

Cuadro 6. Preguntas, respuestas y puntaje de caracterización de la técnica Monopolio.

 Preguntas diferenciadoras.

 Preguntas estándar.

Nro.	Pregunta	Puntaje Máx.	Respuesta	Puntaje Obtenido
1	¿El objetivo del juego es poseer la mayor cantidad de propiedades y ser el jugador más rico?	3	No	0
2	¿El tablero es fijo?	1	Sí	1
3	¿El tablero tiene inicio y fin?	3	Sí	3
4	¿El jugador mueve su ficha según el resultado de los dados?	1	Sí	1
5	¿El valor obtenido en el dado sólo permite avanzar en el tablero?	3	Sí	3
6	¿Se avanza en el tablero en el sentido de las manecillas del reloj?	1	No	0
7	¿Los eventos externos dependen de la casilla en la que quede la ficha producto de un movimiento?	1	Sí	1
8	¿Los jugadores van acumulando dinero para comprar propiedades a lo largo del juego?	1	No	0
9	¿El jugador no puede establecer una estrategia de los movimientos a seguir desde el principio?	3	Sí	3
10	¿No existen alternativas para contrarrestar el impacto de los eventos externos sobre el desarrollo del juego?	1	Sí	1
11	¿Para ganar el juego es necesario que los demás jugadores pierdan (se declaren en bancarrota)?	3	No	0
Puntaje Máximo		21	Puntaje Obtenido Total	13

Fuente: Elaboración propia en base a metodología propuesta por Gómez, 2010.

El puntaje obtenido total fue de 13. El puntaje máximo para esta técnica en caso de contestar todas las preguntas afirmativamente es 21. El cociente entre el puntaje obtenido y el puntaje máximo es $13/21 = 0.62$.

Teniendo en cuenta los criterios de selección:

- Criterio 1:

$$Si \left[(Puntaje Obtenido_{T_{ci}} / Puntaje Maximo_{T_{ci}}) \geq 0.85 \Rightarrow T_{sug} = T_{ci} \right]$$

- Criterio 2:

$$\forall T_{ci} \in T_c:$$

$$Si \left[(0.7 \leq (Puntaje Obtenido_{T_{ci}} / Puntaje Maximo_{T_{ci}}) < 0.85) \Rightarrow T_{sug_j} = T_{ci} \right]$$

Se puede concluir que ésta técnica no clasifica como la más apropiada para llevar la temática trabajo en equipo a formato de juego. De acuerdo a lo anterior, se procede a responder las preguntas y calcular el puntaje de la técnica candidata 2: Juego de rol.

5.6.2 Preguntas de caracterización técnica candidata 2: Juego de rol.

Cuadro 7. Preguntas, respuestas y puntaje de caracterización de la técnica Juegos de rol.

- Preguntas diferenciadoras.
- Preguntas estándar.

Nro.	Pregunta	Puntaje Máx.	Respuesta	Puntaje Obtenido
1	¿Uno de los propósitos del juego es simular escenarios para que los participantes tomen decisiones según sus objetivos propuestos?	3	Sí	3
2	¿Se describe una o varias situaciones donde los participantes asumen roles específicos ?	3	Sí	3
3	¿Los participantes no tiene el mismo nivel de conocimiento de las condiciones del escenario, es decir, hay información de la situación sólo en poder de algunos participantes?	3	No	0
4	¿En el juego existen conflictos o circunstancias que deben resolver los participantes mediante comunicación?	1	Sí	1
5	¿Inicialmente todos los participantes del juego reciben la misma descripción del escenario?	1	Sí	1
6	¿Debe existir un moderador del juego encargado de describir la situación inicial y	3	Sí	3

Nro.	Pregunta	Puntaje Máx.	Respuesta	Puntaje Obtenido
	dirigir el desarrollo del juego?			
7	¿La situación o escenario simulado tiene inicio, momento para la toma de decisiones y desenlace del escenario?	1	Sí	1
8	¿Al finalizar el juego es importante hacer una socialización para analizar las decisiones tomadas, los factores que influyen en ellas y sus consecuencias?	3	Sí	3
9	¿Este tipo de juegos se presta para plantear a los participantes el interrogante acerca de la estrategia óptima u acciones a seguir para maximizar los beneficios como parte del proceso de análisis del comportamiento?	3	Sí	3
10	¿Los participantes, según el rol asumido, toman decisiones que reflejan su sistema de creencias personales?	1	No	0
11	¿No existen reglas estrictas sino que el desarrollo del juego depende de las decisiones de los participantes?	3	Sí	3
Puntaje Máximo		25	Puntaje Obtenido Total	21

Fuente: Elaboración propia en base a metodología propuesta por Gómez, 2010.

El puntaje obtenido total fue de 21. El puntaje máximo para esta técnica en caso de contestar todas las preguntas afirmativamente es 25. El cociente entre el puntaje obtenido y el puntaje máximo es $21/25 = 0.84$.

Teniendo en cuenta el Criterio 2:

$$\forall T_{ci} \in Tc:$$

$$Si \left[(0.7 \leq (Puntaje Obtenido_{Tci} / Puntaje Maximo_{Tci}) < 0.85) \right] \Rightarrow Tsug_j = T_{ci}$$

El resultado anterior indica que ésta técnica clasifica como apropiada para llevar la temática, trabajo en equipo a formato de juego. Por lo tanto, la aplicación del método arroja como resultado que una técnica sugerida para el juego de trabajo en equipo es Juego de rol.

5.6.3 Preguntas de caracterización técnica candidata 3: Escaleras y toboganes.

Cuadro 8. Preguntas, respuestas y puntaje de caracterización de la técnica Escaleras y toboganes.

 Preguntas diferenciadoras.
 Preguntas estándar.

Nro.	Pregunta	Puntaje Máx.	Respuesta	Puntaje Obtenido
1	¿El objetivo del juego es llegar primero a la meta?	3	Sí	3
2	¿El tablero es fijo?	1	Sí	1
3	¿El tablero tiene inicio y fin?	3	Sí	3
4	¿El jugador mueve la ficha según el número obtenido al lanzar los dados?	3	Sí	3
5	¿Se avanza en el tablero de acuerdo a la numeración de las casillas?	1	Sí	1
6	¿Al caer en una casilla con un atajo (escalera) el jugador podrá subir?	3	Sí	3
7	¿Al caer en una casilla con un obstáculo (tobogán) el jugador deberá bajar?	3	No	0
8	¿Al caer en una casilla de orden, el jugador debe avanzar o retroceder según lo indique?	1	Sí	1
9	¿Al caer en la casilla vuelva a la salida, el jugador debe volver a empezar?	1	Sí	1
Puntaje Máximo		19	Puntaje Obtenido Total	16

Fuente: Elaboración propia.

El puntaje obtenido total fue de 16. El puntaje máximo para esta técnica en caso de contestar todas las preguntas afirmativamente es 19. El cociente entre el puntaje obtenido y el puntaje máximo es $16/19 = 0.84$.

Teniendo en cuenta el Criterio 2:

$$\forall T_{ci} \in Tc:$$

$$Si \left[(0.7 \leq (Puntaje Obtenido_{T_{ci}} / Puntaje Maximo_{T_{ci}}) < 0.85) \right] \Rightarrow Tsug_j = T_{ci}$$

El resultado anterior indica que ésta técnica clasifica como apropiada para llevar la temática, trabajo en equipo a formato de juego. Por lo tanto, la aplicación del método arroja como resultado que una técnica sugerida para el juego de trabajo en equipo es Escaleras y toboganes.

Debido a que las técnicas Juegos de rol y Escaleras y toboganes, obtuvieron una calificación dentro del rango (0,7 a 0,85), con igual puntaje (0,84), se decide combinar las características de las dos técnicas, de la siguiente manera: Juegos de rol permitirán ejercitar las habilidades para trabajar en equipo, mientras que Escaleras y toboganes será el escenario, donde por azar (lanzamiento de dados) se presentarán obstáculos (Escaleras - situaciones positivas: avanza ó Toboganes - situaciones negativas: retrocede), como sucede en la vida real de una compañía.

5.7 Incorporar el conocimiento específico en el juego. A continuación se presentan las plantillas técnicas originales de las dos técnicas seleccionadas.

5.7.1 Plantilla original de Juego de rol.

Cuadro 9. Plantilla Original de la Técnica Juego de rol.

PLANTILLA TÉCNICA	
I. GENERALIDADES	
Nombre técnica	Juego de rol
Objetivo del juego	El objetivo general de un juego de rol para los participantes es maximizar los beneficios a obtener en el escenario, bien sea mediante cooperación o competencia entre los diferentes roles asumidos individual o colectivamente.
Número de jugadores	No se establece un límite y depende del escenario planteado para ambientar el juego.
II. MATERIALES	

Los materiales varían para cada instancia particular de un juego de rol de acuerdo con las características del escenario o escenarios planteados.	
III. ACTIVIDADES PREVIAS	
En algunas ocasiones, la aplicación de un juego de rol exige actividades previas como una sesión de conocimiento del equipo de trabajo o una introducción teórica a la temática a abordar en el juego. Este tipo de actividades se deben incluir en esta sección.	
IV. ESCENARIOS	
Escenario I	
Descripción Inicial	Circunstancias iniciales que se plantean a los participantes antes de que procedan a tomar decisiones.
Acciones que deben realizar los participantes	Decisiones a cargo de los participantes del juego, a partir de la información disponible y beneficios esperados.
Desenlace	Descripción del final del escenario o situación simulada que, generalmente, depende en gran parte de las acciones que llevan a cabo los participantes.
Escenario II	
Descripción Inicial	
Acciones que deben realizar los participantes	
Desenlace	
V. CRITERIO DE SELECCIÓN DEL GANADOR	
Condiciones para determinar el rol o roles que ganan el juego según el objetivo del juego planteado en la sección generalidades (Ejemplo: Maximización de beneficios). En algunas instancias particulares de juegos de rol no se determina un ganador, sino el cumplimiento o no de la misión encomendada a todos los participantes.	

Fuente: Gómez, 2010.

5.7.2 Plantilla original de Escaleras y toboganes.

Cuadro 10. Plantilla Original de la Técnica Escaleras y toboganes.

PLANTILLA TÉCNICA		
I. GENERALIDADES		
Nombre técnica	Escaleras y toboganes.	
Objetivo del juego	Llegar primero a la última casilla.	
Número de jugadores	2 a 6 personas.	
II. MATERIALES		
Nombre	Cant.	Descripción
Tablero	1	Tablero con 101 casillas, ilustrado con escaleras y toboganes.
Dado	1 ó 2	Dado común con 6 lados, donde cada dado tiene un número diferente del 1 al 6.
Fichas	2 a 6	Fichas de diferentes colores que representan el avance de cada jugador en el tablero.
III. ACTIVIDADES PREVIAS		
Sortear la salida entre los participantes, mediante el lance de los dados. Quien obtenga el mayor puntaje, saldrá de primero.		
IV. REGLAS DEL JUEGO		
No.	Descripción	
1	Cada ficha representa a un jugador.	
2	Los jugadores se sitúan en la casilla de salida.	
3	El turno avanza de derecha a izquierda.	
4	Empezando desde la primera casilla, el sentido de las fichas de juego continúa hasta llegar a la meta.	

5	Cada jugador, a su turno, lanzará los dados adelantando tantas casillas como éstos lo indiquen.
6	Cada vez que el jugador caiga en una casilla donde comience una escalera, podrá subir por ella y al turno siguiente continuar en el número donde termina dicha escalera.
7	Cada vez que el jugador caiga en una casilla donde comienza un rodadero, deberá deslizarse por él y al turno siguiente continuar en la casilla adonde lo llevó el rodadero.
8	Casillas blancas y rojas: Son casillas de tránsito normal para los jugadores.
9	Casillas verdes: Indican una orden que el jugador deberá cumplir al caer en ella.
10	Casillas amarillas: Indican al jugador que debe regresar inmediatamente a la salida. Estas 3 casillas son las únicas que no van numeradas, pero deben contarse como si lo fueran.
V. CRITERIO DE SELECCIÓN DEL GANADOR	
Gana el juego quien llegue primero a la casilla No. 101.	

Fuente: Elaboración propia.

5.7.3 Plantilla *Team ladder*. Partiendo de las plantillas originales de las técnicas seleccionadas, se presenta la plantilla modificada para adaptar al formato juego la temática trabajo en equipo, por medio de la fusión de las técnicas Juego de rol y Escaleras y toboganes.

Cuadro 11. Plantilla inicial del juego *Team ladder*.

PLANTILLA TÉCNICA	
I. GENERALIDADES	
Nombre técnica	<i>Team ladder</i> (por ser una versión de escalera en equipos).
Objetivo del juego	El objetivo del juego es llegar al final del tablero (Casilla denominada equipo de alto desempeño), realizando cada una de las pruebas propuestas por medio del trabajo en equipo.

Número de jugadores	3 o 4 equipos conformados entre 4 y 6 jugadores cada uno. Lo ideal es el mismo número de integrantes por equipo.	
II. COMPONENTE EDUCATIVO		
Nombre de la Temática	Trabajo en equipo.	
Propósito	Comprobar. Ejercitar.	
Objetivos Instruccionales	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el trabajo en equipo como factor de éxito para el logro de objetivos comunes. • Identificar la existencia de diferentes roles estratégicos para el buen desempeño de un equipo de trabajo. • Identificar las principales características requeridas para lograr consolidar equipos de alto desempeño. 	
Conceptos básicos de la temática	Roles y Habilidades para trabajo en equipo.	
III. MATERIALES		
Nombre	Cant.	Descripción
<i>Videobeam</i>	1	Para proyectar la presentación del tema y el video de sensibilización.
Computador	1	Para presentar el tema y reproducir video de sensibilización.
Video	1	Video titulado “El vuelo de los gansos”.
Tablero tipo escalera	1	Tablero con 50 casillas, ilustrado con escaleras y toboganes, éste sirve para ubicar las fichas de colores que representan el avance de cada uno de los equipos.
Fichas de colores	4	Se asigna 1 ficha de color diferente para representar cada equipo.
Dado	1	Dado común con 6 lados, cada dado contiene un número diferente del 1 al 6.
Guión para facilitador	1	Este describe secuencialmente las actividades que debe realizar el facilitador durante el juego.
Tarjetas de pruebas	28	Cada tarjeta describe la prueba que debe realizar el equipo. Debe haber 4 tarjetas por prueba, ya que se debe entregar una a cada equipo. En la parte posterior de las tarjetas hay frases alusivas al trabajo en equipo.

Instrucciones del juego	4	Una hoja que contiene el objetivo, instrucciones y reglas del juego, ésta servirá al equipo de recordatorio en caso de olvidar alguna.
Tablero puntuaciones	1	Tablero donde se pegarán las estrellas (puntuación) que va ganando cada equipo.
Estrellas	12	Denominadas estrellas de alto desempeño, los equipos las ganan cada vez que cumplen una prueba.
Lápices	4	Se entrega 1 lápiz por equipo.
Borradores	4	Se entrega 1 borrador por equipo.
Hojas de papel	1	Resma de hojas de papel blanco tamaño carta.
<i>Post it</i>	24	Post it de 4 colores diferentes, se requieren 6 de cada color (Escenario I).
Tablero distribución planta	4	Tablero con clips para ilustrar la distribución actual de la planta en el Escenario II.
Carritos de juguete	32	Estos se utilizan en el Escenario III, deben haber 4 unidades de cada color (1 por equipo), los colores son: Azul, verde, rojo, blanco, gris, amarillo, negro, café.
Marcas de carros	32	Se requieren 4 letreros por marca de carro para el Escenario III, las marcas son: Shadow, McLaren, March, Ferrari, Lola, Lotus, Iso, Tyrrell.
Base de cartón	4	Se utilizarán en el Escenario III, para organizar los carros.
Cajas de colores o crayolas	4	Estas se utilizarán en el Escenario IV.
Imagen juguete	1	Hoja blanca impresa con la imagen del juguete a usar en el Escenario V.
Tablero con imagen igualdad	4	Tabla con imagen impresa de la igualdad planteada en el Escenario VI, se sugiere laminarla para que los equipos escriban sobre esta con marcador y luego se pueda borrar y reutilizar.
Marcadores borrables	4	Se utilizaran para escribir en el Escenario VI.
Rompecabezas cuadros	20	En el escenario VII, se debe entregar a cada equipo 5 rompecabezas. Lo ideal es que los rompecabezas de cada equipo tengan el color distintivo del equipo.
Sobres de Manila	20	Se utilizarán para guardar los rompecabezas del escenario VII, cada equipo debe recibir 5 sobres marcados del 1 al 5.

Bases para rompecabezas	20	A cada equipo se le entregan 5 bases para armar los cuadrados del escenario VII.
-------------------------	----	----------------------------------------------------------------------------------

IV. ACTIVIDADES PREVIAS

- Antes de la llegada de los participantes, el facilitador debe organizar el salón en cuatro grupos formando un cuadrado, dejando espacio en el centro para ubicar el tablero del juego (incluyendo fichas y dado). Ubicar el tablero de puntuaciones en un lugar visible para todos los equipos.
- El facilitador debe preparar el material de apoyo audiovisual (presentación *power point* – video) y los paquetes con los materiales de apoyo que utilizará en los diferentes escenarios.

V. REGLAS DEL JUEGO

No.	Descripción
1	Cada ficha representa a un equipo (cada equipo tiene un color diferente).
2	Todas las fichas se ubican en la casilla de salida.
3	Empezando desde la primera casilla, el sentido de las fichas de juego continúa hasta llegar a la meta.
4	Cada equipo debe escoger un representante, el cual a su turno lanzará los dados, adelantando tantas casillas como éstos lo indiquen.
5	Cada vez que un equipo caiga en una casilla donde comience una escalera , todos los equipos deberán realizar simultáneamente una prueba. Si el equipo en turno cumple la prueba podrá subir por la escalera (avanzar) hasta la casilla donde termine la escalera, de lo contrario debe quedarse en la misma casilla. Si los demás equipos cumplen la prueba, recibirán una estrella de alto desempeño, la cual será ubicada en el tablero de puntuaciones, de lo contrario no reciben nada.
6	Cada vez que el equipo caiga en una casilla donde comienza un rodadero , todos los equipos deberán realizar simultáneamente una prueba. Si el equipo en turno cumple la prueba se quedará en la misma casilla, de lo contrario deberá deslizarse por el rodadero (retroceder). Si los demás equipos cumplen la prueba, recibirán una estrella de alto desempeño, la cual será ubicada en el tablero de puntuaciones, de lo contrario no reciben nada.
7	Si el equipo cae en la casilla ocupada por otro, este último retrocede a la casilla de procedencia del equipo que “lo ha matado”.
8	Las casillas blancas son de tránsito normal para los equipos.

9	Las casillas verdes indican una orden (avanzar o retroceder determinado número de casillas) que el equipo deberá cumplir al caer en ella.
10	Las casillas amarillas indican al equipo que debe regresar inmediatamente a la salida (volver a empezar).

VI. ESCENARIOS

- El desenlace de todos los escenarios, es decir, el avance, retroceso o asignación de una estrella depende de las reglas 5 y 6.
- Cada escenario tiene un tiempo inicial propuesto, pero si un equipo termina una prueba antes, se acaba la prueba para todos los equipos.

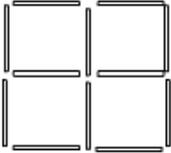
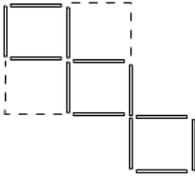
Escenario I: Cooperación – Comunicación no verbal

Descripción Inicial	<p>El facilitador les pide a todos los participantes que se organicen en un círculo y que cierren los ojos. Luego, les pone en la frente una <i>post it</i> de un color (hay 4 colores diferentes, con igual número de <i>post it</i> por color). Los colores deben de estar mezclados de forma que cada participante no esté al lado de otro con su mismo color.</p> <p>Una vez "marcados" todos los participantes, les indica que ya pueden abrir los ojos y les dice que son personas de diferentes nacionalidades que se encuentran perdidos en el aeropuerto más grande del mundo y ninguno sabe hablar el idioma de los demás.</p>
Acciones que deben realizar los participantes	Las participantes sin hablar deben reunirse con aquellos que tienen el mismo vuelo de destino, es decir igual color de <i>post it</i> en la frente.
Desenlace	Esta actividad termina cuando las personas de forma cooperativa y utilizando medios de comunicación no verbal (señas, letreros, entre otros) han formado los cuatro equipos.

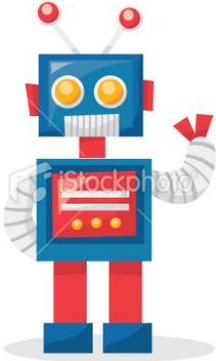
Sortear orden de salida

- Una vez conformados los equipos, cada uno de éstos escoge un representante, el cual lanzará los dados. El equipo que obtenga el mayor puntaje saldrá de primero.
- Los turnos seguirán de derecha a izquierda según la ubicación de los equipos en el salón.

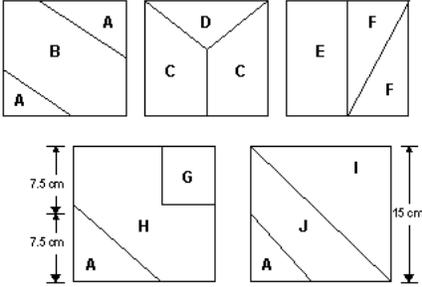
Escenario II: Solución de problemas – Creatividad

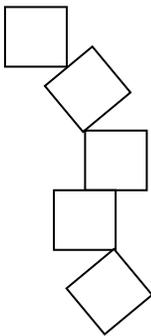
<p>Descripción Inicial</p>	<p>El equipo hace parte del área de Ingeniería de una compañía manufacturera. Actualmente las máquinas están distribuidas en la planta, como se muestra a continuación:</p>  <p>Debido a las dificultades de espacio, el área de Manufactura, ha solicitado cambiar la posición de 4 máquinas para hacer 3 cuadrados, todos del mismo tamaño, sin que sobre ninguna máquina.</p> <p>Se entrega a cada equipo un tablero con la distribución actual de la planta, representada con clips.</p>
<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<p>El equipo debe plantear una propuesta de reorganización de la planta, formando 3 cuadrados, moviendo 4 máquinas.</p>
<p>Desenlace</p>	<p>Una vez transcurridos 5 minutos se recogen las respuestas. Uno de los equipos que pudo resolver el problema, expone la solución a los demás.</p> 
<p>Escenario III: Solución de problemas – Análisis de información</p>	

<p>Descripción Inicial</p>	<p>El equipo trabaja para una empresa de logística que es responsable de la importación y distribución de carros de alta gama. El encargado de descargar los carros, olvidó el orden en que los puso en el muelle, lo cual está retrasando las entregas. Sólo se tiene la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Ferrari está entre el carro rojo y el gris. - El carro gris está a la izquierda del Lotus. - El McLaren es el segundo a la izquierda del Ferrari y el primero a la derecha del carro azul. - El Tyrell no tiene ningún carro a su derecha y está a continuación del carro negro. - El carro negro está entre el Tyrell y el carro amarillo. - El Shadow no tiene ningún carro a su izquierda y está a la izquierda del carro verde. - A la derecha del carro verde está el March. - El Lotus es el segundo a la derecha del carro blanco y el segundo a la izquierda del carro café. - El Lola es el segundo a la izquierda del Iso. <p>Se entrega a cada equipo un paquete con 8 carros de diferente color, 8 letreros con las marcas y una base para ubicarlos.</p>
<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<p>El equipo debe determinar el orden de los carros (por color y marca), de acuerdo a la información suministrada, para que estos puedan ser despachados lo más pronto posible y así poder cumplir con las entregas programadas.</p>
<p>Desenlace</p>	<p>Una vez transcurridos 15 minutos se recogen las respuestas. Uno de los equipos que pudo resolver el problema, expone la solución a los demás:</p> <p>1. El Shadow azul. 2. El McLaren verde. 3. El March rojo. 4. El Ferrari blanco. 5. El Lola gris. 6. El Lotus amarillo. 7. El Iso negro. 8. El Tyrrell café.</p>
<p>Escenario IV: Comunicación verbal</p>	
<p>Descripción Inicial</p>	<p>El equipo pertenece al área de Investigación y desarrollo de una fábrica de juguetes, por esta razón han sido escogidos para realizar una visita de <i>Benchmarking</i> (mejores prácticas) a una feria internacional de juguetería, en la cual no pueden tomar fotos, ni grabar video, sólo pueden observar.</p>

<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<p>El equipo debe presentar a la gerencia un bosquejo del juguete más innovador de la feria, por lo tanto deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoger un dibujante que no puede ver la imagen, éste es el responsable de plasmar la información verbal transmitida por sus compañeros de equipo. • Los demás integrantes del equipo deben desplazarse hasta el lugar donde está la imagen y luego regresar para transmitir por turnos la información al dibujante, sólo pueden usar palabras, no pueden señalar, ni hacer gestos. <p>Se le entrega al dibujante una hoja blanca, un lápiz, una caja de colores y un borrador. Se pega en un lugar donde no pueda ver el dibujante la imagen del juguete.</p>
<p>Desenlace</p>	<p>Transcurridos 10 minutos, los dibujantes deben pasar al frente y exponer sus dibujos. Ganan los equipos que más se hayan aproximado al dibujo original.</p> 
<p>Escenario V: Solución de problemas – Creatividad</p>	
<p>Descripción Inicial</p>	<p>El director financiero de la empresa debe presentar ante la gerencia, el balance general del año anterior. El auxiliar de costos antes de salir a vacaciones dejó en el escritorio del director el informe impreso, pero justo antes de salir para la reunión el director se dio cuenta que había un error, pues aparecía la siguiente operación:</p> $5 + 5 + 5 = 550$ <p>Se le entrega al equipo un tablero con la igualdad y un marcador borrable.</p>

<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<p>Al parecer hubo un problema con la impresora, por lo tanto el equipo debe agregar un pequeño trazo recto para corregir la igualdad, después de esta corrección el director financiero podrá ir a presentar el balance al gerente.</p>
<p>Desenlace</p>	<p>Transcurridos 5 minutos se recogen las respuestas de los equipos. Uno de los equipos que pudo solucionar el problema lo expone a los demás.</p> <p style="text-align: center;">5 4 5 + 5 = 550</p>
<p>Escenario VI: Cooperación – Complementariedad</p>	
<p>Descripción Inicial</p>	<p>El equipo trabaja para una empresa fabricante de muebles modulares. El área de Calidad ha recibido una devolución de un importante cliente, éste argumentó en el reclamo que fue imposible armar los muebles, ya que las piezas no encajaban correctamente. Al parecer en la sección de empaque las piezas fueron combinadas entre las diferentes referencias.</p> <p>A continuación, cada integrante del equipo recibirá un sobre (o más en caso de ser menos de 5 participantes) con las piezas devueltas.</p>
<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<p>Cuando el facilitador indique, el equipo deberá formar cinco cuadrados de igual tamaño. La tarea termina cuando cada uno de los participantes haya armado uno (o más en caso de ser menos de 5 participantes) cuadrado(s) perfecto(s), todos de igual tamaño.</p> <p>Las reglas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante esta actividad no pueden hablar, ni pedirle piezas (de ninguna forma: señas, letreros) a un compañero del equipo. • Los participantes pueden dar piezas directamente a otros, pero no pueden tomar piezas de las otras personas. • Los participantes no pueden poner sus piezas en el centro para que los demás las tomen.

<p>Desenlace</p>	<p>Es posible que diversas combinaciones formen uno o dos de los cuadrados, pero solamente una combinación formará los cinco cuadrados, cada uno de 15 x 15 cm.</p>  <p>Gana el equipo que primero arme los cinco cuadrados perfectos.</p>
<p>Escenario VII: Estrategia - Coordinación - Cooperación</p>	
<p>Descripción Inicial</p>	<p>El equipo pertenece al área de Manufactura de una reconocida fábrica de aviones, el gerente ha manifestado su preocupación debido a la baja productividad de la planta, lo cual podría llevar al cierre de la misma. Por lo tanto, ha solicitado a los operarios sugerir la forma más productiva de hacer los aviones.</p> <p>Se entregarán 5 hojas de papel carta blanco.</p>
<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<p>Cada equipo debe armar 5 aviones de papel de excelente calidad en el menor tiempo posible, usando la estrategia que quieran (cada uno hace un avión, el experto hace los aviones, cada uno hace una operación...)</p> <p>La calidad se evaluará lanzando los aviones y verificando que vuelen correctamente.</p>
<p>Desenlace</p>	<p>Gana el equipo que haya armado los aviones en el menor tiempo posible, cumpliendo con la calidad exigida.</p>
<p>Escenario VIII: Comunicación – Complementariedad – Trabajo bajo presión</p>	
<p>Descripción Inicial</p>	<p>El equipo debe presentar un proyecto innovador a uno de sus clientes más importantes, en éste cada uno de los integrantes debe realizar una parte del proyecto, de acuerdo a las instrucciones suministradas por el gerente.</p> <p>Se entregará a cada equipo 1 hoja blanca tamaño carta y 1 lápiz.</p>

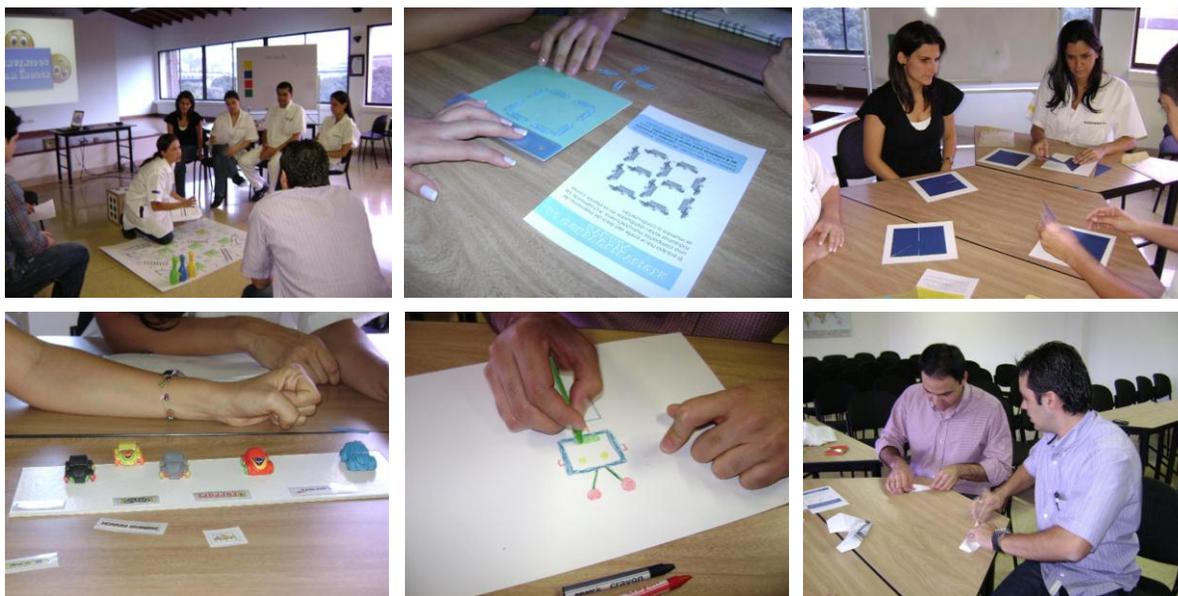
<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo debe escoger un gerente, el cual le indicará verbalmente a cada integrante del equipo lo que debe hacer. • El equipo debe seleccionar el orden en que cada uno hará su parte del proyecto. • Cuando el facilitador de la señal, el gerente debe indicar verbalmente a la primera persona la tarea a realizar, luego éste pasa la hoja al segundo quien debe hacer lo que le indique el gerente, así sucesivamente hasta terminar el proyecto. • Los participantes pueden hacer preguntas y el gerente las puede responder.
<p>Desenlace</p>	<p>Gana el equipo que termine el proyecto más rápido y que coincida con la información original que tenía el gerente:</p> 
<p>VII. CRITERIO DE SELECCIÓN DEL GANADOR</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Gana el juego el equipo que llegue primero a la casilla “equipo de alto desempeño”. El segundo lugar lo ocupará el equipo que tenga acumuladas más estrellas de alto desempeño (obtenidas al ganar las pruebas). • Si se termina el tiempo disponible para realizar el juego (dos horas) y ningún equipo ha llegado a la meta, gana el equipo que vaya más adelante. 	
<p>VII. ACTIVIDADES DE CIERRE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización mediante video “El vuelo de los gansos”. • Realización de evaluación del juego. • Reflexión acerca de lo aprendido. 	

Fuente: Elaboración propia.

5.8 Desarrollar sesiones piloto del juego

5.8.1 Sesión piloto 1. La primera prueba piloto se realizó en una empresa de envases flexibles, los participantes fueron 16 hombres y mujeres de diferentes áreas de la compañía: Manufactura, Ingeniería, Calidad, Innovación, Comercial, Sistemas de gestión y Comunicaciones. Ver imágenes de esta prueba en la Figura 3.

Figura 3. Imágenes de la prueba piloto 1.



Fuente: Elaboración propia.

Los cambios propuestos por este grupo se pueden observar en el Cuadro 12.

Cuadro 12. Cambios propuestos por participantes prueba piloto 1.

No.	DESCRIPCIÓN CAMBIO	JUSTIFICACIÓN	ACCIÓN REALIZADA
1	Hacer las pruebas solo al equipo que cayó en la escalera o tobogán.	Sin justificación.	No se considera conveniente que los otros equipos se queden entre 5 y 10 minutos sin nada para hacer, esto generaría la dispersión de los participantes.

No.	DESCRIPCIÓN CAMBIO	JUSTIFICACIÓN	ACCIÓN REALIZADA
2	Incluir una regla en la cual se especifique que el equipo que no cumpla las instrucciones del facilitador será sancionado.	Algunos equipos inician las pruebas antes de que el facilitador de la orden, por lo cual tienen ventaja sobre los demás.	Se incluyó la regla 7: Cada vez que se vaya a realizar una prueba, los equipos deben estar atentos a las instrucciones del facilitador y sólo pueden empezar a trabajar cuando éste lo indique. En caso de que un equipo inicie una prueba antes de que el facilitador de la orden, éste será sancionando perdiendo una estrella, si no tiene estrellas se le quitará en el momento que la obtenga.
3	Entregar las pruebas a los equipos al mismo tiempo.	Algunos equipos inician las pruebas antes de que el facilitador de la orden, por lo cual tienen ventaja sobre los demás.	Las pruebas se deben entregar en sobres (que no permitan ver el contenido), los cuales los equipos deben destapar sólo cuando el facilitador lo indique.
4	Controlar completamente los tiempos de las pruebas.	Hacer todas las pruebas y que en el tiempo establecido un equipo haya llegado al final del tablero.	Esta sugerencia no es posible, ya que los equipos caen en las pruebas por azar (en una partida pueden caer varias veces, en otras menos veces). El juego sugiere tiempos para las pruebas, pero este no es exacto, ya que se presentan situaciones en las cuales un equipo termina muy rápido una prueba.
5	Mejorar la redacción de la prueba de los rompecabezas.	No es muy clara.	Se mejoró la redacción del escenario: Cuando el facilitador indique, el equipo deberá armar cinco cuadrados de igual tamaño (15 x 15 cm). La tarea termina cuando cada uno de los participantes haya armado el número de cuadrados asignados. Las reglas son: <ul style="list-style-type: none"> • Durante esta actividad no pueden hablar, ni pedirle piezas de ninguna forma (señas, letreros) a un compañero del equipo. • Los participantes pueden dar piezas directamente a otros, pero no pueden tomar piezas de las otras personas. • Los participantes no pueden poner sus piezas en el centro para que los demás las tomen.

No.	DESCRIPCIÓN CAMBIO	JUSTIFICACIÓN	ACCIÓN REALIZADA
6	El juego no lo debe ganar el equipo que llegue primero a la última casilla, sino el que haya realizado más pruebas.	El equipo que llega primero a la meta, puede llegar a ésta por azar. El equipo con más estrellas es el que mejor ha trabajado en equipo para cumplir los objetivos propuestos en las pruebas.	<p>Se modificó la redacción del objetivo del juego: El objetivo del juego es avanzar a través del tablero, realizando cada una de las pruebas propuestas por medio del trabajo en equipo.</p> <p>Se modificó el criterio de selección del ganador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego termina cuando el primer equipo llegue a la casilla de “equipo de alto desempeño”. Gana el juego el equipo que tenga acumuladas más estrellas de alto desempeño (obtenidas al ganar las pruebas). • Si se termina el tiempo disponible para realizar el juego (sugerido dos horas) y ningún equipo ha llegado a la meta, gana el equipo que tenga más estrellas.
7	Disminuir el número de casillas del tablero.	Son muchas casillas.	No se tomará en cuenta, ya que si se reduce el número de casillas, puede suceder que un equipo avance rápidamente en el tablero y llegue al final, ocasionando que el juego termine antes de lo planeado.
8	Explicar después de cada prueba el comportamiento que se pretendía desarrollar.	La idea es que a medida que avancen las pruebas se vaya reflexionando acerca de los comportamientos necesarios para trabajar en equipo.	Se incluyó en cada escenario el comportamiento a ejercitar.
9	Definir los tiempos de cada prueba.	Optimizar el uso del tiempo.	De acuerdo a los tiempos experimentados en la prueba piloto 1, se ajustaron los tiempos de cada escenario.

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo a los cambios sugeridos por el equipo piloto 1, se generó la segunda versión de la plantilla del juego *Team ladder* (Ver Cuadro 13, donde cada uno de los cambios está encerrado con el respectivo color relacionado en el Cuadro 12.).

Cuadro 13. Cambios 1 de la plantilla del juego *Team ladder*.

PLANTILLA TÉCNICA		
I. GENERALIDADES		
Nombre técnica	<i>Team ladder.</i>	
Objetivo del juego	El objetivo del juego es avanzar a través del tablero, realizando cada una de las pruebas propuestas por medio del trabajo en equipo.	
Número de jugadores	3 o 4 equipos conformados entre 4 y 6 jugadores cada uno. Lo ideal es el mismo número de integrantes por equipo.	
II. COMPONENTE EDUCATIVO		
Nombre de la Temática	Trabajo en equipo.	
Propósito	Comprobar. Ejercitar.	
Objetivos Instruccionales	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el trabajo en equipo como factor de éxito para el logro de objetivos comunes. • Identificar la existencia de diferentes roles estratégicos para el buen desempeño de un equipo de trabajo. • Identificar las principales características requeridas para lograr consolidar equipos de alto desempeño. 	
Conceptos básicos de la temática	Roles y Habilidades para trabajo en equipo.	
III. MATERIALES		
Nombre	Cant.	Descripción
<i>Videobeam</i>	1	Para proyectar la presentación del tema y el video de sensibilización.
Computador	1	Para presentar el tema y reproducir video de sensibilización.

Video	1	Video titulado “El vuelo de los gansos”.
Tablero tipo escalera	1	Tablero con 50 casillas, ilustrado con escaleras y toboganes, éste sirve para ubicar las fichas de colores que representan el avance de cada uno de los equipos.
Fichas de colores	4	Se asigna 1 ficha de color diferente para representar cada equipo.
Dado	1	Dado común con 6 lados, cada dado contiene un número diferente del 1 al 6.
Guión para facilitador	1	Este describe secuencialmente las actividades que debe realizar el facilitador durante el juego.
Tarjetas de pruebas	28	Cada tarjeta describe la prueba que debe realizar el equipo. Debe haber 4 tarjetas por prueba, ya que se debe entregar una a cada equipo. En la parte posterior de las tarjetas hay frases alusivas al trabajo en equipo.
Reglas del juego	4	Una hoja que contiene las reglas del juego, ésta servirá al equipo de recordatorio en caso de olvidar alguna.
Tablero puntuaciones	1	Tablero donde se pegarán las estrellas (puntuación) que va ganando cada equipo.
Estrellas	12	Denominadas estrellas de alto desempeño, los equipos las ganan cada vez que cumplen una prueba.
Lápices	4	Se entrega 1 lápiz por equipo.
Borradores	4	Se entrega 1 borrador por equipo.
Hojas de papel	1	Resma de hojas de papel blanco tamaño carta.
<i>Post it</i>	24	<i>Post it</i> de 4 colores diferentes, se requieren 6 de cada color (Escenario I).
Tablero distribución planta	4	Tablero con clips para ilustrar la distribución actual de la planta en el Escenario II.
Carritos de juguete	32	Estos se utilizan en el Escenario III, deben haber 4 unidades de cada color (1 por equipo), los colores son: Azul, verde, rojo, blanco, gris, amarillo, negro, café.

Marcas de carros	32	Se requieren 4 letreros por marca de carro para el Escenario III, las marcas son: Shadow, McLaren, March, Ferrari, Lola, Lotus, Iso, Tyrrell.
Base de cartón	4	Se utilizarán en el Escenario III, para organizar los carros.
Cajas de colores o crayolas	4	Estas se utilizarán en el Escenario IV.
Imagen juguete	1	Hoja blanca impresa con la imagen del juguete a usar en el Escenario V.
Tablero con imagen igualdad	4	Tabla con imagen impresa de la igualdad planteada en el Escenario VI, se sugiere laminarla para que los equipos escriban sobre esta con marcador y luego se pueda borrar y reutilizar.
Marcadores borrables	4	Se utilizaran para escribir en el Escenario VI.
Rompecabezas cuadros	20	En el escenario VII, se debe entregar a cada equipo 5 rompecabezas. Lo ideal es que los rompecabezas de cada equipo tengan el color distintivo del equipo.
Sobres de Manila	20	Se utilizarán para guardar los rompecabezas del escenario VII, cada equipo debe recibir 5 sobres marcados del 1 al 5.
Bases para rompecabezas	20	A cada equipo se le entregan 5 bases para armar los cuadrados del escenario VII.

IV. ACTIVIDADES PREVIAS

- Antes de la llegada de los participantes, el facilitador debe organizar el salón en cuatro grupos formando un cuadrado, dejando espacio en el centro para ubicar el tablero del juego (incluyendo fichas y dado). Ubicar el tablero de puntuaciones en un lugar visible para todos los equipos.
- El facilitador debe preparar el material de apoyo audiovisual (presentación *power point* – video) y los paquetes con los materiales de apoyo que utilizará en los diferentes escenarios.

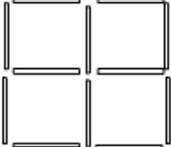
V. REGLAS DEL JUEGO

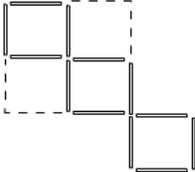
No.	Descripción
1	Cada ficha representa a un equipo (cada equipo tiene un color diferente).

2	Todas las fichas se ubican en la casilla de salida.
3	Empezando desde la primera casilla, el sentido de las fichas de juego continúa hasta llegar a la meta.
4	Cada equipo debe escoger un representante, el cual a su turno lanzará los dados, adelantando tantas casillas como éstos lo indiquen.
5	Cada vez que un equipo caiga en una casilla donde comience una escalera , todos los equipos deberán realizar simultáneamente una prueba. Si el equipo en turno cumple la prueba podrá subir por la escalera (avanzar) hasta la casilla donde termine la escalera, de lo contrario debe quedarse en la misma casilla. Si los demás equipos cumplen la prueba, recibirán una estrella de alto desempeño, la cual será ubicada en el tablero de puntuaciones, de lo contrario no reciben nada.
6	Cada vez que el equipo caiga en una casilla donde comienza un rodadero , todos los equipos deberán realizar simultáneamente una prueba. Si el equipo en turno cumple la prueba se quedará en la misma casilla, de lo contrario deberá deslizarse por el rodadero (retroceder). Si los demás equipos cumplen la prueba, recibirán una estrella de alto desempeño, la cual será ubicada en el tablero de puntuaciones, de lo contrario no reciben nada.
7	Cada vez que se vaya a realizar una prueba, los equipos deben estar atentos a las instrucciones del facilitador y sólo pueden empezar a trabajar cuando éste lo indique. En caso de que un equipo inicie una prueba antes de que el facilitador de la orden, éste será sancionando perdiendo una estrella, si no tiene estrellas se le quitará en el momento que la obtenga.
8	Si el equipo cae en la casilla ocupada por otro, este último retrocede a la casilla de procedencia del equipo que “lo ha matado”.
9	Las casillas blancas son de tránsito normal para los equipos.
10	Las casillas verdes indican una orden (avanzar o retroceder determinado número de casillas) que el equipo deberá cumplir al caer en ella.
11	Las casillas amarillas indican al equipo que debe regresar inmediatamente a la salida (volver a empezar).

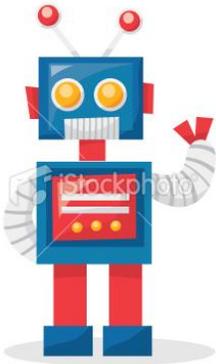
VI. ESCENARIOS

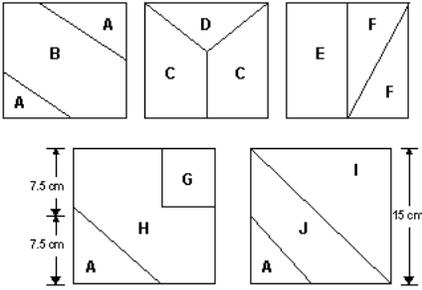
- El desenlace de todos los escenarios, es decir, el avance, retroceso o asignación de una estrella depende de las reglas 5 y 6.
- Cada escenario tiene un tiempo inicial propuesto, pero si un equipo termina una prueba antes, se acaba la prueba para todos los equipos.

Escenario I	
Descripción Inicial	<p>El facilitador les pide a todos los participantes que se organicen en un círculo y que cierren los ojos. Luego, les pone en la frente una <i>post it</i> de un color (hay 4 colores diferentes, con igual número de <i>post it</i> por color). Los colores deben de estar mezclados de forma que cada participante no esté al lado de otro con su mismo color.</p> <p>Una vez "marcados" todos los participantes, les indica que ya pueden abrir los ojos y les dice que son personas de diferentes nacionalidades que se encuentran perdidos en el aeropuerto más grande del mundo y ninguno sabe hablar el idioma de los demás.</p>
Acciones que deben realizar los participantes	Las participantes sin hablar deben reunirse en 5 minutos con aquellos que tienen el mismo vuelo de destino, es decir igual color de <i>post it</i> en la frente.
Desenlace	Esta actividad termina cuando las personas de forma cooperativa y utilizando medios de comunicación no verbal (señas, letreros, entre otros) han formado los cuatro equipos.
Comportamiento(s) a ejercitar	Cooperación – Comunicación no verbal – Coordinación – Complementariedad – Confianza – Compromiso.
Sortear orden de salida	
<ul style="list-style-type: none"> • Una vez conformados los equipos, cada uno de éstos escoge un representante, el cual lanzará los dados. El equipo que obtenga el mayor puntaje saldrá de primero. • Los turnos seguirán de derecha a izquierda según la ubicación de los equipos en el salón. 	
Escenario II	
Descripción Inicial	<p>El equipo hace parte del área de Ingeniería de una compañía manufacturera. Actualmente las máquinas están distribuidas en la planta, como se muestra a continuación:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Debido a las dificultades de espacio, el área de Manufactura, ha solicitado cambiar la posición de 4 máquinas para hacer 3 cuadrados, todos del mismo tamaño, sin que sobre ninguna máquina.</p>

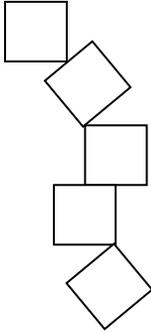
	Se entrega a cada equipo un sobre que contiene un tablero con la distribución actual de la planta, representada con clips.
Acciones que deben realizar los participantes	El equipo debe plantear una propuesta de reorganización de la planta, formando 3 cuadrados, moviendo 4 máquinas.
Desenlace	<p>Una vez transcurridos 5 minutos se recogen las respuestas. Uno de los equipos que pudo resolver el problema, expone la solución a los demás.</p> 
Comportamiento(s) a ejercitar	Comunicación – Compromiso.
Escenario III	
Descripción Inicial	<p>El equipo trabaja para una empresa de logística que es responsable de la importación y distribución de carros de alta gama. El encargado de descargar los carros, olvidó el orden en que los puso en el muelle, lo cual está retrasando las entregas. Sólo se tiene la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Ferrari está entre el carro rojo y el gris. - El carro gris está a la izquierda del Lotus. - El McLaren es el segundo a la izquierda del Ferrari y el primero a la derecha del carro azul. - El Tyrell no tiene ningún carro a su derecha y está a continuación del carro negro. - El carro negro está entre el Tyrell y el carro amarillo. - El Shadow no tiene ningún carro a su izquierda y está a la izquierda del carro verde. - A la derecha del carro verde está el March. - El Lotus es el segundo a la derecha del carro blanco y el segundo a la izquierda del carro café. - El Lola es el segundo a la izquierda del Iso. <p>Se entrega a cada equipo un paquete con 8 carros de diferente color, 8 letreros con las marcas y una base para ubicarlos.</p>

Acciones que deben realizar los participantes	El equipo debe determinar el orden de los carros (por color y marca), de acuerdo a la información suministrada, para que estos puedan ser despachados lo más pronto posible y así poder cumplir con las entregas programadas.
Desenlace	Una vez transcurridos 10 minutos se recogen las respuestas. Uno de los equipos que pudo resolver el problema, expone la solución a los demás: 1. El Shadow azul. 2. El McLaren verde. 3. El March rojo. 4. El Ferrari blanco. 5. El Lola gris. 6. El Lotus amarillo. 7. El Iso negro. 8. El Tyrrell café.
Comportamiento(s) a ejercitar	Coordinación – Comunicación – Cooperación – Compromiso.
Escenario IV	
Descripción Inicial	El equipo pertenece al área de Investigación y desarrollo de una fábrica de juguetes, por esta razón han sido escogidos para realizar una visita de <i>Benchmarking</i> (mejores prácticas) a una feria internacional de juguetería, en la cual no pueden tomar fotos, ni grabar video, sólo pueden observar.
Acciones que deben realizar los participantes	El equipo debe presentar a la gerencia un bosquejo del juguete más innovador de la feria, por lo tanto deben: <ul style="list-style-type: none"> • Escoger un dibujante que no puede ver la imagen, éste es el responsable de plasmar la información verbal transmitida por sus compañeros de equipo. • Los demás integrantes del equipo deben desplazarse hasta el lugar donde está la imagen y luego regresar para transmitir por turnos la información al dibujante, sólo pueden usar palabras, no pueden señalar, ni hacer gestos. <p>Se le entrega al dibujante una hoja blanca, un lápiz, una caja de colores o crayolas y un borrador. Se pega en un lugar donde no pueda ver el dibujante la imagen del juguete.</p>

<p>Desenlace</p>	<p>Transcurridos 10 minutos los dibujantes deben pasar al frente y exponer sus dibujos. Ganan los equipos que más se hayan aproximado al dibujo original.</p> 
<p>Comportamiento(s) a ejercitar</p>	<p>Comunicación bidireccional – Complementariedad – Coordinación – Compromiso.</p>
<p>Escenario V</p>	
<p>Descripción Inicial</p>	<p>El director financiero de la empresa debe presentar ante la gerencia, el balance general del año anterior. El auxiliar de costos antes de salir a vacaciones dejó en el escritorio del director el informe impreso, pero justo antes de salir para la reunión el director se dio cuenta que había un error, pues aparecía la siguiente operación:</p> $5 + 5 + 5 = 550$ <p>Se le entrega al equipo un sobre con un tablero con la igualdad y un marcador borrable.</p>
<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<p>Al parecer hubo un problema con la impresora, por lo tanto el equipo debe agregar un pequeño trazo recto para corregir la igualdad, después de esta corrección el director financiero podrá ir a presentar el balance al gerente.</p>
<p>Desenlace</p>	<p>Transcurridos 5 minutos se recogen las respuestas de los equipos. Uno de los equipos que pudo solucionar el problema lo expone a los demás.</p> $5 \ 4 \ 5 + 5 = 550$

Comportamiento(s) a ejercitar	Comunicación – Compromiso.
Escenario VI	
Descripción Inicial	<p>El equipo trabaja para una empresa fabricante de muebles modulares. El área de Calidad ha recibido una devolución de un importante cliente, éste argumentó en el reclamo que fue imposible armar los muebles, ya que las piezas no encajaban correctamente. Al parecer en la sección de empaque las piezas fueron combinadas entre las diferentes referencias.</p> <p>A continuación, cada equipo recibirá 5 sobres con las piezas devueltas.</p>
Acciones que deben realizar los participantes	<p>Cuando el facilitador indique, el equipo deberá armar cinco cuadrados de igual tamaño (15 x 15 cm). La tarea termina cuando cada uno de los participantes haya armado el número de cuadrados asignados.</p> <p>Las reglas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante esta actividad no pueden hablar, ni pedirle piezas de ninguna forma (señas, letreros) a un compañero del equipo. • Los participantes pueden dar piezas directamente a otros, pero no pueden tomar piezas de las otras personas. • Los participantes no pueden poner sus piezas en el centro para que los demás las tomen.
Desenlace	<p>Es posible que diversas combinaciones formen uno o dos de los cuadrados, pero solamente una combinación formará los cinco cuadrados, cada uno de 15 x 15 cm.</p>  <p>Gana el equipo que primero arme los cinco cuadrados perfectos (tiempo estimado 5 minutos).</p>

Comportamiento(s) a ejercitar	Cooperación – Complementariedad – Coordinación – Confianza - Compromiso.
Escenario VII	
Descripción Inicial	<p>El equipo pertenece al área de Manufactura de una reconocida fábrica de aviones, el gerente ha manifestado su preocupación debido a la baja productividad de la planta, lo cual podría llevar al cierre de la misma. Por lo tanto, ha solicitado a los operarios sugerir la forma más productiva de hacer los aviones.</p> <p>Se entregarán 10 hojas de papel carta blanco.</p>
Acciones que deben realizar los participantes	<p>Cada equipo debe armar 5 aviones de papel de excelente calidad en el menor tiempo posible, usando la estrategia que quieran (ejemplos: cada uno hace un avión, el experto hace los aviones, cada uno hace una operación...)</p> <p>La calidad se evaluará lanzando los aviones y verificando que vuelen correctamente.</p>
Desenlace	El tiempo disponible termina cuando el primer equipo termine los 5 aviones. Gana el equipo que haya armado los aviones en el menor tiempo posible, cumpliendo con la calidad exigida.
Comportamiento(s) a ejercitar	Coordinación – Comunicación – Complementariedad – Cooperación.
Escenario VIII	
Descripción Inicial	<p>El equipo debe presentar un proyecto innovador a uno de sus clientes más importantes, en éste cada uno de los integrantes debe realizar una parte del proyecto, de acuerdo a las instrucciones suministradas por el gerente.</p> <p>Se entregará a cada equipo 1 hoja blanca tamaño carta y 1 lápiz.</p>
Acciones que deben realizar los participantes	<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo debe escoger un gerente, el cual le indicará verbalmente a cada integrante del equipo lo que debe hacer. • El equipo debe seleccionar el orden en que cada uno hará su parte del proyecto. • Cuando el facilitador de la señal, el gerente debe indicar verbalmente a la primera persona la tarea a realizar, luego éste pasa la hoja al segundo quien debe hacer lo que le indique el gerente, así sucesivamente hasta terminar el proyecto. • Los participantes pueden hacer preguntas y el gerente las puede responder.

<p>Desenlace</p>	<p>Gana el equipo que termine el proyecto más rápido (tiempo estimado 5 minutos) y que coincida con la información original que tenía el gerente:</p> 
<p>Comportamiento(s) a ejercitar</p>	<p>Comunicación bidireccional – Complementariedad – Coordinación - Compromiso.</p>
<p>VII. CRITERIO DE SELECCIÓN DEL GANADOR</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • El juego termina cuando el primer equipo llegue a la casilla de “equipo de alto desempeño”. Gana el juego el equipo que tenga acumuladas más estrellas de alto desempeño (obtenidas al ganar las pruebas). • Si se termina el tiempo disponible para realizar el juego (sugerido dos horas) y ningún equipo ha llegado a la meta, gana el equipo que tenga más estrellas. 	
<p>VII. ACTIVIDADES DE CIERRE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización mediante video “El vuelo de los gansos”. • Realización de evaluación del juego. • Reflexión acerca de lo aprendido. 	

Fuente: Elaboración propia.

5.8.2 Sesión piloto 2. La segunda prueba piloto del juego se llevó a cabo con un grupo de 12 personas pertenecientes al área de Manufactura en una empresa de envases flexibles. Ver imágenes de esta prueba en la Figura 4.

Figura 4. Imágenes de la prueba piloto 2.



Fuente: Elaboración propia.

Los cambios propuestos por el segundo equipo piloto se pueden observar en el Cuadro 14.

Cuadro 14. Cambios propuestos por participantes prueba piloto 2.

No.	DESCRIPCIÓN CAMBIO	JUSTIFICACIÓN	ACCIÓN REALIZADA
1	Crear una regla para deshabilitar los toboganes o escaleras cuando otro equipo ya lo haya superado.	Se presentó una situación en la cual los equipos cayeron de forma consecutiva en la misma escalera, lo cual generó un tiempo significativo en el mismo lugar.	Se incluyó la regla 9: Si un equipo cae en una casilla donde empieza una escalera o tobogán que otro equipo ya ha superado, no se realizará prueba, ya que se considera esta casilla como "obstáculo superado".

No.	DESCRIPCIÓN CAMBIO	JUSTIFICACIÓN	ACCIÓN REALIZADA
2	Hacer más pruebas.	Muy corto el tiempo de juego.	Es un caso puntual, ya que este equipo piloto sólo tenía disponible una hora y media para jugar y hacer las actividades de cierre, por lo tanto no se alcanzaron a hacer todas las pruebas con este, a pesar de que los participantes querían seguir jugando.

Fuente: Elaboración propia.

A partir de estas sugerencias, se genera los cambios presentados en el Cuadro 15.

Cuadro 15. Cambios 2 de la plantilla del juego *Team ladder*.

PLANTILLA TÉCNICA	
V. REGLAS DEL JUEGO	
No.	Descripción
1	Cada ficha representa a un equipo (cada equipo tiene un color diferente).
2	Todas las fichas se ubican en la casilla de salida.
3	Empezando desde la primera casilla, el sentido de las fichas de juego continúa hasta llegar a la meta.
4	Cada equipo debe escoger un representante, el cual a su turno lanzará los dados, adelantando tantas casillas como éstos lo indiquen.
5	Cada vez que un equipo caiga en una casilla donde comience una escalera , todos los equipos deberán realizar simultáneamente una prueba. Si el equipo en turno cumple la prueba podrá subir por la escalera (avanzar) hasta la casilla donde termine la escalera, de lo contrario debe quedarse en la misma casilla. Si los demás equipos cumplen la prueba, recibirán una estrella de alto desempeño, la cual será ubicada en el tablero de puntuaciones, de lo contrario no reciben nada.

6	Cada vez que el equipo caiga en una casilla donde comienza un rodadero , todos los equipos deberán realizar simultáneamente una prueba. Si el equipo en turno cumple la prueba se quedará en la misma casilla, de lo contrario deberá deslizarse por el rodadero (retroceder). Si los demás equipos cumplen la prueba, recibirán una estrella de alto desempeño, la cual será ubicada en el tablero de puntuaciones, de lo contrario no reciben nada.
7	Cada vez que se vaya a realizar una prueba, los equipos deben estar atentos a las instrucciones del facilitador y sólo pueden empezar a trabajar cuando éste lo indique. En caso de que un equipo inicie una prueba antes de que el facilitador de la orden, éste será sancionando perdiendo una estrella, si no tiene estrellas se le quitará en el momento que la obtenga.
8	Si el equipo cae en la casilla ocupada por otro, este último retrocede a la casilla de procedencia del equipo que “lo ha matado”.
9	Si un equipo cae en una casilla donde empieza una escalera o tobogán que otro equipo ya ha superado, no se realizará prueba, ya que se considera esta casilla como “obstáculo superado”.
10	Las casillas blancas son de tránsito normal para los equipos.
11	Las casillas verdes indican una orden (avanzar o retroceder determinado número de casillas) que el equipo deberá cumplir al caer en ella.
12	Las casillas amarillas indican al equipo que debe regresar inmediatamente a la salida (volver a empezar).

Fuente: Elaboración propia.

Debido a que los cambios propuestos por los participantes en la prueba piloto 2 fueron mínimos, se asume que el juego está listo para ser aplicado en un grupo objetivo.

5.9 Consolidar el juego

A partir de las mejoras sugeridas en las sesiones piloto y las mejoras implementadas en el proceso de ajuste, en el Cuadro 16 se presenta la plantilla definitiva del juego *Team ladder*.

Cuadro 16. Plantilla definitiva del juego *Team ladder*.

PLANTILLA TÉCNICA		
I. GENERALIDADES		
Nombre técnica	<i>Team ladder.</i>	
Objetivo del juego	El objetivo del juego es avanzar a través del tablero, realizando cada una de las pruebas propuestas por medio del trabajo en equipo.	
Número de jugadores	3 o 4 equipos conformados entre 4 y 6 jugadores cada uno. Lo ideal es el mismo número de integrantes por equipo.	
II. COMPONENTE EDUCATIVO		
Nombre de la Temática	Trabajo en equipo.	
Propósito	Comprobar. Ejercitar.	
Objetivos Instruccionales	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el trabajo en equipo como factor de éxito para el logro de objetivos comunes. • Identificar la existencia de diferentes roles estratégicos para el buen desempeño de un equipo de trabajo. • Identificar las principales características requeridas para lograr consolidar equipos de alto desempeño. 	
Conceptos básicos de la temática	Roles y Habilidades para trabajo en equipo.	
III. MATERIALES		
Nombre	Cant.	Descripción
<i>Videobeam</i>	1	Para proyectar la presentación del tema y el video de sensibilización.
Computador	1	Para presentar el tema y reproducir video de sensibilización.
Video	1	Video titulado “El vuelo de los gansos”. Ver script del video en el Anexo B.

Tablero tipo escalera	1	Tablero con 50 casillas, ilustrado con escaleras y toboganes, éste sirve para ubicar las fichas de colores que representan el avance de cada uno de los equipos (Ver Anexo C).
Fichas de colores	4	Se asigna 1 ficha de color diferente para representar cada equipo.
Dado	1	Dado común con 6 lados, cada dado contiene un número diferente del 1 al 6.
Guión para facilitador	1	Este describe secuencialmente las actividades que debe realizar el facilitador durante el juego. Consultar guión en Anexo D.
Tarjetas de pruebas	28	Cada tarjeta describe la prueba que debe realizar el equipo (Ver Anexo E). Debe haber 4 tarjetas por prueba, ya que se debe entregar una a cada equipo. En la parte posterior de las tarjetas hay frases alusivas al trabajo en equipo.
Reglas del juego	4	Una hoja que contiene las reglas del juego, ésta servirá al equipo de recordatorio en caso de olvidar alguna (Ver Anexo F).
Tablero puntuaciones	1	Tablero donde se pegarán las estrellas (puntuación) que va ganando cada equipo. (Ver Anexo G).
Estrellas	12	Denominadas estrellas de alto desempeño, los equipos las ganan cada vez que cumplen una prueba.
Lápices	4	Se entrega 1 lápiz por equipo.
Borradores	4	Se entrega 1 borrador por equipo.
Hojas de papel	1	Resma de hojas de papel blanco tamaño carta.
<i>Post it</i>	24	<i>Post it</i> de 4 colores diferentes, se requieren 6 de cada color (Escenario I).
Tablero distribución planta	4	Tablero con clips para ilustrar la distribución actual de la planta en el Escenario II.
Carritos de juguete	32	Estos se utilizan en el Escenario III, deben haber 4 unidades de cada color (1 por equipo), los colores son: Azul, verde, rojo, blanco, gris, amarillo, negro, café.

Marcas de carros	32	Se requieren 4 letreros por marca de carro para el Escenario III, las marcas son: Shadow, McLaren, March, Ferrari, Lola, Lotus, Iso, Tyrrell.
Base de cartón	4	Se utilizarán en el Escenario III, para organizar los carros.
Cajas de colores o crayolas	4	Estas se utilizarán en el Escenario IV.
Imagen juguete	1	Hoja blanca impresa con la imagen del juguete a usar en el Escenario V.
Tablero con imagen igualdad	4	Tabla con imagen impresa de la igualdad planteada en el Escenario VI, se sugiere laminarla para que los equipos escriban sobre esta con marcador y luego se pueda borrar y reutilizar.
Marcadores borrables	4	Se utilizaran para escribir en el Escenario VI.
Rompecabezas cuadros	20	En el escenario VII, se debe entregar a cada equipo 5 rompecabezas. Lo ideal es que los rompecabezas de cada equipo tengan el color distintivo del equipo.
Sobres de Manila	20	Se utilizarán para guardar los rompecabezas del escenario VII, cada equipo debe recibir 5 sobres marcados del 1 al 5.
Bases para rompecabezas	20	A cada equipo se le entregan 5 bases para armar los cuadrados del escenario VII.

IV. ACTIVIDADES PREVIAS

- Antes de la llegada de los participantes, el facilitador debe organizar el salón en cuatro grupos formando un cuadrado, dejando espacio en el centro para ubicar el tablero del juego (incluyendo fichas y dado). Ubicar el tablero de puntuaciones en un lugar visible para todos los equipos.
- El facilitador debe preparar el material de apoyo audiovisual (presentación *power point* – video) y los paquetes con los materiales de apoyo que utilizará en los diferentes escenarios.

V. REGLAS DEL JUEGO

No.	Descripción
1	Cada ficha representa a un equipo (cada equipo tiene un color diferente).

2	Todas las fichas se ubican en la casilla de salida.
3	Empezando desde la primera casilla, el sentido de las fichas de juego continúa hasta llegar a la meta.
4	Cada equipo debe escoger un representante, el cual a su turno lanzará los dados, adelantando tantas casillas como éstos lo indiquen.
5	Cada vez que un equipo caiga en una casilla donde comience una escalera , todos los equipos deberán realizar simultáneamente una prueba. Si el equipo en turno cumple la prueba podrá subir por la escalera (avanzar) hasta la casilla donde termine la escalera, de lo contrario debe quedarse en la misma casilla. Si los demás equipos cumplen la prueba, recibirán una estrella de alto desempeño, la cual será ubicada en el tablero de puntuaciones, de lo contrario no reciben nada.
6	Cada vez que el equipo caiga en una casilla donde comienza un rodadero , todos los equipos deberán realizar simultáneamente una prueba. Si el equipo en turno cumple la prueba se quedará en la misma casilla, de lo contrario deberá deslizarse por el rodadero (retroceder). Si los demás equipos cumplen la prueba, recibirán una estrella de alto desempeño, la cual será ubicada en el tablero de puntuaciones, de lo contrario no reciben nada.
7	Cada vez que se vaya a realizar una prueba, los equipos deben estar atentos a las instrucciones del facilitador y sólo pueden empezar a trabajar cuando éste lo indique. En caso de que un equipo inicie una prueba antes de que el facilitador de la orden, éste será sancionando perdiendo una estrella, si no tiene estrellas se le quitará en el momento que la obtenga.
8	Si el equipo cae en la casilla ocupada por otro, este último retrocede a la casilla de procedencia del equipo que “lo ha matado”.
9	Si un equipo cae en una casilla donde empieza una escalera o tobogán que otro equipo ya ha superado, no se realizará prueba, ya que se considera esta casilla como “obstáculo superado”.
10	Las casillas blancas son de tránsito normal para los equipos.
11	Las casillas verdes indican una orden (avanzar o retroceder determinado número de casillas) que el equipo deberá cumplir al caer en ella.
12	Las casillas amarillas indican al equipo que debe regresar inmediatamente a la salida (volver a empezar).

VI. ESCENARIOS

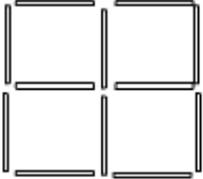
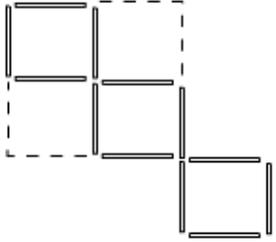
- El desenlace de todos los escenarios, es decir, el avance, retroceso o asignación de una estrella depende de las reglas 5 y 6.
- Cada escenario tiene un tiempo inicial propuesto, pero si un equipo termina una prueba antes, se acaba la prueba para todos los equipos.
- Ver los materiales a usar por escenario en Anexo H.

Escenario I

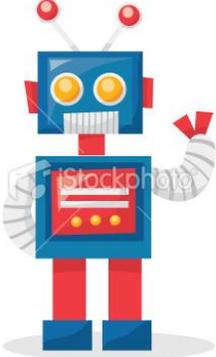
Descripción Inicial	<p>El facilitador les pide a todos los participantes que se organicen en un círculo y que cierren los ojos. Luego, les pone en la frente una <i>post it</i> de un color (hay 4 colores diferentes, con igual número de <i>post it</i> por color). Los colores deben de estar mezclados de forma que cada participante no esté al lado de otro con su mismo color.</p> <p>Una vez "marcados" todos los participantes, les indica que ya pueden abrir los ojos y les dice que son personas de diferentes nacionalidades que se encuentran perdidos en el aeropuerto más grande del mundo y ninguno sabe hablar el idioma de los demás.</p>
Acciones que deben realizar los participantes	<p>Las participantes sin hablar deben reunirse en 5 minutos con aquellos que tienen el mismo vuelo de destino, es decir igual color de <i>post it</i> en la frente.</p>
Desenlace	<p>Esta actividad termina cuando las personas de forma cooperativa y utilizando medios de comunicación no verbal (señas, letreros, entre otros) han formado los cuatro equipos.</p>
Comportamiento(s) a ejercitar	<p>Cooperación – Comunicación no verbal – Coordinación – Complementariedad – Confianza – Compromiso.</p>

Sortear orden de salida

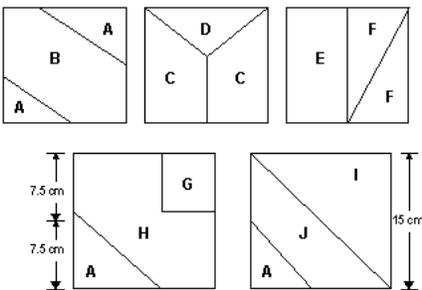
- Una vez conformados los equipos, cada uno de éstos escoge un representante, el cual lanzará los dados. El equipo que obtenga el mayor puntaje saldrá de primero.
- Los turnos seguirán de derecha a izquierda según la ubicación de los equipos en el salón.

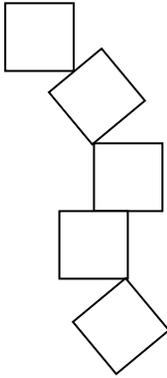
Escenario II	
Descripción Inicial	<p>El equipo hace parte del área de Ingeniería de una compañía manufacturera. Actualmente las máquinas están distribuidas en la planta, como se muestra a continuación:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Debido a las dificultades de espacio, el área de Manufactura, ha solicitado cambiar la posición de 4 máquinas para hacer 3 cuadrados, todos del mismo tamaño, sin que sobre ninguna máquina.</p> <p>Se entrega a cada equipo un sobre que contiene un tablero con la distribución actual de la planta, representada con clips.</p>
Acciones que deben realizar los participantes	<p>El equipo debe plantear una propuesta de reorganización de la planta, formando 3 cuadrados, moviendo 4 máquinas.</p>
Desenlace	<p>Una vez transcurridos 5 minutos se recogen las respuestas. Uno de los equipos que pudo resolver el problema, expone la solución a los demás.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
Comportamiento(s) a ejercitar	<p>Comunicación – Compromiso.</p>

Escenario III	
Descripción Inicial	<p>El equipo trabaja para una empresa de logística que es responsable de la importación y distribución de carros de alta gama. El encargado de descargar los carros, olvidó el orden en que los puso en el muelle, lo cual está retrasando las entregas. Sólo se tiene la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Ferrari está entre el carro rojo y el gris. - El carro gris está a la izquierda del Lotus. - El McLaren es el segundo a la izquierda del Ferrari y el primero a la derecha del carro azul. - El Tyrell no tiene ningún carro a su derecha y está a continuación del carro negro. - El carro negro está entre el Tyrell y el carro amarillo. - El Shadow no tiene ningún carro a su izquierda y está a la izquierda del carro verde. - A la derecha del carro verde está el March. - El Lotus es el segundo a la derecha del carro blanco y el segundo a la izquierda del carro café. - El Lola es el segundo a la izquierda del Iso. <p>Se entrega a cada equipo un paquete con 8 carros de diferente color, 8 letreros con las marcas y una base para ubicarlos.</p>
Acciones que deben realizar los participantes	<p>El equipo debe determinar el orden de los carros (por color y marca), de acuerdo a la información suministrada, para que estos puedan ser despachados lo más pronto posible y así poder cumplir con las entregas programadas.</p>
Desenlace	<p>Una vez transcurridos 10 minutos se recogen las respuestas. Uno de los equipos que pudo resolver el problema, expone la solución a los demás:</p> <p>1. El Shadow azul. 2. El McLaren verde. 3. El March rojo. 4. El Ferrari blanco. 5. El Lola gris. 6. El Lotus amarillo. 7. El Iso negro. 8. El Tyrrell café.</p>
Comportamiento(s) a ejercitar	<p>Coordinación – Comunicación – Cooperación – Compromiso.</p>
Escenario IV	
Descripción Inicial	<p>El equipo pertenece al área de Investigación y desarrollo de una fábrica de juguetes, por esta razón han sido escogidos para realizar una visita de Benchmarking (mejores prácticas) a una feria internacional de juguetería, en la cual no pueden tomar fotos, ni grabar video, sólo pueden observar.</p>

<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<p>El equipo debe presentar a la gerencia un bosquejo del juguete más innovador de la feria, por lo tanto deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoger un dibujante que no puede ver la imagen, éste es el responsable de plasmar la información verbal transmitida por sus compañeros de equipo. • Los demás integrantes del equipo deben desplazarse hasta el lugar donde está la imagen y luego regresar para transmitir por turnos la información al dibujante, sólo pueden usar palabras, no pueden señalar, ni hacer gestos. <p>Se le entrega al dibujante una hoja blanca, un lápiz, una caja de colores o crayolas y un borrador. Se pega en un lugar donde no pueda ver el dibujante la imagen del juguete.</p>
<p>Desenlace</p>	<p>Transcurridos 10 minutos, los dibujantes deben pasar al frente y exponer sus dibujos. Ganan los equipos que más se hayan aproximado al dibujo original.</p> 
<p>Comportamiento(s) a ejercitar</p>	<p>Comunicación bidireccional – Complementariedad – Coordinación – Compromiso.</p>
<p>Escenario V</p>	
<p>Descripción Inicial</p>	<p>El director financiero de la empresa debe presentar ante la gerencia, el balance general del año anterior. El auxiliar de costos antes de salir a vacaciones dejó en el escritorio del director el informe impreso, pero justo antes de salir para la reunión el director se dio cuenta que había un error, pues aparecía la siguiente operación:</p> $5 + 5 + 5 = 550$ <p>Se le entrega al equipo un sobre con un tablero con la igualdad y un marcador borrable.</p>

Acciones que deben realizar los participantes	Al parecer hubo un problema con la impresora, por lo tanto el equipo debe agregar un pequeño trazo recto para corregir la igualdad, después de esta corrección el director financiero podrá ir a presentar el balance al gerente.
Desenlace	Transcurridos 5 minutos se recogen las respuestas de los equipos. Uno de los equipos que pudo solucionar el problema lo expone a los demás. $545 + 5 = 550$
Comportamiento(s) a ejercitar	Comunicación – Compromiso.
Escenario VI	
Descripción Inicial	El equipo trabaja para una empresa fabricante de muebles modulares. El área de Calidad ha recibido una devolución de un importante cliente, éste argumentó en el reclamo que fue imposible armar los muebles, ya que las piezas no encajaban correctamente. Al parecer en la sección de empaque las piezas fueron combinadas entre las diferentes referencias. A continuación, cada equipo recibirá 5 sobres con las piezas devueltas.
Acciones que deben realizar los participantes	Cuando el facilitador indique, el equipo deberá armar cinco cuadrados de igual tamaño (15 x 15 cm). La tarea termina cuando cada uno de los participantes haya armado el número de cuadrados asignados. Las reglas son: <ul style="list-style-type: none"> • Durante esta actividad no pueden hablar, ni pedirle piezas de ninguna forma (señas, letreros) a un compañero del equipo. • Los participantes pueden dar piezas directamente a otros, pero no pueden tomar piezas de las otras personas. • Los participantes no pueden poner sus piezas en el centro para que los demás las tomen.

<p>Desenlace</p>	<p>Es posible que diversas combinaciones formen uno o dos de los cuadrados, pero solamente una combinación formará los cinco cuadrados, cada uno de 15 x 15 cm.</p>  <p>Gana el equipo que primero arme los cinco cuadrados perfectos (tiempo estimado 5 minutos).</p>
<p>Comportamiento(s) a ejercitar</p>	<p>Cooperación – Complementariedad – Coordinación – Confianza - Compromiso.</p>
<p>Escenario VII</p>	
<p>Descripción Inicial</p>	<p>El equipo pertenece al área de Manufactura de una reconocida fábrica de aviones, el gerente ha manifestado su preocupación debido a la baja productividad de la planta, lo cual podría llevar al cierre de la misma. Por lo tanto, ha solicitado a los operarios sugerir la forma más productiva de hacer los aviones.</p> <p>Se entregarán 10 hojas de papel carta blanco.</p>
<p>Acciones que deben realizar los participantes</p>	<p>Cada equipo debe armar 5 aviones de papel de excelente calidad en el menor tiempo posible, usando la estrategia que quieran (ejemplos: cada uno hace un avión, el experto hace los aviones, cada uno hace una operación...)</p> <p>La calidad se evaluará lanzando los aviones y verificando que vuelen correctamente.</p>
<p>Desenlace</p>	<p>El tiempo disponible termina cuando el primer equipo termine los 5 aviones. Gana el equipo que haya armado los aviones en el menor tiempo posible, cumpliendo con la calidad exigida.</p>
<p>Comportamiento(s) a ejercitar</p>	<p>Coordinación – Comunicación – Complementariedad – Cooperación.</p>

Escenario VIII	
Descripción Inicial	<p>El equipo debe presentar un proyecto innovador a uno de sus clientes más importantes, en éste cada uno de los integrantes debe realizar una parte del proyecto, de acuerdo a las instrucciones suministradas por el gerente.</p> <p>Se entregará a cada equipo 1 hoja blanca tamaño carta y 1 lápiz.</p>
Acciones que deben realizar los participantes	<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo debe escoger un gerente, el cual le indicará verbalmente a cada integrante del equipo lo que debe hacer. • El equipo debe seleccionar el orden en que cada uno hará su parte del proyecto. • Cuando el facilitador de la señal, el gerente debe indicar verbalmente a la primera persona la tarea a realizar, luego éste pasa la hoja al segundo quien debe hacer lo que le indique el gerente, así sucesivamente hasta terminar el proyecto. • Los participantes pueden hacer preguntas y el gerente las puede responder.
Desenlace	<p>Gana el equipo que termine el proyecto más rápido (tiempo estimado 5 minutos) y que coincida con la información original que tenía el gerente:</p> <div style="text-align: center;">  </div>
Comportamiento(s) a ejercitar	<p>Comunicación bidireccional – Complementariedad – Coordinación - Compromiso.</p>