

GUÍA RÁPIDA DEL FACILITADOR

Deja de empezar, empieza a terminar

Taller de 60 minutos para encontrar el límite de trabajo en curso de tu equipo, con la Mosca del WIP

Tu equipo sale con **tres cosas escritas**, que son su límite de cosas en curso, qué hace cuando algo queda esperando y una prueba de dos semanas con fecha. Esta guía trae la sesión en una hoja con los tips de cada parte, lo que preparas antes, las respuestas a lo que te van a preguntar y la hoja del equipo para imprimir.

Felipe Fernández · noviembre 2026 · versión 9

mosca.deliverycraft.ai
Se puede usar y adaptar · CC BY 4.0

LA SESIÓN EN UNA HOJA

Sesenta minutos en cuatro partes

> Lo primero que dices es que hoy salen con **su límite de cosas en curso, qué hacen cuando algo queda esperando y una prueba de dos semanas con fecha**.

1 Conexión

10 min

LÁMINAS 2 A 5

Preguntas cuántas cosas tienen en curso y juegas dos días de la mosca, uno con 9 tareas a la vez y otro con 2.

TIPS

- **Si preguntan qué contar,** es lo que pondrían como una tarjeta en su tablero, no cada correo ni cada subtarea.
- **Juega a velocidad normal** y no comentes todavía. Las ideas vienen en la parte 2.

PREGUNTA PARA LA SALA

¿A cuál de los dos días se parece su semana?

Mano alzada por cada día (lámina 5).

2 Conceptos

15 min

LÁMINAS 6 A 10

Cinco láminas de tres minutos, cada una con su pregunta.

TIPS

- **Di lo justo y pregunta.** Cada número dice si es del juego, de la simulación o de estudios.
- **Si te atrasas,** salta la lámina 10. Nunca recortes la práctica ni la fecha de revisión.

PREGUNTA PARA LA SALA

La de cada lámina.

La que más sirve es "¿A quién o a qué esperan más?" (lámina 9).

3 Práctica

25 min

LÁMINA 11

El equipo llena su hoja con su trabajo real, línea por línea.

TIPS

- **Cuentan en su tablero,** tal cual. Sin tablero, cada uno dice cuántas tiene y se suman.
- **Tú no propones el número.** Un poco menos que lo de hoy y, si discuten, el más bajo que todos acepten probar.

PREGUNTA PARA LA SALA

Cuando lleguen al límite y lo suyo esté esperando, ¿qué van a hacer en vez de empezar otra cosa?

4 Cierre

10 min

LÁMINAS 12 A 14

Cuentas cómo es la prueba, alguien lee la hoja en voz alta y cada uno dice una frase.

TIPS

- **La prueba vive en su tablero de siempre** (lámina 12), con el límite en la columna En curso y, en cada tarjeta, el día que empezó y el que terminó.
- **Foto a la hoja y revisión al calendario** antes de salir. Sin fecha, no pasa.

PREGUNTA PARA LA SALA

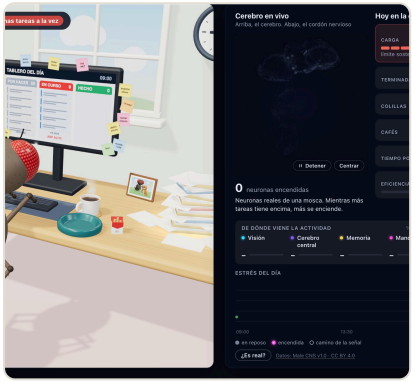
¿Qué vas a hacer distinto mañana? Una frase cada uno.

ANTES DE EMPEZAR

Una lista corta y el juego en tres pasos

- [ ] **El día anterior**, lee esta guía y juega en tu computador los dos días que vas a mostrar, uno con 9 tareas a la vez y otro con 2.
- [ ] **Lleva** el juego abierto en **mosca.deliverycraft.ai/jugar/**, un proyector o una pantalla grande, la presentación en la lámina 1, la hoja del equipo impresa (página 4, una por equipo) y un reloj a la vista.
- [ ] **Antes de que llegue la gente**, juega un día de prueba para ver que todo se vea bien y bórralo con "Borrar historial", bajo "Días jugados". Al recargar la página, el juego queda en las 09:00.
- [ ] **Si el equipo tiene tablero**, tenlo a la vista, en la pared o en una pestaña. En la práctica cuentan ahí.

El juego en vivo, en tres pasos



1 Tecla E para la vista Exhibición, tecla 9 y después Espacio. Parte el día con 9.



2 Mientras corre, un minuto, mira el estado de la mosca, los papelitos del monitor, la pila de carpetas y el cenicero.



3 A las 18:00 termina solo. Tecla 2 y después R para el día con 2, que parte solo. Al final, el juego compara los dos días.

Muéstralo a velocidad normal. Un día dura un minuto y la sala alcanza a ver cómo se estresa la mosca. En Exhibición no hay tarjeta de inicio y el día parte con Espacio. En la vista normal y en el celular parte con el botón "Empezar el día" de la tarjeta que aparece al entrar. Para volver a la vista normal está el botón "Volver a la oficina", arriba a la derecha, o la tecla E.

> **Si un día sale raro.** Cada día del juego es distinto. Si con 9 terminó más que con 2, dilo tal cual, porque un día no prueba nada y la lámina 6 tiene el promedio de 200 días. Si falla el internet, usa las fotos de la lámina 4 y cuenta el día con tus palabras.

SI TE PREGUNTAN

Seis preguntas probables, con respuesta corta

¿Esto es real?

Las neuronas sí, son del Male CNS v1.0, y la actividad que se ve es simulada. Que cada cosa tarde más cuando hay más abiertas tiene respaldo en estudios. Que suba el estrés es un supuesto del juego.

INFORME, PÁGS. 8 Y 10

¿Cuál es el número correcto?

No hay uno. En la simulación el mejor límite quedó entre 2 y 4, pero la mosca trabaja sola. El de su equipo lo dice su prueba. SIMULACIÓN

Mi jefe me asigna todo

El límite no dice cuánto te asignan. Dice cuánto tienes en curso a la vez, y lo demás espera en Por hacer, a la vista. Si algo tiene que entrar ya, la pregunta es qué sale. SUGERENCIA

¿Y las urgencias?

Entran. Si llegan cuando están en el límite, algo se pausa y se dice en la reunión diaria. Si entran todos los días, eso es lo que hay que mirar en la revisión. SUGERENCIA

Si quieren verlo, el juego tiene el botón "Mándale una urgencia" mientras corre el día. En la simulación, con límite 2, cada urgencia costó una tarea normal y nada más, y con límites altos la urgencia tardó más. SIMULACIÓN

Con un límite voy a quedar sin hacer nada

Cuando llegues al límite y lo tuyo esté esperando, la hoja del equipo dice qué hacer, ya sea destrabar, pedir ayuda o terminar algo empezado. SUGERENCIA

Nuestro trabajo es muy distinto

Seguro. El juego es una mosca sola. Lo que se repite en los estudios con personas es que, pasado cierto punto, con más cosas abiertas cada una tarda más. Cuánto, en su caso, lo dice su prueba. INFORME, PÁG. 8

Cómo adaptarlo

- **Con equipos grandes (10 a 12),** dos grupos proponen un límite y el equipo elige uno. Si empatan, el más bajo.
- **Con líderes,** sus cosas en curso son proyectos o iniciativas del área y la mosca es una analogía. Su prueba dura cuatro semanas.
- **En remoto,** compartes la pantalla, la hoja del equipo va en un documento compartido y la foto es una captura.
- **Sin internet,** usas las fotos de la lámina 4 y el promedio de la lámina 6.

Créditos y licencia. Esta guía, la presentación y la hoja del equipo son de Felipe Fernández y tienen licencia CC BY 4.0. Puedes usar y adaptar este taller, también en talleres pagados, citando a Felipe Fernández (mosca.deliverycraft.ai). Las cuatro partes siguen a Sharon L. Bowman, *Training from the BACK of the Room! 65 Ways to Step Aside and Let Them Learn* (Pfeiffer, 2009). Los números del juego son el promedio de 200 días por cada límite, con la misma mosca y las mismas reglas, y el juego no mide personas ni equipos.

Las neuronas del juego vienen del Male CNS v1.0, de FlyEM (HHMI Janelia), la Universidad de Cambridge, el MRC Laboratory of Molecular Biology y Google Research, con licencia CC BY 4.0. La actividad que se ve es simulada. Si facilitas el taller y quieres contar cómo te fue, escríbeme por LinkedIn, en linkedin.com/in/felipefernandezandrade. Versión 9, 13 de noviembre de 2026, antes del piloto.

PARA IMPRIMIR · UNA POR EQUIPO

La hoja del equipo

Equipo _____ Fecha _____

1 Hoy tenemos _____ cosas en curso.

Contadas como tarjetas del tablero, que según el equipo son tareas, requerimientos, casos o proyectos. No cada correo ni cada subtarea. Si dos personas comparten una, cuenta una vez. Tal cual, sin arreglarlo.

2 Nuestro límite para partir es _____

Un poco menos que lo de hoy, incómodo pero posible. La simulación es de una mosca sola y no da un número para equipos.

3 Cuando algo quede esperando, en vez de empezar otra cosa, vamos a

_____

_____

Escríbanla como algo que se hace. Por ejemplo, ayudar a destrabar lo que espera, pedir ayuda o terminar algo ya empezado.

Las urgencias entran de a una y por encima del límite.

¿Cuántas llegaron esta semana? _____

4 Lo probamos 2 semanas y lo revisamos el _____

En una reunión que ya tengan (cuatro semanas si son líderes). Mientras, en su tablero de siempre, con Por hacer, En curso y Hecho, va el límite escrito en la columna En curso y, en cada tarjeta, el día que empezó y el día que terminó. En la revisión cuentan cuántas terminaron, miran cuánto tardó cada una y deciden si mantienen, bajan o suben el límite.

Nombres

Foto al grupo del equipo y la revisión al calendario, antes de salir de la sala.

Esta hoja se puede copiar tal cual a un documento compartido. Es parte del taller “Deja de empezar, empieza a terminar”, de Felipe Fernández, mosca.deliverycraft.ai, licencia CC BY 4.0.