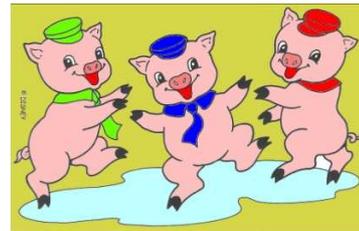


Los nuevos Galácticos y la final de película

*MSc. Fabio Muñoz Jiménez, PMP; Docente del Programa Maestría en Administración de Proyectos
Universidad para la Cooperación Internacional (UCI)*

En aquellos tiempos, los principales estadios de fútbol del País de las Maravillas estaban rebosantes de actividad. Se estaba celebrando el Campeonato Mundial de Fútbol de los Personajes de Cuentos y Películas y para ello habían llegado personajes provenientes de diferentes épocas y desde todos los rincones del mundo.

Destacaba entre todos el equipo en que sus mismos integrantes se denominaban los “Galácticos”. Ciertamente se perfilaban como el equipo que mejor fútbol estaba jugando y le seguía fielmente su afición. Contaban en su formación con importantes fichajes entre los que destacaban los Tres Cerditos formando un infranqueable marco defensivo; este sí era un equipo con una verdadera línea de tres. En la media cancha alineaba Rapunzel que con su larga trenza era capaz de driblar una y otra vez a sus rivales con pases de fantasía. Humilde como siempre, Rapunzel, muy estimada por la afición representaba la genialidad disimulada en un envase de sencillez.



Pinocho acompañaba en el medio campo, muy habilidoso con el balón aunque a veces tenía tendencia a faltar al juego limpio que debe prevalecer y que pregonaba la organización, pues pretendía engañar al árbitro y los adversarios con sus mentiras y faltas simuladas. El inconveniente para él era que cuando mentía el árbitro fácilmente lo podía detectar cuando le crecía la nariz.



La figura referente del equipo estaba en la línea delantera y había venido desde la Tierra del Nunca Jamás. Se trataba del jugador más mediático del campeonato, Peter Pan. Adonde el equipo iba ahí era noticia dentro y fuera de la cancha, ya fuese por los resultados en lo deportivo o por las excentricidades y noticias extra cancha que generaba Peter Pan, querido por su afición pero odiado por otros tantos también.

Aunque muchos lo consideraban un jugador veterano, sus compañeros y el entrenador lo defendían pregonando que nunca envejece y además podía volar, cualidad que literalmente lo convertía en un arma letal en el juego aéreo.

Según fueron pasando los partidos, el campeonato ganó en emoción, y las aficiones de los equipos se fueron entregando más y más, hasta que pasó lo que tenía que pasar: desde la grada alguien ofendió a Peter Pan, este contestó el insulto volando hasta la

gradería y buscando al aficionado con empujones, y en un momento se armó una gran batalla de manotazos, golpes y patadas, que acabó con muchos jugadores y aficionados en la enfermería y el campeonato suspendido.

Aunque casi siempre se presentaba algún problema de este tipo, esta vez las cosas habían llegado demasiado lejos, así que se organizó una reunión del Comité Organizador.

En el Comité debatieron durante días cómo resolver el problema de una vez para siempre, hasta que finalmente hicieron un comunicado oficial: *"Peter Pan ha faltado al fair play y por tanto debe ser expulsado del campeonato"*.

Aquella decisión levantó un revuelo formidable, el equipo de los Galácticos apeló el fallo pero el Comité Organizador mantuvo su decisión. En consecuencia los Galácticos deberían enfrentar el partido final sin su estrella mediática.

Para los Pingüinos de Madagascar, rivales de los galácticos en la final, la noticia sí les cayó bien, pues el castigo de la principal figura de sus rivales suponía una ventaja para sus intereses de obtener por primera vez un Campeonato Mundial.



Los Pingüinos aunque con algunas dificultades, habían logrado sortear a sus rivales y seguían un estilo de juego fiel a sus principios: todos somos iguales, todos nos entregamos por igual, todos abogamos por entregarse al equipo y en la cancha renunciamos a la gloria personal, poniendo todo nuestro talento al servicio de los compañeros.

Llegó el día de la final. Los equipos estaban en la cancha, en ese momento todas las historias fueron la misma por 90 minutos, los actores buenos y malos de cuentos y películas, todos concentrados en el estadio para ver ese partido.

Producto del enfrentamiento entre un equipo diezmado, sin su principal figura, los Galácticos; y otro con un esquema muy formal, estructurado, donde todos son iguales, y por tanto predecible, los Pingüinos; el partido ya estaba cerca del final y se tornaba muy opaco, con dos equipos totalmente carentes de fútbol.

En el estadio no se escuchaba ni una respiración, la calle guardaba un silencio que permitía escuchar los pasitos apurados de un perro vagabundo en busca de su cena.

Y de pronto, pasó lo increíble, Rapunzel asumió el control y se autoerigió como el eje de los Galácticos. Tomó la pelota en el centro de la cancha, comenzó una danza que fue dejando a sus pingüinos marcadores en otra dimensión, un hilo invisible entre la pelota y

sus pies, entre la pelota y su trenza, una jugada que deja con la boca abierta a los espectadores, como en un sueño los aficionados no pueden creer lo que están viendo, los pingüinos están en el suelo, el arquero está al otro lado del arco después de haberse comido el amago y la pelota cruza la línea de gol. El gol revienta en la garganta de los presentes, es el minuto noventa, solo resta el tiempo de compensación que está en manos del árbitro, uno a cero ganan los Galácticos y todos sus aficionados acarician el sueño del Campeonato Mundial.



Siguen dos minutos de tensión, otra vez se oye una mosca volar, hasta que el árbitro hace sonar su ocarina, tres pitazos en corto, termina el partido, los pingüinos en el suelo no pueden creerlo, no tuvieron tiempo de modificar su antipática realidad. La mayoría de aficionados ni supieron como gritarlo, había ojos con lágrimas, nudos en la garganta, manos que buscaban apoyo para evitar esa sensación de mareo. Y es que muchos de los que estaban ahí conocían a la humilde Rapunzel desde hacía algún tiempo, desde que logró escapar de la torre y empezó a demostrar sus dotes futbolísticas. La habían visto en los entrenamientos haciendo la misma jugada, la escucharon decir que quería ganar un Campeonato Mundial y ahora lo estaban viendo en vivo.

Después de los actos de premiación y durante una semana todo fue fiesta y celebración en el País de las Maravillas. Los Galácticos fueron invitados a diferentes programas de radio y televisión para hablar sobre su hazaña.

Cuando bajó la atención de los medios, los Galácticos ya más serenos, empezaron a recapacitar en sus lecciones aprendidas:

1. **Los equipos no pueden depender de héroes.** Ciertamente admitieron que el problema en el partido final se les presentó porque el equipo dependía en grado sumo de Peter Pan. Siempre habían jugado con ese esquema: *“Tenemos a Peter Pan adelante y él se encargará de resolver el partido de alguna manera”*. Al no contar con su héroe en el partido final, se vieron asfixiados, nunca habían considerado otra posibilidad o un Plan B. Esto refuerza lo peligroso que es hacer equipos dependientes de un solo salvador o héroe.
2. **El trabajo en equipo exige una gran dosis de modestia y humildad.** Un equipo de alto desempeño es incompatible con la soberbia, el engrimiento, la arrogancia, la egolatría, la altivez o la vanidad. Un líder vanidoso, narcisista, fatuo o presuntuoso, con demasiado amor propio, convencido de la propia excelencia, admirador de sí

mismo y enamorado de su persona, será siempre un líder deplorable y peligroso. Eso fue lo que le pasó a Peter Pan.

Un buen líder muere cuando empieza a endiosarse, cuando empieza a creerse lo que es y representa. La humildad es signo de inteligencia. La persona inteligente es humilde. El mundo está lleno de personas que al ocupar el puesto de más o menos importancia olvidan que su grandeza estará en prestar un servicio a los demás con el mayor desinterés y la máxima humildad.

Rapunzel entendía muy bien que hay que trabajar con modestia, sin demostrar soberbia y que cualquier cosa que hagamos individualmente para mejorar nuestra condición, será lo que en conjunto determinará nuestro avance hacia la mejora.

En un instante de lucidez del partido final, Rapunzel fue consciente de que tenía que asumir el liderazgo en ese momento pues era la única posible salida ante el cerrado esquema defensivo que planteaban los Pingüinos.

3. ***Para que un jugador de equipo rinda hasta su máximo potencial tiene que creer en sí mismo.*** Los integrantes de los equipos de trabajo tiene que creérsela, tienen que generar ese fuego sagrado, como lo hizo Rapunzel; para que en un momento de crisis puedan echarse el equipo al hombro y sacarlo adelante.

Mientras tanto en Madagascar, los Pingüinos con más tranquilidad después de asimilar el trago amargo de la derrota, también elaboraban su propia lista de aprendizajes:

1. ***Demasiada homogeneidad es enemiga de un buen desempeño.*** La riqueza de los equipos de trabajo está precisamente en la diversidad de sus integrantes. Todos tenemos habilidades para unas cosas mientras que no somos tan buenos en otras. La labor de un Gerente de Proyectos es precisamente sacar lo mejor de cada uno, poner a cada uno a trabajar en aquello para lo que es más hábil. Los Pingüinos pecaron de demasiada estandarización, al tener un esquema de juego tan estructurado se volvieron predecibles. Al contrario de los Galácticos, no encontraron quien se saliera del libreto para que los salvara.
2. ***Todo en la vida está ligado a resultados.*** A tan solo una semana después de haber terminado el Campeonato Mundial, los Pingüinos debieron reconocer que casi nadie se acordaba de ellos y de su respetable subcampeonato, toda la atención definitivamente había estado sobre los Galácticos.

El fútbol es un deporte en el que se compite para ganar. Igual sucede en los proyectos, toda evaluación debe necesariamente pasar por resultados. Desde luego, es preciso respetar los tiempos y a los seres humanos, lleva tiempo armonizar un equipo, pero si no se advierten signos de eficacia, comienzan los cuestionamientos.

Asimilando esas lecciones, los Pingüinos se están preparando desde ahora para el próximo Campeonato Mundial a celebrarse dentro de cuatro años.