EXPLORAR ALTERNATIVAS Y CONSIDERAR LAS CONSECUENCIAS

3
LECCIÓN

AGENDA

- Actividad inicial
- Dar en el clavo
- El regalo
- Refugio nuclear, considerar las consecuencias
- Conclusión
- Evaluación del estudiante

Objetivos

Los estudiantes descubrirán que deben pensar de forma creativa soluciones alternativas a los problemas y no limitarse a opciones obvias.

Practicarán cómo comparar las consecuencias de varias alternativas investigando los aspectos positivos y negativos de cada una.

Aplicarán los pasos de explorar alternativas y comparar opciones a la simulación del refugio nuclear.

Materiales necesarios

- Clavos, un tablero de madera largo, una piedra, un martillo, un mazo y un globo (Parte I)
- Una copia de la hoja de actividades "El regalo" para cada estudiante (Parte II)

- Carpetas de refugio nuclear (Parte III)

Actividad inicial *(3 minutos)*

Pídales que imaginen que es una tarde lluviosa de sábado y que van camino a un concierto. Escuchan que un accidente ha cerrado la ruta al concierto. ¿Qué harán? (*Los estudiantes probablemente mencionarán tomar una ruta alternativa*).

Ahora, pida que imaginen que un incendio ha cerrado la ruta alternativa que eligieron. ¿Qué harán ahora? (*Los estudiantes probablemente mencionarán tomar otra ruta*).

Pregunte qué ruta elegirían. (*Los estudiantes deberían responder que, para llegar al concierto a tiempo, intentarán encontrar la ruta alternativa más corta*).

Explique que, para llegar a su destino, deben identificar su objetivo, ver todas las posibilidades y considerar las ventajas y desventajas de cada una. Explique que lo mismo sucede cuando toman una decisión: deben saber qué es lo importante, explorar todas las alternativas y considerar las consecuencias de cada posibilidad.

Parte I Dar en el clavo *(10 minutos)*

Propósito: los estudiantes descubren que deben pensar creativamente en soluciones alternativas a los problemas y no limitarse a opciones obvias.

1. Los estudiantes identifican soluciones a un desafío.

Coloque un martillo, varios clavos, madera, una roca y un globo sobre una mesa al frente del aula o en el piso en el medio del aula. Pida a un estudiante voluntario que encuentre una manera de clavar un clavo en la madera. Pida al voluntario que escriba una oración que describa la solución en la pizarra (p. ej., "Usaría el martillo para clavar el clavo en la madera").

Pida a otros voluntarios que demuestren otras soluciones. Pida a cada voluntario que escriba la solución en la pizarra.

2. Los estudiantes reconocen que comparan instintivamente las opciones.

Pregunte a los estudiantes por qué ninguno de ellos eligió clavar el clavo con el globo. (*Las respuestas deberían indicar que el globo explotaría y no clavaría el clavo*).

Pida a los estudiantes que consideren por qué podría haber hecho una pregunta tan tonta. Guíe a los estudiantes a entender que utilizaron sus experiencias para comparar las opciones y descartar las posibilidades que obviamente no funcionarían.

3. Los estudiantes crean soluciones alternativas.

Pregunte a los estudiantes por qué nadie usó su zapato. (*Los estudiantes pueden responder que no les dijo que podían usar algo que no estaba sobre la mesa*). Explique que les dijo que descubrieran una manera de clavar el clavo en la madera, no qué usar ni dónde encontrarlo.

Ahora que los estudiantes saben esto, pida que sugieran otras maneras en que podrían lograr el objetivo. Haga que los estudiantes piensen en las posibilidades y las agreguen a la lista.

Cuando hayan terminado de intercambiar ideas, explíqueles que lo que acaban de hacer es idear algunas alternativas creativas que contribuyan a tomar decisiones bien pensadas. Recuerde que cuando exploran alternativas, no deben restringir su pensamiento: deberían evaluar sus opciones y considerar las consecuencias solo después de haber creado una lista de alternativas.

Parte II El regalo *(10 minutos)*

Propósito: los estudiantes comparan las consecuencias positivas y negativas de varias alternativas.

1. Se presenta una situación que requiere una decisión.

Distribuya la hoja de actividades "El regalo" a los estudiantes.

Lea en voz alta la siguiente situación:

> Acabas de ganar $2,000. Quieres comprar un auto usado que vende un vecino. La última vez que preguntaste, el dueño dijo que vendería el automóvil por $1,995. Sabes cuánto dinero has ahorrado y cuánto ganas semanalmente.

En la tabla, enumera los aspectos positivos y negativos de comprar el automóvil.

2. Los estudiantes analizan las consecuencias positivas y negativas.

A medida que comiencen a completar los aspectos positivos y negativos en la hoja de actividades, hágales las siguientes preguntas:

- ¿Consideraron el costo de la gasolina, el mantenimiento y el seguro?
- ¿Van a tener que dejar de gastar dinero en algunas cosas para pagar los gastos del automóvil? ¿Cómo se las arreglarán?
- ¿Cómo se verá afectado su tiempo si compran el automóvil?
- ¿Tener un automóvil podría afectar su vida social?
- ¿Hay alguna consecuencia que pueda afectar a su familia?

Pídales que compartan algunas de las consecuencias positivas y negativas que enumeraron. Permita que agreguen las consecuencias que consideren relevantes.

Pídales que levanten la mano si, después de analizar los aspectos positivos y negativos, comprarán el automóvil.

3. Los estudiantes se enfrentan a consecuencias inesperadas.

Diga: "Decidiste comprar el automóvil. Le dices a un amigo cercano que lo tendrás el próximo martes. Tu amigo dice, 'Es genial. No puedo esperar para que me lo prestes'. ¿Cuáles son las consecuencias de decirle a tu amigo que puede conducir el automóvil? ¿Cuáles son las consecuencias de decirle a tu amigo que no puede conducir el automóvil?".

Dé a los estudiantes un minuto para completar los aspectos positivos y negativos de cada opción en la segunda fila.

Cuando hayan terminado de enumerar las consecuencias, diga: "Surgió algo más. Cuando le dices a tu mamá que vas a comprar el automóvil, te dice que, si lo compras, tendrás que recoger a tu hermano de la escuela primaria y a tu hermana de la escuela secundaria todos los días. Luego, agrega que también puedes ayudarla a llevar las compras a tu abuela todos los sábados por la mañana. ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos en esta situación?"

4. Los estudiantes aprenden que una decisión puede ser reconsiderada cuando aparecen consecuencias inesperadas.

Dé tiempo a los estudiantes para agregar las consecuencias en la tercera fila. Luego, analicen sus respuestas. Pregunte si alguna de estas consecuencias inesperadas los hizo cambiar de decisión. ¿Por qué?

Señale que las decisiones se pueden cambiar o reconsiderar una vez analizadas todas las consecuencias, si una situación cambia o si hay más información disponible. Explique que, en este caso, sus decisiones no solo los afectaron a ellos mismos, sino a los que los rodean (incluidos amigos y familiares).

Parte III Refugio nuclear, considerar las consecuencias *(30 minutos)*

Propósito: los estudiantes aplican los pasos de explorar alternativas y comparar opciones en la simulación de refugio nuclear.

1. Los estudiantes revisan su progreso en la simulación del refugio nuclear.

Pídales regresen a sus grupos de simulación. Devuelva las carpetas del refugio nuclear. Pida a un voluntario que resuma la situación y la decisión que cada grupo debe tomar. Reafirme que los grupos deben decidir qué seis personas forman la mejor combinación de personas.

Recuerde que, durante la última lección, crearon preguntas que necesitaban respuestas para ayudar a tomar la decisión. También identificaron las fuentes que serían útiles para obtener información relevante. Además, aprendieron más sobre los personajes.

2. Los estudiantes determinan las alternativas.

Haga que trabajen en sus grupos para determinar el mayor número posible de grupos alternativos. Recuérdeles que deben mantener la mente abierta y buscar alternativas que sean "creativas". Recuérdeles que, en esta etapa, no deben limitarse ni comentar las sugerencias de los demás. Explique que tampoco deben ponderar las consecuencias todavía, son solo una lluvia de ideas alternativas y ponderarán las consecuencias después. Asigne 10 minutos para completar este paso.

3. Los estudiantes consideran las consecuencias positivas y negativas de cada alternativa.

Después de que hayan transcurrido 10 minutos, sugiera que el grupo decida sobre un método simple para registrar los aspectos positivos y negativos (por ejemplo, listas de ventajas y desventajas). Asigne 10 minutos para ponderar los aspectos positivos y negativos de cada alternativa. Recuérdeles que busquen consecuencias inesperadas.

4. Los estudiantes participan en un proceso informativo para la simulación.

Pida a los grupos que identifiquen cuántas alternativas descubrieron. Luego, pida que piensen en el proceso de considerar las consecuencias. Pregunte:

- ¿Qué métodos o procedimientos desarrolló su grupo para considerar los aspectos positivos y negativos?
- ¿Qué problemas o desafíos enfrentó su grupo?
- ¿Cómo resolvió su grupo las dificultades?
- Si pudieran hacer este paso otra vez, ¿qué haría su grupo de manera diferente?
- ¿Qué alternativas y consecuencias sorprendentes o interesantes consideró su grupo?

Haga que los grupos devuelvan los materiales a sus carpetas. Recopile las carpetas.

Dígales que, durante la próxima sesión, tomarán sus decisiones.

Conclusión *(2 minutos)*

Pídales que expliquen por qué es importante considerar los efectos a largo plazo de sus decisiones. Pídales que expliquen cómo es posible que las decisiones que toman afecten a otras personas. Obtenga los siguientes puntos clave que se enseñaron en esta lección:

- Cuando tomen una decisión, consideren todas las alternativas y piensen de forma creativa.
- Consideren cuidadosamente las consecuencias de cada alternativa examinando los aspectos positivos y negativos de cada posibilidad.

Evaluación del estudiante

1. . Enumera cinco consecuencias positivas y tres consecuencias negativas de hacer trabajo voluntario en tu comunidad.
2. Describe una situación en la que tomaste una decisión que condujo a consecuencias inesperadas. ¿Cómo reaccionaste ante esas consecuencias inesperadas? ¿Reaccionarías de manera diferente ahora?

EXTENSIONES DE LECCIÓN

Usar citas

"La mayoría de las cosas que decidimos no son las que sabemos que son las mejores. Decimos que sí, simplemente porque nos vemos arrinconados y debemos decir algo". -Frank Crane

Haga que los voluntarios relacionen situaciones en las que los estudiantes pueden decir que sí cuando quieren decir que no. Analicen las consecuencias de estas decisiones.

Abordar múltiples estilos de aprendizaje

Haga que los estudiantes creen cómics que ilustren las decisiones que deben tomar pronto, las opciones disponibles para ellos y las posibles consecuencias para cada alternativa.

Coloque las tiras alrededor del aula.

Escribir en el diario

Haga que los estudiantes identifiquen un problema en sus comunidades. Diga que enumeren las opciones para resolver este problema y que escriban las posibles consecuencias positivas y negativas para cada opción.

Haga que los estudiantes compartan su trabajo en grupos pequeños. Pida a los grupos que discutan opciones/consecuencias que podrían haberse pasado por alto.

Usar tecnología

Muestre *Hoop Dreams*, un documental que sigue las carreras de la escuela secundaria de dos adolescentes afroamericanos, ambos extraordinarios jugadores de baloncesto, que esperan ganar contratos con la NBA.

Debata con los estudiantes quién y qué influyó en las decisiones de los niños, las alternativas que se les presentan y qué consecuencias parecen ser las más importantes en sus decisiones.

Tarea

Pida a los estudiantes que hagan un cuadro de su programa de televisión durante una semana. El cuadro debe incluir espectáculos, géneros, personajes, decisiones tomadas y cómo se tomaron esas decisiones (p. ej., influencia de compañeros, asesoramiento, investigación). Los estudiantes también deben incluir el resultado de cada decisión.

Haga que los estudiantes construyan un gráfico de barras que categorice las influencias en las decisiones en cada espectáculo, usando un color diferente para cada uno.

Recursos adicionales

Pida a los estudiantes que lean *Into Thin Air*, de Jon Krakauer, su relato en primera persona de las expediciones del Everest de 1996 que tuvo como resultado la muerte de 12 personas: una crónica de malas decisiones de principio a fin.

Haga que los estudiantes tracen los motivos de las diversas decisiones en el libro y las consecuencias de esas decisiones.

EL REGALO

Acabas de ganar $2,000. Has deseado comprar un auto usado que un vecino está vendiendo. La última vez que preguntaste, el dueño dijo que vendería el automóvil por $1,995. Sabes cuánto dinero has ahorrado y cuánto ganas semanalmente.

En la tabla, enumera los aspectos positivos y negativos de comprar el automóvil.

	Consecuencias positivas	Consecuencias negativas
1. Consecuencias esperadas		
2. Consecuencias inesperadas		
3. Consecuencias inesperadas		

© 2022 OVERCOMING OBSTACLES