

Guía de Actividad: El Reto del Marshmallow (Malvavisco)

¡Bienvenidos al Reto del Marshmallow! Esta es una actividad divertida y desafiante diseñada para que experimentéis de primera mano la resolución de problemas y la importancia de la colaboración en equipo.

” Objetivo

Construir en equipo la torre autoportante más alta posible que sostenga un malvavisco (nube o marshmallow) en su cima.



Materiales por Equipo

Cada equipo recibirá un kit con los siguientes materiales. ¡Administradlos sabiamente!

- 20 espaguetis crudos.
- 1 metro de cinta adhesiva.
- 2 gomas amarillas.
- 1 malvavisco.
- Una superficie de trabajo plana.

Roles del Equipo: H.A.D.A.

Para potenciar vuestra colaboración, cada miembro del equipo asumirá su rol específico. Estos roles no son para limitar vuestra participación, sino para asegurar que diferentes perspectivas clave estén siempre presentes.

Hacedor(a) (H)

Eres la persona de acción. Te centras en la construcción física y en la ejecución del plan. Tu lema es "¡Manos a la obra!". Durante la construcción, eres quien lidera el ensamblaje práctico de la estructura.

Analista (A)

Eres la voz de la lógica y la precaución. Te encargas de medir, evaluar la estabilidad de la estructura y preguntar "¿Funcionará esto realmente?". Mides la resistencia de los materiales y controlas el tiempo.

Diplomático(a) (D)

Tu misión es mantener al equipo unido y comunicado. Te aseguras de que todas las voces sean escuchadas, gestionas los posibles conflictos y mantienes la moral alta. Eres el pegamento del equipo.

Arquitecto(a) (A)

Eres la persona visionaria y creativa. Te concentras en el diseño general de la torre, explorando diferentes ideas y bocetos antes de empezar a construir. Tu objetivo es generar una propuesta sólida y bien pensada.



Note

Si sois 5 personas en el equipo, una puede desempeñar el rol de "Coordinador", ayudando al Diplomático a gestionar el tiempo y al Analista a verificar la estabilidad, sirviendo de apoyo general.

Fases del Reto (Duración total: ~1 hora)

Fase 1: Entender y Activar el Equipo (10 min)

1. Revisad las Reglas:

- La torre debe sostenerse por sí misma, sin apoyos externos.
- El malvavisco completo debe estar en la cima.
- Solo se pueden usar los materiales del kit. Podéis romper los espaguetis y cortar la cinta y la cuerda.
- El tiempo de construcción es de **18 minutos**.

2. **Contrato de Equipo:** Dedicad 5 minutos, liderados por el **Diplomático**, para establecer vuestras propias reglas. Hablad sobre qué comportamientos potencian el trabajo en equipo (ej: escuchar activamente) y cuáles lo frenan (ej: criticar sin proponer)

Fase 2: Idear y Diseñar (15 min)



En esta fase **NO** se puede empezar a construir.

1. **Lluvia de Ideas Individual:** Cada miembro del equipo, durante 5 minutos, dibuja un boceto de su propia idea para la torre.
2. **Puesta en Común:** El **Arquitecto** lidera la sesión. Cada persona presenta su propuesta al resto del equipo[cite: 58].
3. **Análisis y Selección:** El **Analista** evalúa las ventajas y desventajas de cada diseño (estabilidad, altura, uso de material). El **Hacedor** opina sobre la viabilidad de la construcción. El **Diplomático** se asegura de que la decisión final sea consensuada.
4. **Diseño Definitivo:** Cread un diseño final que combine las mejores ideas del equipo.

Fase 3: Planificar la Construcción (10 min)

Ahora que tenéis un diseño, es hora de planificar cómo lo vais a construir.

1. **Definir Pasos:** Liderados por el **Arquitecto** y el **Hacedor**, definid los pasos a seguir. Por ejemplo: "1º Construir la base triangular, 2º Levantar los pilares, 3º Colocar el malvavisco...".
2. **Asignar Tareas:** ¿Quién se encarga de cortar la cinta? ¿Quién sujeta la estructura mientras otro la asegura? Planificad estas pequeñas acciones para ser más eficientes. El **Analista** recuerda al equipo el límite de tiempo.

Fase 4: ¡A Construir! (18 min)

¡Es el momento de la verdad!

- El facilitador pondrá un cronómetro a la vista.
- El **Hacedor** lidera la construcción siguiendo el plan.
- El **Arquitecto** vigila que la estructura se ajuste al diseño global.
- El **Analista** comprueba constantemente la estabilidad y advierte de posibles puntos débiles.
- El **Diplomático** gestiona el estrés, anima al equipo y se asegura de que la comunicación fluya, especialmente si las cosas no salen como se planearon.
- Cuando el tiempo termine, todos deben levantar las manos. ¡No se puede tocar la torre!

Fase 5: Medición y Reflexión (20 min)

1. **Medición:** El facilitador medirá la altura de cada torre desde la mesa hasta la cima del malvavisco. El equipo cuya torre sea la más alta, ¡gana!
2. **Reflexión en Equipo:** Dedicad los últimos minutos a reflexionar sobre vuestro trabajo. Usad estas preguntas como guía:
 - ¿Qué esperábamos conseguir y qué hemos conseguido realmente?.
 - ¿Qué ha salido bien y qué ha salido mal?.
 - ¿Qué haríamos diferente la próxima vez?.
 - **Sobre los roles:** ¿Cómo ha funcionado vuestro rol asignado? ¿Os habéis sentido cómodos? ¿Cómo ha afectado la dinámica del equipo tener roles definidos?

El verdadero objetivo de este reto no es solo construir una torre, sino aprender a construir un equipo mejor. ¡Mucha suerte y a disfrutar!