



Co-funded by
the European Union



Herramienta educativa PR3

El reto del malvavisco

SESKAT. Desarrollo de habilidades sociales y emocionales en la formación de adultos

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by
the European Union



1) NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

Se pide a los participantes que trabajen en colaboración para construir, utilizando únicamente el material proporcionado, y en dieciocho minutos, la estructura autoportante más alta con el malvavisco en la parte superior.

2) OBJETIVOS DE LA HERRAMIENTA

Los objetivos de la herramienta serán:

- Comprender los retos del trabajo en equipo y cómo superarlos con premura de tiempo;
- Comprender las ventajas del trabajo en equipo;
- Mejorar la creatividad y la capacidad de pensamiento crítico.

3) CONEXIÓN DE LA HERRAMIENTA CON LA INTELIGENCIA EMOCIONAL/HABILIDADES BLANDAS

Los participantes tendrán la oportunidad de trabajar en equipo y comprender tanto los beneficios como los retos del trabajo en equipo.



Co-funded by
the European Union



4) RECURSOS Y MATERIALES

A cada grupo se le dan: 20 palitos de espagueti, un metro de cinta adhesiva, un metro de cuerda, mariscos y un malvavisco.

El tiempo del desafío es de 18 minutos.

5) APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA

Primer paso

El formador explica el desafío Marshmallow y divide la clase en varios grupos. El tamaño del grupo puede variar, lo ideal sería de 4 a 5 participantes. Los participantes tendrán dieciocho minutos para completar el reto y construir la torre independiente más alta con el malvavisco en la parte superior. Ganará el grupo que construya la torre más alta. No está permitido utilizar dispositivos para buscar soluciones en Internet ni cortar el malvavisco.

10 minutos

Paso 2

Tiene lugar el desafío Marshmallow propiamente dicho. Los participantes dispondrán de dieciocho minutos para debatir, planificar y, al final, construir una torre de estilo libre utilizando espaguetis, hilo y cinta adhesiva, sin olvidar el malvavisco, que deberá estar en lo alto de la torre.

18 minutos

Paso 3

El entrenador comprueba las torres y las mide. ¡Es hora de celebrar el equipo ganador!

5 minutos

Paso 4

Al final de la actividad, el formador modera una lluvia de ideas sobre el reto Marshmallow. ¿Qué han aprendido los participantes de la actividad? ¿Qué habilidades interpersonales han mejorado? ¿Qué han aprendido sobre el trabajo en equipo? ¿Qué salió bien en los equipos que triunfaron y salió mal (si) en el otro?



Co-funded by
the European Union



6) RESULTADOS ESPERADOS DEL APRENDIZAJE

Al final de la actividad, los participantes habrán adquirido experiencia práctica y conocimientos sobre el trabajo en equipo eficaz, la creatividad y el pensamiento crítico.