



TÍTULO
INDECISO

AUDIOVISUAL

<http://hyperurl.co/6q3l3n>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Toma de decisiones y Habilidades de interacción.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura

CONTEXTO ESCOLAR

Plan de Orientación Académica y Profesional (POAP)

EDAD RECOMENDADA

De 12-14 años

SINOPSIS

La incapacidad de un hombre para tomar decisiones genera una situación muy incómoda en su propia vida.

REFERENTE TEÓRICO: Tomar decisiones no siempre es sencillo y en ocasiones es normal dudar y sentirse inseguro por miedo a la equivocación. Pero cuando la indecisión se convierte en un hábito puede llegar a paralizar a la persona ante situaciones que requieren una respuesta rápida y adaptativa.

RAZÓN DE SER: A partir de un audiovisual, se promoverá la reflexión del alumnado en torno a la toma de decisiones. A través una dinámica se dialogará sobre la dificultad de tomar algunas decisiones.

DESARROLLO

1ª Fase

Se proyecta el audiovisual y se formulan algunas preguntas para la reflexión:

- ¿Qué os sugiere este anuncio?
- ¿Por qué creéis que no se decide el hombre?
- ¿Cómo debe sentirse la mujer? ¿Y el cura?
- ¿Alguna vez os ha influido que alguien no se decidiera a hacer algo? ¿Cuándo?
- ¿Alguna vez habéis hecho algo sin estar seguros de ello? ¿Por qué lo hicisteis? ¿Qué pasó después de actuar?
- ¿Cuál es la decisión más difícil que habéis tenido que tomar en vuestra vida? ¿Lo pensasteis mucho?

2ª Fase

El profesor la clase en equipos de 4-5 alumnos y hace el siguiente comentario:

Hay situaciones en las que tomar una decisión puede ser muy difícil. Apostar por una de las alternativas que se tiene, significa rechazar todas las demás y con ello, perder oportunidades con las que seguramente también habiéramos obtenido consecuencias positivas.

Se desarrolla una dinámica en la que cada equipo recibe una única tarjeta por lo que las situaciones pueden repetirse), en la que se plantea un conflicto por el que no es fácil decidirse. Las tarjetas se muestran a continuación:

TARJETA 1

Eduardo tiene un examen mañana en el que se juega la evaluación final de la asignatura, por lo que necesita estudiar toda la tarde para poder aprobar. De pronto, le llama su mejor amigo y le dice que la chica que le gusta (prima de una de las chicas de su grupo y que no vive en su ciudad) está en el parque. Eduardo duda si bajar y aprovechar para verla, ya que no sabe cuando volverán a coincidir o estudiar.

TARJETA 2

Marisa lleva saliendo con un chico mayor que ella una temporada. Él le plantea robar en una farmacia unos medicamentos que son muy caros y para los que no tiene dinero. Las medicinas son para la madre del chico que está gravemente enferma. Marisa tiene que decidir si arriesgarse y robar para que la madre del chico se encuentre mejor con las consecuencias que ello acarrea, o no hacerlo.

TARJETA 3

Carlos y sus amigos han estado bebiendo en el parque. A su amigo Alberto se le ocurre hacer un concurso de lanzamiento de piedras a coches desde un puente. A Carlos no le gusta la idea porque sabe que pueden provocar algún accidente, sin embargo

sus amigos insisten. Carlos no quiere que le llamen miedica o que se enfaden con él, tiene que decidir si tirar las piedras desde el puente o no hacerlo y arriesgarse a que sus amigos se enfaden.

TARJETA 4

Raquel tiene una amiga con la que se lleva muy bien. Salen juntas todos los fines de semana y se ayudan en todo lo que necesitan. Su amiga acaba de decirle que está enamorada de un chico, que resulta ser el mismo que a ella la lleva gustando desde principio de curso y no se lo había dicho a nadie antes. Raquel tiene que decidir si decirlo y arriesgarse a perder una amiga o no decirlo para conservarla.

Cada equipo dialogará y reflexionará sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Cuál es el problema? ¿Creéis que es importante?
- ¿Qué entra en conflicto?
- ¿Qué consecuencias positivas y negativas tiene cada alternativa?
- ¿Qué decidís?

Pasados 15 minutos se hace una puesta en común y el profesor resume las ideas que hayan aparecido resaltando las dificultades a la hora de tomar decisiones (se aconseja apoyarse en el cuadro que aparece en el siguiente apartado).

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Tener poco tiempo para decidir, la falta de información, la presión por parte de los demás o el miedo al fracaso son situaciones en las que tomar una decisión puede convertirse en algo realmente difícil.

Se desarrolla una dinámica en la que el alumnado tendrá que imaginar una situación ficticia y tomar decisiones que afecten a la supervivencia del grupo.

El profesor divide a la clase en equipos de 4-5 y hace el siguiente comentario:

Imaginad que el barco en el que vais de crucero naufraga. Veis que hay un bote salvavidas con el que podríais llegar a una isla desierta que se divisa y parece no muy lejana. Como en el bote hay espacio, podéis llevar consigo algunas cosas para subsistir en la isla las dos semanas que tardará en llegar el rescate. El problema es que no podéis llevar más de 4 objetos de los que se muestran a continuación porque el bote se hundiría:

4 latas de fabada	10 kg de tomates
12 litros de leche	2 linternas
1 escopeta	1 cuerda
1 caja de munición	1 gato de angora
1 portátil	1 litro de suavizante para la ropa
1 reproductor de mp3	2 cepillos de dientes
1 cuadro	1 despertador
2 pastillas de jabón	4 latas de carne
1 pala	1 espejo
1 cuchillo	2 sartenes

Cada equipo tendrá que decidir qué cuatro objetos se lleva a la isla para pasar las dos semanas que tardará el rescate en venir y cómo planificar su uso.

Finalmente el docente hace una puesta en común basándose en las siguientes preguntas:

- ¿Cómo os habéis sentido en esta situación?
- ¿Cómo habéis tomado las decisiones?
- ¿Qué problemas os han surgido? ¿Cómo los habéis solucionado?

Para facilitar la puesta en común, el profesor podrá apoyarse del siguiente cuadro:

TRUCOS PARA REDUCIR EL RIESGO EN LA TOMA DE DECISIONES

- Establecer prioridades.
- Recopilar la mayor información posible (antecedentes, experiencias anteriores, lo que han hecho otros en esos casos, etc).

- Tener en cuenta lo que hacen los que han tenido éxito.
- Divide un problema grande en pequeños problemas.
- Mira el problema desde otros ángulos.

Animales fieros, la gallina y el gorrion.

Tigre y león bien mansos son.

Le dijo mamá gusano al gusanito

- Generar la mayor cantidad posible de alternativas.
- Evaluar cada alternativa desde diferentes criterios (costo, esfuerzo, tiempo requerido, etc.)
- Seleccionar las que se ajustan a los criterios seleccionados.

QUÉ CONDUCTAS SEGUIR

- No decidas en caliente.
- Escribe las opciones posibles. Lo que no está escrito es fácil olvidarlo; cuando lo escribimos podemos recordarlo, mejorarlo, tenerlo presente; además, nos ayuda a decidir.
- Anota las ventajas e inconvenientes de cada una de las alternativas.
- Mira al pasado, ¿cómo me fue cuando decidí algo parecido?
- Prepara planes B. Responde a la pregunta ¿Qué hago si ocurre esto otro?

La mejor decisión que podemos

tomar es la correcta,

la segunda mejor es la incorrecta,

y la peor de todas es ninguna.

Theodore Roosevelt

- Acepta las consecuencias.
- Asume los errores como una vía de aprendizaje.