

El joc de les portes: quant val saber abans de decidir

Joc per rondes amb informació de pagament: cada equip tria entre tres portes sabent molt poc, pot gastar part del seu temps a comprar pistes i descobrix al final que ni decidir a cegues ni investigar-ho tot és la millor estratègia.

DURADA

50 min · 1 sessió

AGRUPAMENT

grups xicotets (3-4)

UNITAT 4

Com prenem decisions

MATERIALS

- Sobres de porta preparats pel professorat: tres per ronda, amb el resultat dins
- Sobres de pista, numerats i amb el seu preu en fitxes
- 20 fitxes de temps per equip
- Pissarra per al marcador

ENCAIX CURRICULAR · Sabers C.1, C.2, C.3, C.4, C.5 · Comp. específiques CE4 · Comp. clau CPSAA, STEM, CE, CCL

Plantejament

Quasi totes les males decisions són d'un d'estos dos tipus: decidir sense assabentar-se'n, o passar tant de temps investigant que l'oportunitat se'n va.

Este joc posa les dues trampes damunt de la taula. Cada equip té **20 fitxes de temps** i quatre rondes per davant. En cada ronda hi ha tres portes i cal triar-ne una. Es pot triar a cegues, gratis, o comprar pistes pagant fitxes.

La puntuació final suma el guanyat darrere de les portes i les fitxes que sobren. Ahí està tota la gràcia: el temps també val.

Com funciona una ronda

1. S'anuncia el tema de la ronda (per exemple: «triar optativa de 4t», «triar on treballar este estiu»).
2. Les tres portes estan damunt de la taula, tancades. Darrere de cada una hi ha un resultat en punts, de -10 a +30.
3. L'equip pot comprar pistes, **abans** de triar:
 - pista barata (1 fitxa): informació vaga, de l'estil «una de les tres és clarament pitjor»;
 - pista mitjana (3 fitxes): descarta una porta;
 - pista cara (6 fitxes): diu exactament el que hi ha darrere d'una porta concreta.
4. L'equip tria una porta i s'obri.
5. S'anota el resultat i les fitxes que queden.

A la **ronda 4** hi ha una regla nova: la porta triada es pot canviar una vegada després d'obrir-la, pagant 4 fitxes. És la ronda de la reversibilitat, i sol ser la que més es comenta després.

Objectius didàctics

- Reconéixer que la informació té un cost i que eixe cost forma part de la decisió.

- Identificar el punt en què buscar més informació deixa de compensar.
- Valorar la reversibilitat d'una decisió com un criteri en si mateix.
- Analitzar decisions pròpies pel procés seguit i no només pel resultat obtingut.

Passos (sessió de 50 min)

- 1. Regles i repartiment (7 min).** Cada equip rep les seues 20 fitxes.
- 2. Rondes 1 a 3 (25 min).** Uns huit minuts per ronda. Després de cada una s'anota a la pissarra el resultat de cada equip i les fitxes gastades.
- 3. Ronda 4, la de canviar (10 min).** Amb la regla nova.
- 4. Marcador final i anàlisi (8 min).** Se sumen punts i fitxes sobrants. Es compara l'estratègia dels equips que més van puntuar.

Marcador (pissarra)

Equip	R1	R2	R3	R4	Punts portes	Fitxes sobrants	TOTAL
1	----	----	----	----	-----	-----	-----
2	----	----	----	----	-----	-----	-----
3	----	----	----	----	-----	-----	-----
4	----	----	----	----	-----	-----	-----

Preguntes d'anàlisi

- Quin equip va guanyar? Va comprar moltes pistes o poques? I el que va quedar últim?
- Hi va haver alguna ronda en què compràreu una pista cara i després no vos servira de res? Què vau aprendre d'això?
- En quin moment vau decidir deixar de comprar informació? Va ser una decisió o simplement vos vau quedar sense fitxes?
- A la ronda 4 es podia rectificar pagant. Canvia això com es tria? Penseu en una decisió real vostra que siga fàcil de desfer i una altra que no ho siga.
- Un equip va poder encertar sense comprar cap pista. Va prendre una bona decisió o va tindre sort? Expliqueu la diferència, perquè és la idea més important de la unitat.
- Quines decisions de la vostra vida real s'assemblen a estes rondes? En quines esteu gastant moltes «fitxes» i en quines cap?

Criteris d'avaluació

CRITERI	DESCRIPCIÓ	PES
Estratègia	Decidix quanta informació comprar amb un criteri explícit	30 %
Gestió del temps	Arriba al final amb fitxes i sense haver decidit a cegues	20 %
Anàlisi	Separa la qualitat de la decisió de la sort del resultat	30 %
Transferència	Relaciona el joc amb decisions pròpies reals	20 %

Variants i extensions

- **Amb suport:** tres rondes i només dos tipus de pista.
- **Amb temes propis:** que siguen els mateixos equips els qui proposen els temes de les rondes, a partir de decisions que tinguen damunt este curs.

- **Per a qui va sobrat:** abans de cada ronda, calcular quant estarien disposats a pagar com a màxim per la pista cara. És el valor de la informació i es pot raonar, no només intuir.
- **Pont amb la Unitat 5:** la decisió d'itinerari després de 4t és exactament una d'estes rondes, amb una diferència: les fitxes són mesos i algunes portes es poden tornar a obrir. Quines, es veu a la unitat següent.

Material obert de profedeeconomia.es · Llicència Creative Commons BY-NC-SA · Currículum LOMLOE