

REFLEXION:



LOGRO:

Desarrolla la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.

LECTURA:

Los equipos de voleibol de 3ro. y de 5to. Grados; han separado la cancha de la institución educativa para el sábado a las nueve de la mañana. El profesor de Educación Física, por error, les ha aceptado la separación para la misma fecha y la misma hora a ambos equipos para que ejecuten sus prácticas. En la institución educativa solo hay una cancha y ninguno de los dos grados está dispuesto a postergar su entrenamiento, por esta razón se ha suscitado una discusión.

Responde las siguientes preguntas.

1. ¿Cuál es el problema que se presenta con los equipos de voleibol de 3ro y de 5to?
2. ¿Qué solución deben dar los dos equipos de voleibol?
3. ¿Qué debe hacer el profesor para solucionar el problema?

## 1.¿Qué es Toma de decisiones?

La toma de decisiones es un **proceso que atraviesan las personas cuando deben elegir entre distintas opciones**. Diariamente nos encontramos con situaciones donde debemos optar por algo, pero no siempre resulta simple. El proceso de la toma de decisiones hace hincapié en conflictos que se presentan y a los cuales hay que encontrarles solución.

En el ámbito de la conducta y psiquis humana, éste ha sido un tema fundamental. Debido a diversos elementos como la estructura de personalidad, el desarrollo, madurez, etapa de vida, entre otros, **las personas no responden de la misma forma a una misma situación problemática.**

Por ejemplo, quienes tienden a ser ansiosos suelen agobiarse incluso aunque el conflicto sea pequeño para algunos. Alguien que ha sufrido violencia de género constantemente, es probable que tenga perturbada su capacidad de tomar decisiones. Por otra parte, un sujeto que sea sumamente creativo podrá tener muchas más habilidades para encontrar curiosas salidas.

Por ello han sido diversos los modelos creados a partir de distintos enfoques teóricos, éstos sirven tanto para encontrar la explicación a la conducta en situaciones problemáticas, como para tener las bases en la elaboración de técnicas terapéuticas para ayudar, a quienes lo precisan, a desarrollar y potenciar la toma de decisiones.

Ver además: Pensamiento Crítico.

## 2. Componentes de la toma de decisiones.



Las preferencias es la tendencia a tomar una alternativa y no otra.

Resolver un problema necesita de los siguientes conceptos, ya que todos ellos son importantes no sólo para encontrar un resultado inicial, sino para el aprendizaje y mejoría de la resolución de problemas, favoreciendo ampliamente la detección de las propias herramientas (competencias).

- Decisión: Todas las posibles combinaciones que incluyen tanto las acciones a llevar a cabo como las situaciones.

- Resultado: Hipotéticas situaciones que tendrían lugar si se toma una u otra opción de las decisiones antes señaladas.
- Consecuencia: Evaluación basada en la subjetividad, por ejemplo ganancias o pérdida.
- Incertidumbre: Aquí juegan un papel fundamental tanto la probabilidad, como la confianza y posibilidad, frente a lo desconocido, sobre todo cuando no se tiene experiencia en algún problema en particular.
- Preferencias: Tendencia a tomar una alternativa y no otra, se ve condicionada por la experiencia.
- Toma de decisión: Acción de decidir.
- Juicio: Evaluación.

### 3. Modelo de resolución de problemas

- Definir el problema: Requiere del análisis de la situación que se enfrenta.
- Alternativas posibles: Son todas las combinaciones de acciones que se pueden tomar.
- Prever resultados: Como hasta ahora son sólo hipótesis, se requiere asociar las posibles consecuencias de cada una de las alternativas.
- Elegir: Optar por alguna de ellas.
- Control: Es necesario siempre tener todo bajo control sin dejar nada al azar, siendo monitores, responsables y con actitud participativa en el proceso.
- Evaluación: Ver los pro y los contra de lo que se ha decidido, algo primordial para el aprendizaje.

### 4. ¿Qué dificulta el proceso para tomar una decisión?



El pensamiento de grupo ocurre cuando un grupo de personas decide por otras.

- Disonancia cognitiva: Cuando lo que se quiere hacer y lo que se acaba haciendo no son coincidentes.
- Efecto Halo: Ocurre cuando la sombra de otras experiencias hace que se deduzca erróneamente, presuponiendo y anticipando precipitadamente una decisión.
- Pensamiento de grupo: Ocurre cuando un grupo de personas decide por otras, a pesar de éstas estar en desacuerdo. Es decir, no hay consenso, sino que miedo, autoridad, temor a equivocarse, rechazo o cuestionamiento grupal.
- Adaptación Hedonista: Estado de bienestar y placer que no permite relacionarse adecuadamente con el conflicto.
- Sesgo de confirmación: Para poder realizar una correcta evaluación de los resultados, es necesario tener la suficiente flexibilidad cognitiva como para poder modificar las creencias si llega a ser necesario, ya que el siguiente objetivo será no volver a cometer el mismo error, algo que no ocurre cuando seguimos manteniendo la misma posición al respecto, rechazando todo el nuevo contenido.
- Sesgo de autoridad: Seguir lo que plantean expertos, sin tener en cuenta los propios deseos.

### Actividad

#### - DINÁMICA DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS: FOTOS CONFLICTIVAS.

Se pegará cinco láminas que reflejen conflicto y cada lámina se le dará solución de conflicto

Consiste en buscar soluciones a una situación de conflicto planteada. A las imágenes se le darán posibles soluciones al conflicto y se elegirá la más acertada. Luego se explicará en forma escrita porque es la más razonable su decisión. La evaluación puede hacerse contrastando las diferentes situaciones representadas por cada imagen con la realidad, donde se hace notar porque se ha elegido esa y no otra y es la más convenientes.

Última edición: 4 de diciembre de 2019. Cómo citar: "Toma de decisiones".  
 Autor: María Estela Raffino. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en:  
<https://concepto.de/toma-de-decisiones/>. Consultado: 13 de abril de 2020.

REFLEXION:



Logro: Fomenta la necesidad de cooperar y desarrolla la confianza en el grupo.

Para conseguir incentivar la confianza de los niños en sí mismos debemos permitir que mediante el juego pueda **expresar sus sentimientos**: sus alegrías, sus miedos, sus angustias o preocupaciones.

**Juegos para mejorar la confianza en sí mismo**

Como vemos cualquier juego puede ser válido para fomentar la confianza de los niños en sí mismos si se permitimos que escoja libremente pero también si el adulto lo acompaña adecuadamente.

### **Juego simbólico**

El juego por excelencia en la infancia, el juego en el que el niño representa ser, hace de mamá, papá, médico, bombero, maestra, ... Cualquier tipo de juego que el niño imagina ser e imita situaciones de la vida real. En este tipo de juego los niños ponen en práctica todo su abanico de habilidades personales, emocionales y sociales que en un futuro les serán de gran ayuda.

#### Actividades

1. El estudiante escogerá un rol (hacer de mamá, papá, médico, maestra...u otro)
2. A partir de ese rol escribirá una historia donde involucre más personajes que estén participando de ella.
3. Elabora ilustraciones que representen esa historia.

PLAN DE CLASE

FICHA N°3

PROFESORA: EMILSEN

AREA: ETICA Y VALORES

ASIGNATURA: Catedra

grado: tercero

Periodo: 2°

REFLEXION:



logro: Identifico las diferencias entre acuerdos y normas y entiendo su importancia en la convivencia social

## La hormiga rebelde

Había una vez una hormiga que estaba harta de ser hormiga. No le gustaba nada: las normas le parecían muy estrictas, se hartaba de tener que esperar larguísimas colas y odiaba hacer lo mismo que todo el mundo, siguiendo las órdenes generales. Ella quería ser como las mariquitas y los escarabajos, y vivir despreocupadamente. Y tanto se esforzó por conseguirlo, que finalmente un día de viento, se agarró a una gran hoja y se fue volando arriba y arriba. Cuando estaba muy alto, tanto que ya no se

distinguían los insectos, miró abajo y no pudo creer lo que vio: de entre las hierbas se alzaba el magnífico hormiguero, que podía verse a gran distancia. No había rastro de nidos de escarabajos, mariquitas ni ningún otro: sólo el hormiguero.

Y la hormiga se dio cuenta de que eran precisamente las normas, el espíritu de sacrificio, la obediencia y el esfuerzo de todas las hormigas, lo que hacía posible que su obra conjunta fuera muchísimo mayor que lo nunca pudiera haber conseguido insecto alguno, y se sintió realmente orgullosa de ser hormiga.

**Autor.** [Pedro Pablo Sacristán](#)

Responde a las siguientes preguntas.

1. ¿Qué te llamo la atención del cuento?
2. ¿Cómo viven las hormigas?
3. ¿Qué sabes de normas y acuerdos?

**Norma** es un término que proviene del latín y **significa** “escuadra”. Una **norma** es una regla que debe ser respetada y que permite ajustar ciertas conductas o actividades. En el ámbito del derecho, una **norma** es un precepto jurídico.

## Ejemplo de Normas

---

- Comenzar a tiempo.
- Terminar a tiempo.
- Asistir a todas las reuniones.
- Respetar las preguntas.
- No extenderse durante las participaciones.
- Respetar la agenda.
- Realizar las tareas previas a las sesiones.
- Responder por sus acciones.
- No utilizar lenguaje hostil.
- Respetar al grupo.
- Escuchar atentamente.
- Concentrarse en las metas y objetivos.
- Escuchar respetuosamente.
- Cuestionar temas, no personas.
- Analizar ideas, no criticar personas.
- Respetar las opiniones de los demás.
- Evitar conversaciones privadas.
- Asumir una actitud positiva.
- Respetar las reglas básicas de cortesía durante las conversaciones.

Definición **de acuerdo**. Un **acuerdo** es un convenio entre dos o más partes o una resolución premeditada **de** una o más personas. ... Los **acuerdos** pueden desarrollarse **en** cualquier ámbito.

### Ejemplo de acta de acuerdo

#### “De las reuniones:

Las reuniones del Comité de Seguridad y Salud Laboral se harán una vez al mes y por acuerdo entre sus integrantes, las cuales se tiene estimado los últimos días de cada mes. Adicionalmente realizaran reuniones extraordinarias a solicitud de los Delegados o de los Representantes de la Empresa. Las convocatorias para dichas reuniones se harán con tres días de antelación como mínimo.

## Actividades:

1. Escribe cinco normas que tengas en casa.
2. Escribe 5 acuerdos que se tienen en el aula para facilitar la convivencia y el aprendizaje.

## Cibergrafia.

Fuente: <https://concepto.de/toma-de-decisiones/#ixzz6JXwmAmxZ>

Fuente: <https://concepto.de/toma-de-decisiones/#ixzz6JXwN66bf>

<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/02-bibliografia-comun-a-ebr-eba-y-etp/7-aprendiendo-a-resolver-conflictos-en-las-instituciones-educativas.pdf>

[https://www.google.com/search?q=capacidad+de+tomar+decisiones&rlz=1C1CHBF\\_esCO815CO815&oq=capacidad+de+toma&aqs=chrome..69i57j0l7.15058j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=capacidad+de+tomar+decisiones&rlz=1C1CHBF_esCO815CO815&oq=capacidad+de+toma&aqs=chrome..69i57j0l7.15058j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

[http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/27/recursos\\_para\\_un\\_taller\\_de\\_resolucion\\_de\\_conflictos.pdf](http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/27/recursos_para_un_taller_de_resolucion_de_conflictos.pdf)

<https://www.frases.net/frases-de-la-vida-cortas-para-reflexionar-1.html>

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/autoestima/juegos-para-mejorar-la-confianza-de-los-ninos-en-si-mismos/#header0>

<https://cuentosparadormir.com/audiocuentos/espanol-neutro/la-hormiga-rebelde-audio-cuento-narrado-en-espanol-americano>

[https://www.google.com/search?q=definicion+de+normas&rlz=1C1CHBF\\_esCO815CO815&oq=definicion+de+normas&aqs=chrome..69i57j0l7.28347j1j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=definicion+de+normas&rlz=1C1CHBF_esCO815CO815&oq=definicion+de+normas&aqs=chrome..69i57j0l7.28347j1j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

<https://www.google.com/search?q=ejemplos+de+acuerdos+para+ni%C3%B1os&tbm=isch&ved=2>