



Módulo 1: Anexo 2

CADENA DE MANDO

*Diseñada por: Willian Torrente Castro.
Universidad Cooperativa de Colombia.
Junio de 2013.*

Es un juego competitivo para estudiar el comportamiento y resolver problemas de equipos efectivos. El propósito es que los equipos en competencia resuelvan un acertijo que requiere estrecha cooperación entre los miembros de cada grupo.

La actividad se basa en un mensaje cifrado que el facilitador determina previamente, por ejemplo:

My.Coop es una interesante herramienta para fortalecer la gestión de cooperativas agropecuarias.

Éste mensaje es el que deben identificar los participantes a través de la actividad.

Importante: el mensaje puede ser adecuado por el facilitador de acuerdo al perfil del grupo de beneficiarios de la capacitación.



Objetivos:

- Reconocer la contribución que hizo cada miembro en el esfuerzo del equipo. La contribución puede ser de conocimientos especiales, comunicación afectiva, una sensación de propósito común, creación de buenas relaciones, entusiasmo contagioso o cualquier otro aporte.
- Demostrar la importancia de las buenas relaciones dentro de los grupos de negociación y como un sentido de propósito común.
- Explicar los efectos del comportamiento en la negociación, para resolver problemas entre las partes.
- Enfatizar en el papel del coordinador de los jefes de los equipos de negociación.



Tiempo: Una hora.

Número de jugadores: Cadena de Mando se puede jugar con un número mínimo de cinco personas. Para lograr el efecto deseado debe haber por lo menos dos equipos en competencia, es decir, un mínimo de diez jugadores.



Requerimientos:

- Un cuarto suficientemente grande para que los jugadores se muevan libremente.
- Un escritorio, una mesa o cualquier mueble donde pueda trabajar el jefe del equipo.
- Tarjetas de instrucciones para los miembros de cada grupo.
- Tarjetas de instrucciones para los dos jugadores de cada equipo que se desempeñen como presidente (director ejecutivo) y jefe de equipo.
- Materiales para escribir el mensaje cifrado, por ejemplo, un pliego de cartón y plumillas, un tablero blanco y marcadores, un tablero negro y tizas de colores o un computador.

Las instrucciones del juego son claras y entregan la solución al mensaje cifrado, pero el resultado del equipo ganador debe tener en cuenta la creatividad y/o imaginación para escribirlo, utilizando el material entregado.

Es conveniente explicar a los participantes que el objeto del juego es ayudar al jefe del equipo a escribir un mensaje cifrado con ciertos criterios. El primer jefe que complete la tarea definirá el equipo ganador. Los jefes de equipo no pueden hacer su tarea hasta recibir de los miembros de su equipo toda la información necesaria. El papel del presidente es ofrecer dirección artística.

Cada grupo puede tener la siguiente composición:

- Un presidente. Su actividad consiste en decidir la norma artística y otras reglas que debe cumplir el producto del equipo.
- Un jefe de equipo. Debe coordinar la información combinada de todos los miembros del equipo, con el fin de completar el mensaje.
- Por lo menos tres (preferiblemente cinco o más) miembros por equipo. Entre más miembros más compleja se hace la tarea, pues éstos deben suministrar al jefe la información esencial del mensaje cifrado.

El coordinador debe designar a cada miembro el papel que le corresponde desempeñar.

Instrucciones de acción



Para el facilitador:

Marque a cada jugador claramente como presidente, jefe de equipo o miembro del equipo A, B, C, etc.

Presente cada rol y responsabilidad por turno, para que los jugadores sepan que papel les corresponde y qué deben hacer. Distribuya las tarjetas de instrucciones e indíqueles que pueden empezar cuando estén listos.

Después de haber explicado el juego y distribuir las tarjetas de los papeles, no tome más parte del juego. Cuando un equipo anuncie que ha terminado la tarea, verifique que hayan cumplido todos los criterios, de lo contrario, pida a los jugadores que la terminen, pero no les diga cuáles fueron las omisiones: deje que ellos las descubran.



Notas para el análisis:

Una vez terminado el juego, debe ayudar a los jugadores a verificar el grado hasta el cual la solución conjunta de problemas llevó a grandes beneficios mutuos. Pregúnteles ¿qué estilo de liderazgo manifestaron los jefes? y ¿qué clase de trabajo en equipo pareció ser el más efectivo?



Para el jefe del equipo:

Su tarea consiste en escribir un mensaje, bajo ciertas restricciones, con tanta habilidad artística como le sea posible. Tiene que calcular cuáles son estas restricciones con base en la información suministrada por su equipo. Cuando tenga toda la información que necesita, escriba su mensaje bajo la supervisión final de su presidente. Recuerde que se le han suministrado algunos materiales (para profundizar puede remitirse al aparte Requerimientos).



Para el presidente:

Usted está para el control artístico de un cuadro que va a componer el jefe del equipo con un mensaje. Dentro de las restricciones que aparecerán en el curso del juego, tiene que asegurarse que el cuadro está terminado conforme con sus normas profesionales y artísticas.

Nota: Las siguientes instrucciones suponen cinco miembros por equipo.



Instrucciones para el miembro del equipo A

Usted tiene información importante para el jefe de su equipo, sin ésta la tarea del grupo no se puede completar. Esta es su información:

GESTION - ECONOMIA SOLIDARIA

Para pasar la información tiene que entender que significa, para ello necesita los conocimientos especiales de otros miembros del equipo y ellos, a su vez, los suyos. Su conocimiento especial es:

EMPRESA	significa	una
SER HUMANO	significa	para

Tan pronto como haya decodificado su información con la ayuda de sus colegas, llévela al jefe de su equipo.



Instrucciones para el miembro del equipo B

Usted tiene información importante para el jefe de su equipo, sin la cual la tarea del grupo no se puede completar. Esta es su información:

EMPRESA - CALIDAD DE VIDA.

Para pasar la información tiene que entender que significa, para ello necesita los conocimientos especiales de otros miembros del equipo y ellos, a su vez, los suyos. Su conocimiento especial es:

SISTEMA	significa	fortalecer
ASOCIACIÓN Y EMPRESA	significa	cooperativas

Tan pronto como haya decodificado su información con la ayuda de sus colegas, llévela al jefe de su equipo.



Instrucciones para el miembro del equipo C

Usted tiene información importante para el jefe de su equipo, sin la cual la tarea del grupo no se puede completar. Esta es su información:

COOPERATIVA - SER HUMANO.

Para pasar la información tiene que entender que significa, para ello necesita los conocimientos especiales de otros miembros del equipo y ellos, a su vez, los suyos. Su conocimiento especial es:

GESTIÓN	significa	My.Coop
NOTA MUSICAL	significa	la
My.Coop	significa	gestión

Tan pronto como haya codificado su información con la ayuda de sus colegas, llévela al jefe de su equipo.



Instrucciones para el miembro del equipo D

Usted tiene información importante para el jefe de su equipo, sin la cual la tarea del grupo no se puede completar. Esta es su información:

SISTEMA - NOTA MUSICAL.

Para pasar la información tiene que entender que significa, para ello necesita los conocimientos especiales de otros miembros del equipo y ellos, a su vez, los suyos. Su conocimiento especial es:

ECONOMÍA SOLIDARIA

significa es

CALIDAD DE VIDA

significa interesante

Tan pronto como haya codificado su información con la ayuda de sus colegas, llévela al jefe de su equipo.



Instrucciones para el miembro del equipo E

Usted tiene información importante para el jefe de su equipo, sin la cual la tarea del grupo no se puede completar. Esta es su información:

My.Coop - MÍO Y MÍA - ASOCIACIÓN - EMPRESA DESARROLLO RURAL.

Para pasar la información tiene que entender que significa, para ello necesita los conocimientos especiales de otros miembros del equipo y ellos, a su vez, los suyos. Su conocimiento especial es:

MÍO Y MÍA

significa de

COOPERATIVA

significa herramienta

DESARROLLO RURAL

significa agropecuarias

Tan pronto como haya codificado su información con la ayuda de sus colegas, llévela al jefe de su equipo.

LISTA DE VERIFICACIÓN CONFIDENCIAL PARA EL FACILITADOR

El resumen de las instrucciones para el cuadro con los códigos respectivos y sus significados, es:

- “My.Coop”, el código para esta instrucción es: Gestión - Economía solidaria que la tiene el miembro A del equipo.
- “una interesante”, el código para esta instrucción es: Empresa - calidad de vida que la tiene el miembro B del equipo.
- “herramienta para”, el código para esta instrucción es: Cooperativa - Ser humano que la tiene el miembro C del equipo.
- “fortalecer la”, el código para esta instrucción es: Sistema - Nota musical que la tiene el miembro D del equipo.
- “gestión de cooperativas agropecuarias”, el código para esta instrucción es: My.Coop - Mío y mía – Asociación y Empresa desarrollo rural que la tiene el miembro E del equipo.

Esta información debe comunicarse a los miembros cuando el juego haya terminado.

El código

El código también debe comunicárselo a los jugadores en el análisis.

Código	Significado real
Empresa	una
Ser humano	para
Sistema	fortalecer
Asociación y empresa	cooperativas
Gestión	my.coop
Nota musical	la

Código	Significado real
My.coop	gestión
Economía solidaria	es
Calidad de vida	interesante
Mío y mía	de
Cooperativa	herramienta
Desarrollo rural	agropecuarias

Terminado el juego, el grupo sacará sus conclusiones en torno a:

- Planeación: verificar tareas, actitudes y aptitudes.
- Organización: asignación y delegación de responsabilidades y relaciones intergrupales.
- Liderazgo: toma de decisiones, comunicación, motivación, selección de personas y desarrollo de los miembros del equipo.
- Control: reglamentación, evaluación, estudio del progreso y comprobación.