

HERRAMIENTA “ TOMA DE DECISIONES



NOMBRE DE LA HERRAMIENTA

Juegos de decisiones sobre naufragios

DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

Los directivos tienen que ser capaces de tomar decisiones que afectan a todo su equipo y a menudo tienen que hacerlo en cuestión de minutos. Un directivo puede pedir consejo y sugerencias a personas de dentro o fuera de su equipo, pero, en última instancia, es él quien debe tomar la decisión. Por eso los juegos de toma de decisiones pueden ser tan útiles para preparar a los directivos para tomar estas decisiones difíciles.

En esta actividad, los participantes deben simular que han naufragado y que están varados en un bote salvavidas. Cada equipo tiene una caja de cerillas y varios objetos que han rescatado del barco que se hunde. Los miembros deben ponerse de acuerdo sobre qué objetos son los más importantes para su supervivencia.

OBJETIVOS DE LA HERRAMIENTA

-  Desarrollar las habilidades de resolución de problemas.
-  Animar a los participantes a escuchar y reflexionar sobre su forma de tomar decisiones.
-  Hacer que los participantes reflexionen sobre las habilidades que utilizan en el proceso de toma de decisiones.

CONEXIÓN DE LA HERRAMIENTA CON LA HABILIDAD

Esta actividad fomenta la capacidad de resolución de problemas a medida que los miembros del equipo analizan la información, negocian y cooperan

HERRAMIENTA “ TOMA DE DECISIONES



entre sí. También les anima a escuchar y a reflexionar sobre la forma en que toman las decisiones.

Al desarrollar sus habilidades de resolución de problemas, se mejora la capacidad para llegar al fondo de situaciones complejas. Y al perfeccionar las habilidades de toma de decisiones, se mejora también el trabajo en equipo, la utilización de diferentes estilos de pensamiento y el compromiso colectivo con las decisiones.

RECURSOS Y MATERIALES

-  Hasta cinco personas en cada grupo.
-  Una sala amplia y privada.
-  Una tabla de clasificación de “perdidos en el mar” para cada miembro del equipo (Anexo 1).
-  La experiencia puede ser más divertida si se cuenta con algunos objetos de “perdidos en el mar” en la sala.

IMPLEMENTACIÓN DE LA HERRAMIENTA

-  Dividir a los participantes en sus equipos y entregar a cada uno una hoja de clasificación.
-  Pedir a los miembros del equipo que se tomen 10 minutos para clasificar los elementos por orden de importancia. Deberán hacerlo en la segunda columna de su hoja.
-  Conceder a los equipos otros 10 minutos para que se pongan de acuerdo sobre la clasificación de su grupo. Una vez que se hayan puesto de acuerdo, deberán enumerarlas en la tercera columna de sus hojas.
-  Pedir a cada grupo que compare sus clasificaciones individuales con las colectivas y considere por qué difieren las puntuaciones. ¿Alguien cambió de opinión sobre sus propias clasificaciones durante las

HERRAMIENTA “TOMA DE DECISIONES



discusiones en equipo? ¿En qué medida ha influido la conversación en grupo?

 Ahora lee el orden “correcto”, cotejado por los expertos de la Guardia Costera de Estados Unidos (de más a menos importante):

- Espejo de afeitar. (Una de tus herramientas más poderosas, porque puedes utilizarlo para señalar tu ubicación reflejando el sol).
- Bidón de gasolina. (De nuevo, potencialmente vital para la señalización, ya que la gasolina flota en el agua y puede encenderse con tus cerillas).
- Recipiente de agua. (Imprescindible para recoger agua para reponer los líquidos perdidos).
- Racionamiento de emergencia. (Valioso para la ingesta de alimentos básicos.)
- Lámina de plástico. (Puede servir de refugio o para recoger el agua de lluvia).
- Chocolatinas. (Una práctica provisión de alimentos.)
- Caña de pescar. (Potencialmente útil, pero no hay garantía de que puedas pescar. También podría servir como poste de tienda de campaña).
- Cuerda. (Práctica para atar el equipo, pero no necesariamente vital para la supervivencia).
- Asiento o cojín flotante. (Útil como salvavidas.)
- Repelente de tiburones. (Potencialmente importante cuando se está en el agua.)
- Botella de ron. (Podría ser útil como antiséptico para tratar las heridas, pero sólo te deshidratará si lo bebes).
- Radio. (Lo más probable es que esté fuera del alcance de cualquier señal).
- Carta de navegación. (No sirve de nada sin un equipo de navegación).
- Red mosquitera. (Suponiendo que haya naufragado en el Atlántico, donde no hay mosquitos, esto es prácticamente inútil).

HERRAMIENTA TOMA DE DECISIONES



- Sextante. (Poco práctico sin las tablas correspondientes o un cronómetro).

Cuando todos hayan terminado el ejercicio, invita a tus equipos a evaluar el proceso para extraer sus experiencias. Por ejemplo, pregúntales cuáles fueron las principales diferencias entre las clasificaciones individuales, de equipo y oficiales, y por qué. Esto provocará un debate sobre la forma en que los equipos llegan a las decisiones, lo que hará que la gente piense en las habilidades que deben utilizar en futuros escenarios de equipo, como la capacidad de escuchar, negociar y tomar decisiones, así como las habilidades de creatividad para pensar "fuera de la caja".

QUÉ APRENDER

A través del ejercicio, los participantes aprenden a tener en cuenta cómo los demás resuelven los problemas y toman decisiones a su alrededor. El juego obliga a todos los miembros del equipo a trabajar juntos. Fomenta la confianza y la amistad entre el equipo, que probablemente trabajará juntos la mayor parte del tiempo. Los juegos y tareas de este tipo para que los equipos los completen, les ayudan a rendir mejor y a tener éxito en su trabajo.

REFERENCIAS

-  <https://www.mindtools.com/pages/article/team-building-problem-solving.htm>
-  <https://bizfluent.com/list-6520008-management-decision-making-games.html>



HERRAMIENTA TOMA DE DECISIONES



Anexo 1 – Tabla de Clasificación de “Lost in the Sea”

Artículos	Columna 1	Columna 2	Columna 3		
	Tu ranking individual	Tu ranking grupal	Clasificación de los guardacostas	Diferencia entre Columna 1 & 3	Diferencia entre Columna 2 & 3
Red mosquitera					
Bidón de gasolina					
Recipiente de agua					
Espejo de afeitar					
Sextante					
Racionamiento de emergencia					
Carta de navegación					
Asiento o cojín flotante					
Cuerda					
Chocolatinas					
Lámina impermeable					
Caña de pescar					
Repelente de tiburones					
Botella de ron					
Radio VHF					
			Totales	Tu puntuación	Puntuación grupal

© Copyright [Emerald Works](#), 2006-2020