

Viaje en Globo



Módulo IV



Habilidades
Interpersonales



Liderazgo



Convencer

Actividad: Viaje en Globo

- **Descripción breve:** Esta actividad trata sobre la toma de decisiones dentro de un grupo. Ante una situación ficticia extrema, los alumnos deberán tomar una decisión justificada y unánime, al mismo tiempo que pretenden salvar su vida. Pueden surgir líderes naturales en este intento de llevar a otros a un lado.
- **Metodología:** Juego de rol.
- **Duración:** 15 minutos para la implementación – 10 minutos para la retroalimentación.
- **Dificultad** (alta - media - baja): Media
- **Individual/Equipo:** Equipos de 6 alumnos.
- **Aula/Casa:** Esta actividad se va a desarrollar en el aula.
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**

- Hardware: N/A

- Software: N/A

- Otros recursos: instrucciones

Descripción

- **Descripción del texto:** En esta actividad, a los estudiantes se les dará un escenario en el que experimentan una situación extrema y necesitan salvar nada menos que la vida de la humanidad en el hogar. A cada estudiante se le asigna un rol, y uno debe ser sacrificado. Tienen Viaje en globo para tomar



una decisión unánime sobre quién dejará el globo. Para ello, cada uno deberá presentar argumentos para salvar su vida y expresar quién, según él, tiene el papel de menor importancia y puede ser sacrificado.

Ilustración:



<https://unsplash.com/photos/h7wpIMY3O3E>

Instrucciones

1. PASO 1: Formar grupos de 6 alumnos.
2. PASO 2: exponer el escenario.
3. PASO 3: Decidir, dentro de cada grupo, la distribución de roles.
4. PASO 4: Los estudiantes tendrán entre 10 y 15 minutos para tomar su decisión. Deben justificar su elección.
5. PASO 5: Presentación de decisión tomada y justificación con el resto del aula.
6. PASO 6: Retroalimentación sobre el proceso de toma de decisiones y discusión. Cómo los miembros del equipo se convencieron unos a otros.

Resultados esperados:

- Práctica de convencer a otros
- Práctica de liderazgo – observación de roles dentro de un grupo
- Trabajo en equipo
- Toma de decisiones



- Presentación de argumentos

Esta actividad se puede utilizar en otro (módulo, curso, tema, lección):

- Módulo IV, Habilidades interpersonales, conversación, colaborar con otros, toma de decisiones, estilos de liderazgo.

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): Valoración de las ideas, Pensamiento ético y sostenible, Autoconocimiento, Trabajo con los demás.

ANEXO:

Instrucciones:

"Un meteorito cae en el océano creando una ola gigante que deja sumergidos todos los continentes del planeta. Sin embargo, tú y otras cinco personas sobrevolvais en globo el Parque Nacional del Teide. Al cabo de unas horas, empieza a perder aire pero ves una isla. El mar está lleno de tiburones hambrientos y la única forma de que el globo llegue a la isla es dispararle a uno de los ocupantes".

Habría que establecer un debate para decidir quién sale del globo.

Cada uno de los participantes tiene un rol asignado:

- un sacerdote
- un periodista de la prensa rosa
- una enfermera
- un asesor político
- un maestro de educación primaria
- una persona del Instituto Nacional de Estadística.

Se deben cumplir las premisas de que: somos los únicos sobrevivientes y debemos asegurar la continuación de la especie; la decisión debe tomarse por unanimidad; ninguno de los participantes puede abandonar voluntariamente el globo y todos deben exponer sus argumentos.

