



Trabajo en equipo



Toma de decisiones

Título del juego

Isla desierta
Los alumnos trabajan juntos para decidir qué objetos llevar a una isla desierta

Edad recomendada para este juego:

11+


Duración:

30-40 min

 Número de estudiantes:

8+

Uso del juego:

 En el aula/
En línea



Instrucciones:


Individualmente, los alumnos hacen una lluvia de ideas sobre cinco objetos que llevarían a una isla desierta. Entrega a cada alumno cinco hojas de papel y pídeles que escriban o dibujen un objeto en cada hoja. Transcurridos unos cinco minutos, pídeles que coloquen sus hojas en el suelo o en un tablero. Elimine los duplicados. Si se juega en línea, los alumnos pueden utilizar una pizarra interactiva.

En grupos, los alumnos deben seleccionar sólo tres para traer. Los alumnos pueden traer varios elementos. Por ejemplo, pueden elegir traer dos ollas o dos cuchillos, pero sólo pueden traer otro artículo.


Conceda entre 10 y 15 minutos para la toma de decisiones antes de volver a reunir a todos los alumnos. A continuación, cada grupo revelará qué artículos ha elegido y por qué.

 **Materiales:**

- Papel y rotuladores
- Pizarra blanca (opcional)
- Pizarra digital

 **Consejos para el juego:**

- Sugiera estrategias para la toma de decisiones, como una clasificación, un sistema de veto, etc.
- Anime a los alumnos a evaluar por igual las prioridades de los demás.
- Anime a los alumnos a defenderse a sí mismos y a defender sus decisiones.

 **Preguntas de reflexión para los alumnos:**

- ¿Qué estrategias de toma de decisiones utilizó?
- ¿Cómo fue la experiencia del compromiso?
- ¿Surgió un líder de grupo? ¿Cómo ocurrió?
- ¿Crees que sobrevivirías mejor como individuo o como equipo?

