

# HERRAMIENTA Inteligencia Emocional



- **NOMBRE DE LA HERRAMIENTA**

- *Sillas musicales*

- **DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA**

- Se trata de una actividad de grupo que se puede realizar en interiores o exteriores.

Consta de dos partes: una en la que se mostrarán los efectos de la competitividad mal entendida dentro de las organizaciones; y otra en la que se trabajará la cooperación y el liderazgo compartido como elemento de cohesión.

- **OBJETIVOS DE LA HERRAMIENTA**

- Indica al menos 3 objetivos:
- Diferenciar entre competencia y colaboración
- Presentación del concepto «coopetición», entendido como la colaboración entre competidores empresariales, con la esperanza de obtener resultados beneficiosos para ambos.
- Comprender el concepto de liderazgo compartido
- Adoptar el principio «ganar-ganar» («win-win»)

- **CONEXIÓN DE LA HERRAMIENTA CON LA HABILIDAD**

- Explica la conexión de esta herramienta con la habilidad y cómo esta ayuda a desarrollar las habilidades:

Aunque es un ejercicio dinámico que puede entenderse como infantil, tiene un buen efecto entre los adultos y, detrás de su sencilla puesta en práctica, esconde una lectura muy útil para los fines del proyecto.

# HERRAMIENTA Inteligencia Emocional



La primera parte está vinculada al viejo estilo de liderazgo, incluyendo las estrategias más o menos lícitas para alcanzar posiciones de liderazgo en un marco de ganar-perder. Refleja una estructura claramente jerárquica en la que un líder está por encima del resto.

La segunda parte se alinea con el concepto ganar-ganar y sitúa a cada miembro de la organización como un líder autónomo, aunque interdependiente con el resto de los miembros. Se trata de desarrollar un liderazgo compartido, en el que cada miembro es protagonista de sus propias decisiones, pero necesita apoyar y ser apoyado por el resto para alcanzar el objetivo común con éxito.

- **RECURSOS Y MATERIALES**

- Indica el material necesario para poner en marcha esta herramienta.

Tantas sillas (menos una) como participantes y un aparato para reproducir música.

- **¿CÓMO SE UTILIZA LA HERRAMIENTA?**

- Explica los pasos para poner en práctica la herramienta:

Este juego se realiza en un lugar con espacio. Las sillas deben estar dispuestas en círculo. Cada silla debe estar orientada hacia el exterior para que los participantes puedan sentarse en ellas.

- Las sillas se colocan en círculo. Debe haber una silla menos que el número de participantes. Por ejemplo, si hay 8 personas, deben colocarse 7 sillas.

# HERRAMIENTA Inteligencia Emocional



- Se pone la música mientras los participantes dan vueltas alrededor de las sillas.
- La música se detiene, momento en el que los participantes deben sentarse en una de las sillas. Quien no se sienta queda eliminado del juego.
- Se retira una silla en cada turno. Si hay demasiados participantes en las primeras rondas, se pueden retirar dos sillas por turno hasta que solo quede una silla y dos participantes. El participante que consiga sentarse gana el juego.

En este momento, el facilitador hará una breve «entrevista» al ganador para saber cómo se siente y las estrategias que utilizó para ganar a toda costa.

Del mismo modo, «entrevistaremos» a algunos de los perdedores para saber cómo se sienten al ser eliminados, si creen que es justo y qué piensan del ganador. Veremos que muchas de las respuestas, incluso en tono de humor, mostrarán los efectos de la competencia en los equipos de trabajo, cómo abren rencillas entre sus miembros y el impacto que tiene en las organizaciones.

En la segunda parte, pediremos a los participantes que retiren las sillas del centro de la sala y que formen un círculo. Ahora no jugarán a un juego en el que uno gana y los demás pierden, sino que intentarán ganar todos en un juego colaborativo en el que todos son responsables del éxito de la misión apoyándose mutuamente.

La idea es apoyar al compañero que tenemos delante, utilizando nuestras rodillas como «silla» para apoyarle. Al mismo tiempo, el compañero que está detrás de nosotros debe hacer lo mismo por nosotros, por lo que tenemos que confiar en que todos lo harán lo mejor posible para que el grupo gane.

# HERRAMIENTA Inteligencia Emocional



Para ello, les pediremos que se coloquen en círculo de espaldas a su compañero. Ponemos la música y les pedimos que avancen, reduciendo la distancia entre ellos hasta que esta sea mínima. Entonces paramos la música y les pedimos que se «sienten» en las rodillas del compañero que tienen detrás. Si todos hacen su trabajo, el grupo estará apoyado y sus manos estarán libres.

**NOTA:** Una variante del juego para personas con discapacidades físicas o visuales es la pelota musical, con la diferencia de que los jugadores consiguen puntos. El juego de la pelota musical puede ayudar a las personas con movilidad limitada o en silla de ruedas a desarrollar la motricidad de los brazos y las manos. Para ayudar a las personas con discapacidad visual a pasarse la pelota puedes utilizar una pelota sonora. Coloca a los participantes en círculo y diles que empiecen a pasarse la pelota cuando empieza la música. Pon música durante unos 10 a 15 segundos y párala. El participante que tenga la pelota cuando la música pare obtendrá un punto. Los participantes empiezan a pasarse la pelota de nuevo cuando la música vuelva a sonar. Sigue jugando hasta que uno de los jugadores llegue a los cinco puntos: ¡es el ganador!

- **¿QUÉ SE APRENDE?**
- Explica qué se aprende con el uso de la herramienta: ¿Cuáles son los beneficios que se obtienen al practicar esta habilidad?
- El concepto de liderazgo compartido y su efecto positivo en el desarrollo tanto individual como organizacional.
- La importancia del peso individual de cada miembro de la organización en el resultado final. A veces lo importante no es dar el máximo posible a nivel personal, sino lo que la organización necesita de mí para conseguir los objetivos.
- La satisfacción de ganar en equipo. La necesidad de que todos los miembros de una organización asuman su papel y también den su opinión a la hora de tomar decisiones.