaje a llegado bien y se ha entendido, sin este, hay peligro de los mensajes se malinterpreten.

***AUTOEVALUACIÓN***

**Ejercicio 1:**

c) Sinergia

**Ejercicio 2:**

d) Complementariedad, confianza, coordinación, comunicación y compromiso

**Ejercicio 3:**

d) La responsabilidad es individual.

**Ejercicio 4:**

c) Preparación

**Ejercicio 5:**

a) Expresar las ideas de forma abierta, clara y sincera, sin herir los sentimientos de los demás.

**Ejercicio 6:**

d) Rematador

**Ejercicio 7:**

b) Círculo de calidad

**Ejercicio 8:**

c) Kurt Lewin

**Ejercicio 9:**

b) Brainstorming

**Ejercicio 10:**

a) Capacidad de ponerse en el lugar de otra persona