

# ESTABLECER METAS



## LA PAPELERA

UN JUEGO PARA QUE LOS PARTICIPANTES REFLEXIONEN SOBRE LA IMPORTANCIA DE COMUNICAR LOS OBJETIVOS CON EFICACIA PARA LOGRAR LOS RESULTADOS DESEADOS

**El objetivo es aprender** sobre la importancia de comunicar los objetivos eficazmente.

Los objetivos para este juego son:

- experimentar la importancia de fijar objetivos INTELIGENTES (SMART).
- trabajar en equipo para alcanzar los objetivos.
- reflexionar acerca de la importancia que tiene el comunicar con eficacia los objetivos para alcanzar los resultados deseados.

Los participantes podrán reconocer y dominar estas habilidades: fijación y comunicación de objetivos y esfuerzo en equipo.

**Consejo: Materiales para el juego:** sitio espacioso, papel A4, sillas, papeleras, dos pañuelos, bolígrafo, cronómetro y rotafolio.

### Instrucciones

- Formar los equipos (un mínimo de 5) que se sientan en círculos. Se coloca una papeleras en el centro del círculo y se les da a los participantes un papel. Además se les informa de que el juego consistirá en 5 rondas

#### Ronda 1: Sin instrucciones – sin objetivos

- El moderador comienza a hablar sobre la importancia de establecer metas.
- Un minuto después, este les informa a los participantes que se suponía que debían tirar papel a la papeleras y les pregunta por qué no lo hicieron.
- El moderador pregunta cómo se sintieron y explica la importancia de tener metas específicas.

#### Ronda 2: Instrucciones parciales - objetivos incompletos

- El moderador invita a los participantes a “Tirar pedazos de papel a la papeleras”.
- Un minuto después, detiene el proceso y cuenta solo los papeles arrugados que están en la papeleras. Se asignará un punto por cada papel arrugado en la papeleras de cada equipo.
- Posteriormente, el grupo discute sus sentimientos ante instrucciones incompletas.

#### Ronda 3: Instrucciones claras - objetivos claros

- El moderador invita a los participantes a “Arrugar pedazos de papel y tirarlos a la papeleras”.
- Un minuto después, cuenta los papeles dentro de la papeleras de cada equipo y asigna un punto por cada papel.



- El grupo discutirá la importancia de tener una comprensión sólida del proceso a través de instrucciones claramente definidas.

#### Ronda 4: Objetivos casi imposibles

- Pide a los participantes que, cubriéndose los ojos con una mano “Arrugar el trozo de papel y lanzarle dentro del cubo de basura.
- Un minuto después, cuenta los papeles dentro de la papelera de cada equipo y asigna un punto por cada papel.
- Debate las sensaciones y la importancia de fijar objetivos alcanzables.

#### Ronda 5: Dar instrucciones - establecer y alcanzar objetivos

- Cada equipo nombra un "Lanzador" y un "Portadores" dentro de su equipo. Los portadores sostienen la papelera en el medio de cada círculo y los lanzadores tiran los papeles. Tanto los portadores como los lanzadores tienen los ojos vendados.
- Los miembros del equipo establecen metas específicas sobre la cantidad de papeles que podrán meter en su papelera en un tiempo establecido de 4 minutos.
- La tarea finaliza cuando el equipo alcanza su objetivo específico o cuando finaliza el límite de 4 minutos.
- Los equipos que logren alcanzar su objetivo marcado obtienen tres puntos por cada papel dentro de la papelera.
- Cuenta los puntos totales y anuncie a los ganadores.

#### Reflexión dentro de la comunidad de aprendizaje:

- Recuerda a los participantes la importancia de debatir sobre cómo comunicar y fijar los objetivos al final de las rondas 1-4.
- Explica las siglas en inglés del enfoque SMART para el establecimiento de objetivos (específico, medible, alcanzable, realista y temporal).
- Pide que los participantes reflexionen sobre su experiencia en este taller y compartan entre los miembros de su equipo su opinión sobre la pregunta “¿Qué harías de manera distinta a raíz de lo aprendido?”
- Invita a que los equipos debatan y elijan un elemento que consideren como el más importante de lo aprendido en el taller y haz que, por turnos, los compartan con el resto del grupo.

#### Consejos para los moderadores

- Antes de pedir a los equipos que fijen objetivos específicos para la ronda 5, puedes permitir que intenten la tarea durante un par de minutos para así tener una mejor idea de lo que se puede lograr.
- Un premio (p.ej. una bolsa de chuches) para el equipo ganador podría promover la competitividad.
- En la sesión de repaso (posterior) podría realizarse un debate adicional sobre la importancia de aprovechar eficazmente los recursos para lograr los objetivos.

