



Manual de Uso y Recomendaciones para Tarjetas Educativas “All Aboard” MetaTraining®

Innova en tu próximo taller, sesión de coaching o reunión gerencial.

Este documento incluye aquí las primeras ideas para usar tus tarjetas,

sin embargo **¡tu podrás crear infinitas posibilidades!**

Todos a Bordo (All Aboard Cards)

Con este juego de 20 tarjetas, navegarás por un océano de profundo aprendizaje.

La Vida es una travesía marítima. Si bien no podemos controlar el océano, sí podemos ejercer el poder de controlar el barco. Aun cuando la marea es incierta, el barco debe moverse, pues fue hecho para navegar y encontrar nuevos horizontes.

Es el momento de elegir el faro que nos guiará, de definir el puerto de llegada y de decirle al mundo: ¡Yo soy el Capitán!

¿Cómo usarlas?

Úsalo para fase de confianza:

a) Los participantes eligen una o dos cartas para expresar que papel quieren desempeñar en esta capacitación, por ejemplo: “Este día yo quiero ser el TIMÓN del barco, para ayudar a dirigir a mis compañeros a los nuevos puertos”

b) Puedes hacer que los participantes elijan una, dos o hasta cuatro tarjetas para describir cómo fueron sus últimas 24 horas, o bien, describir cómo fue la primera parte de la capacitación (si haces una pausa para el almuerzo, por ejemplo) o para describir toda la jornada. Entonces, alguien pudiera elegir el iceberg, el motor y el barco en altamar. Y describirlo así: “El inicio sentí que empecé frío como el iceberg y no quería participar, pero poco a poco fui encendiendo el motor del barco y he terminado con mi barco moviéndose hacia el próximo puerto”

Para diagnóstico de equipo:

Invita a tus participantes a elegir las tarjetas con las que pueda expresar el estado actual de su equipo y que necesitan para cambiar de rumbo.

Puedes esparcir las tarjetas en el suelo y pedir a tu grupo que se acerquen a la tarjeta con la que puedan expresar la respuesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo esta tu equipo en este momento? (o en su día a día)
2. ¿Qué necesita tu equipo para desarrollarse más?
3. ¿Qué paso con tu equipo durante esta jornada de capacitación?

Cada vez que tus participantes elijan una tarjeta con la que responderían a la pregunta formulada, dales algunos minutos para exponer los motivos por los que eligieron esa imagen. Luego pasa a la siguiente pregunta, hasta que termines las 3 propuestas.

Para dar feedback:

Después de una dinámica o al final de la jornada, podrías invitar a los participantes a dar feedback a otro compañero por medio de las tarjetas. Ejemplos: Un participante elige el remo y expresa “Durante la dinámica (o en la oficina) tu fuiste un remo muy importante para que saliéramos adelante” o eligiendo el barco hundiéndose “A veces siento que no nos ayudas en los proyectos y eso hace que el barco se hunda”

Como cierre:

a) Puedes usarlas al finalizar una dinámica o al finalizar el taller. Haz que los participantes elijan una de las siguientes tarjetas: Ancla, Timón (puede cambiarse por la brújula o el mapa), Salvavidas (puede ser

el chaleco o el inflable).

Con el ancla expresarán que de todo lo aprendido se llevan anclado este día.

Con el Timón, brújula o mapa, expresarán cuál es su nuevo rumbo a tomar después de esta capacitación.

Con el salvavidas compartirían cual es el aspecto aprendido durante la jornada que servirá para mantenerse a salvo día a día.

Si cuentas con un poco más de tiempo, también puedes hacer que presenten los tres aspectos cada participante.

b) Otra manera de usarlas como cierre es hacer que los participantes elijan una carta para expresar que papel quieren desempeñar de ahora en adelante en su lugar de trabajo, por ejemplo: "Yo de ahora en adelante seré el viento a favor para que el viaje de la empresa no tenga complicaciones".

Evaluación del Aprendizaje:

Las imágenes de las tarjetas pueden ser usadas para que los participantes creen una canción que exprese el impacto positivo de la jornada.

Solo como juego:

Si cuentas con dos paquetes de tarjetas All Aboard te pueden servir para entretener y distraer un poco a los participantes usándolas como el tradicional juego "Memoria"