



Servicio Andaluz de Empleo  
**CONSEJERÍA DE EMPLEO**

**PROYECTO DE  
ESTUDIO PILOTO SOBRE EL  
NIVEL COMPETENCIAL EXIGIDO  
POR LAS PYMES ANDALUZAS  
A SUS TRABAJADORES - TRABAJADORAS EN EL  
SECTOR HOSTELERO – ÁREA DE RESTAURACIÓN**

**ACTIVIDADES ACTITUDINALES**

Ref.: 21251-JMS-RSC

## CINCO CUADRADOS

### Instrucciones:

El grupo consta de cinco miembros. Cada miembro recibe un sobre conteniendo un número determinado de piezas.

La tarea ha terminado cuando cada jugador construya un cuadrado completo. "Los cuadrados deben ser todos iguales".

- Los participantes no deben hablar una sola palabra durante el ejercicio.
- Ningún participante puede arrebatarse piezas a sus compañeros, ni dar a entender que necesita una pieza determinada.
- Si un participante no puede aplicar una pieza a su figura, debe ponerla en medio de la mesa.
- Cada participante sólo puede adueñarse de aquellas piezas que sus colegas hayan dejado en medio de la mesa.

## Instrucciones para Observadores:

En las normas proporcionadas puede verse que mantener las carpetas levantadas no es obligatorio. El grupo sólo podrá resolver el problema si quita las carpetas y resuelven el problema entre todos.

Normalmente, en este ejercicio se tarda en quitar las carpetas, y cuando alguien toma la decisión, los demás le siguen o no, a pesar de ver que nadie llama la atención.

Es usual que cada participante tienda a resolver “su cuadrado”, aunque sea quedándose con piezas que impiden al grupo hacer los cinco cuadrados.

No es habitual que alguien ponga todas sus piezas en el centro de la mesa. Más bien, cada cual se queda con las que tiene y espera a ver si sale alguna que le resuelva el problema.

Cuando un participante logra su “cuadrado”, muchas veces parece como si se inhibiera del problema, y adopta una postura más pasiva, tipo “yo ya llegué”.

Cuesta mucho desprenderse de una pieza, aún viendo que resuelve el problema, si eso ocasiona desbaratar nuestro cuadrado.

A veces, un participante ayuda a los demás activamente, pero sin tocar el cuadrado que él ha hecho, con piezas que pueden estar impidiendo la solución del problema.

Estos tipos de conducta son normales. Somos así, en todos nosotros suele ser más fuerte la tendencia a resolver nuestro problema que a centrarnos en el del grupo. Cuesta mucho renunciar a nuestras opiniones, forma de ver un

asunto, intereses sobre el mismo, etc. y, sin embargo, hay situaciones que sólo se resuelven si todos colaboran. No abogamos por una postura altruista, sino realista:

¿Este es un problema que requiere de todos?, pues no voy a ganar nada si juego para mi o mi grupo. ¿Es un problema que no requiere de todos?, entonces, puedo intentar lograr mis intereses.

## GANE EL MÁXIMO POSIBLE

### Hoja de Instrucciones para los Participantes

#### Procedimiento:

**Fase 1:** Cada grupo lee las reglas y procedimientos, los socios de cada grupo comentan esta hoja durante 5 minutos, con el fin de comprender bien las reglas.

**Fase 2:** Los grupos proceden a 10 votaciones. En cada votación, disponen de un minuto para hacer su elección (más abajo se indican los procedimientos y las reglas). Duración: 30 minutos como máximo.

**Fase 3:** Cada grupo calcula su puntuación final. A continuación, escribe la ganancia (o la pérdida) total sobre su cartón y coloca este cartón delante suyo para que los otros puedan leer el resultado. El grupo comenta los resultados, analiza la experiencia y trae las conclusiones pertinentes al tema.

#### Reglas del Ejercicio:

- 1) El título del ejercicio es "Gane el máximo posible". Recuérdese esta meta durante todo el ejercicio.
- 2) Se puede discutir con los propios socios.
- 3) Entre los propios socios de un Grupo, y en cada Grupo, no puede haber más que una sola elección en cada votación.
- 4) No se puede comunicar de ninguna forma la elección a los demás Grupos antes de que esto sea solicitado explícitamente.

5) Hay que seguir las instrucciones específicas de cada votación tal como se describen más abajo.

6) Las ganancias o las pérdidas de cada vuelta son las siguientes:

Si la elección global de los 4 Grupos es...

... 4X	cada X pierde 60 €.
... 3X + 1Y	cada x gana 60 €, y cada Y pierde 180 €
... 2X + 2Y	cada X gana 120 € y cada Y pierde 120 €.
... 1X + 3Y	cada X gana 180 € y cada Y pierde 60 €.
... 4Y	cada Y gana 60 €.

7) Las votaciones 1, 2, 3, 4, 6, 7 y 9 se realizan de la siguiente forma:

a) *Discusión entre los socios sobre la elección que hay que efectuar (X ó Y), durante un minuto.*

b) *Transcurrido el minuto, cada Grupo elige un cartón señalado con una X o una Y, y levanta el brazo para indicar que ya ha realizado la elección.*

c) *En el instante en que el Grupo levanta el brazo, es decir, desde el momento en que todo el mundo ha terminado, los Grupos muestran los cartones en que han escrito su elección y se cuenta el número de X y de Y.*

d) *Cada Grupo escribe los resultados en su hoja de respuesta.*

e) *Cuando todos han terminado de escribir, comienza la siguiente votación; todo debe hacerse con rapidez y sin infringir las reglas.*

8) Las votaciones 5, 8 y 10 son vueltas especiales: en efecto, las ganancias o las pérdidas se multiplican por un coeficiente 3, 5 ó 10 (véase la hoja de respuesta). Antes de realizarse la votación, cada grupo nombra un portavoz. Estos se reúnen y discuten la estrategia a seguir durante tres minutos. Una vez reintegrados los portavoces a su grupo, se dispone de un minuto para realizar la votación.

9) El total de las diez votaciones debe efectuarse en menos de 30 minutos. Al final de la décima vuelta, el grupo pasa a la fase 3.

**NOTA:** No está permitido modificar el procedimiento o las reglas durante el ejercicio.



VOTACIÓN Nº	TIEMPO DE DISCUSIÓN	DISCUSION ENTRE...	COEFICIENTE GANANCIA/ PERDIDA	ELECCION DEL EQUIPO	ELECCION DEL GRUPO		GANANCIA EUROS	PERDIDA EUROS	BALANCE EUROS
					...X	...Y			
1	1 min.	Socios	1						
2	1 min.	<b>I. Socios</b>	1						
3	1 min.	Socios	1						
4	1 min.	Socios	1						
5	3 + 1 min.	Portavoces + Socios	3						
6	1 min.	Socios	1						
7	1 min.	Socios	1						
8	3 + 1 min.	Portavoces + Socios	5						
9	1 min.	Socios	1						
10	3 + 1 min.	Portavoces + Socios	10						

## EL LABERINTO

### MATERIALES

- 3 rollos de cinta de pintor.
- Cuadro - Guía del Laberinto

### INSTRUCCIONES:

- Formar dos equipos (sin nombrar la palabra equipo o grupo), uno se posiciona en la parte A y otro en la parte B.
- El objetivo es que todos los miembros de A pasen al lugar del B y viceversa.
- Sólo puede estar en el laberinto un participante, y el movimiento que pueden hacer es como el Rey en el ajedrez.
- En el caso de pisar un cuadro no válido el facilitador emitirá un señal sonora, y el participante regresará por el mismo camino que ha seguido, dando paso al participante del otro equipo.
- Para realizar el ejercicio cuentan con 15 minutos, no se puede hablar (prohibido el lenguaje verbal) ni escribir mientras dura el ejercicio.
- Antes de la realización pueden planificar durante 3 minutos.
- Por cada minuto transcurrido los 15, tienen una penalización.

### EXPLOTACIÓN:

- Colaboración frente a competición
- Aprendizaje de la experiencia de los demás, tanto la competencia como los compañeros en su relación con el trabajo comercial.
- Gestión del conocimiento y las mejores prácticas en el desarrollo comercial.
- Responsabilidad de todo el equipo en el trabajo de todos los días
- Celebración de los éxitos compartidos.



**EQUIPO A**

**EQUIPO B**

	1	2	3	4	5	6	7	8	
A		X	X	X	X		X	X	A
B				X		X			B
C			X						C
D				X					D
E		X			X				E
F	X		X	X	X	X	X		F
	1	2	3	4	5	6	7	8	

**REGLAS:**

1. Objetivo: GANAR.
2. Dos equipos.
3. 3 min. para la planificación.
4. 15 min. para la realización del ejercicio (no verbal).
5. Un jugador por cada turno con movimiento de Rey en ajedrez.
6. Al dar un paso en falso, se oirá un aviso sonoro.
7. En caso de paso en falso, hay que retroceder y comienza un participante del otro grupo.
8. Cada grupo empieza con 15.000.000.
9. 1.000.000 de penalización por cada minuto transcurrido.

LAS "X" SEÑALAN LAS CASILLAS DONDE NO HAY OBSTÁCULO, SIENDO LAS CASILLAS BLANCAS LAS ERRÓNEA

## LA CAÍDA CON CONFIANZA

### MATERIALES:

- Localizar un lugar más o menos de un metro de altura.

### INSTRUCCIONES:

Un participante se sitúa de espaldas al equipo, y el ejercicio consiste en caer de espaldas, para ello los brazos deben ponerse en forma de cruz.

Situar al equipo en forma de pelota de rugby, 2, 3, 3, 2, Situar a gente de contrafuerte. El monitor debe controlar que el equipo está preparado, que tienen las piernas flexionadas, codos

- Participante: Equipo preparado
- Equipo: Equipo preparado
- Participante: Codos listos
- Equipo: Codos listos.
- Participante: María Jesús cae
- Equipo: Cae María Jesús.

Mecer al participante.

No se puede obligar, ni aminorar a nadie a realizar este ejercicio.

### EXPLOTACIÓN:

- La confianza en el equipo.
- Salir de nuestra zona de confort, crecimiento personal y profesional.
- ¿Qué genera la confianza dentro del equipo? La experiencia, es decir una vez que ya se han tirado varias personas y vemos como ha funcionado el equipo hay confianza en él.
- El riesgo de hacerlo rutinario: La mejora continua.

- El mecimiento: es el refuerzo del equipo por la confianza que ha depositado en el.
- Superación personal en la decisión de tirarse.
- Metáfora del cliente, que es el que se tira confiando en nosotros.
- La importancia del seguimiento de las normas.
- El control de calidad, la seguridad de implica.
- Hard: Procedimientos, las normas. Es imposible trabajar sin normas.
- Soft: Actitudes, habilidades y capacidad.

## LA PELOTA SUPERSÓNICA

---

### ÚTILES

- Pelota de tenis.
- Papelógrafo y rotulador.
- Cronómetro.

### NORMAS

- Todos debemos tocar la pelota.
- La primera y última persona en tocar la pelota es el facilitador.
- En caso de repetir la actividad, se debe respetar la misma secuencia inicial.

### PROCESO

#### A. ESCRIBIR LAS NORMAS EN EL PAPELÓGRAFO

- Todos tocan la pelota.
- Empieza y termina en el facilitador.
- Respetar secuencia inicial.

#### B. EXPLICAR

- Primer intento: establecer secuencia.
- Antes segundo intento: establecer el objetivo en tiempo y escribir en papelógrafo.
- Cronometrar tiempo invertido.
- Después del intento: registrar tiempo invertido y comparar con objetivo.
- Preguntar: ¿se puede mejorar?
- Tercer intento: ¿cuál es el objetivo?
- Cronometrar tiempo invertido.
- Repetir el proceso tantas veces como deseen mejorar el resultado.
- Último intento: recoger tiempo récord.

## C. DEBRIEF

### PREGUNTAR:

- ¿Cuáles han sido las claves que han hecho posible conseguir el excelente tiempo final?

### ALGUNAS RESPUESTAS POSIBLES:

- La colaboración de todos.
- El trabajo en equipo.
- La comunicación.
- La organización.
- La planificación.
- La creatividad aplicada a buscar nuevas formas y sistemas.
- La motivación.
- La experiencia.
- El liderazgo.
- La autosuperación.

## D. INDICACIONES

- Anotar en el papelógrafo las ideas conforme se vayan exponiendo.
- No anticipar ninguna salvo bloqueo total del grupo.
- Finalmente solicitar que alguien del grupo se constituya en portavoz del mismo para exponer dichas conclusiones.

## E. DURACIÓN APROXIMADA

15 Minutos

7 Min. DEBRIEFING

## LA TELA DE ARAÑA

### Materiales:

- Antifaces para todos los participantes
- 2 cuerdas
- Una banderola
- Bandeja Portaobjetos

### Instrucciones:

- Situar a todo el equipo dentro de una de las cuerdas (forma de círculo).
- La misión que es que todo el equipo alcance el objetivo / banderola / visión.
- El ejercicio habrá finalizado en el momento que todos y cada uno de los miembros del equipo haya tocado el objetivo.
- Para la realización del ejercicio tienen 20 minutos.
- Pero tienen un problema y es que en el momento que una persona salga del círculo el resto del equipo debe ponerse los antifaces.
- Para ello cuentan con una cuerda
- En el caso de que el equipo se encuentre muy perdido, se escogerá a un participante, al cual se le quita el antifaz y se le advierte que sin decir que él puede ver, debe ir dando las instrucciones oportunas para alcanzar el objetivo.

### Explotación:

- ¿Cómo se han establecido los sistemas de planificación y organización?. La importancia de la planificación y la organización dentro del equipo.
- Todo el mundo ha de llegar, todos son importantes, unos necesitan más ayuda y otros menos, unos tienen un espacio claro y otros un lugar más difícil, pero con la ayuda de todos se puede llegar a la excelencia.

