

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ DE VENECIA – ANTIOQUIA

Estrategia de apoyo para los procesos de aprendizaje en casa, atendiendo a las recomendaciones del MEN en la prevención y contención del COVID 19

Nombre del docente: Silvana Acevedo González **Grado o Nivel:** Noveno **Duración:** 4 horas
Área o Asignatura: Tecnología e Informática y Emprendimiento **Tema:** Toma de decisiones

Criterios de desempeño: Identificar los factores que intervienen en la toma de decisiones. Evaluar diferentes modelos para tomar decisiones y Proyectar las consecuencias de una decisión.

Actividades:

TOMA DE DECISIONES

1. Saberes previos:

- a. ¿Qué entiendes por sexto sentido?
b. ¿Qué consideras es una corazonada?
- c. Socializa algunas experiencias en las que hayas tomado decisiones "bien pensadas" y otras en las que fuiste ligero en este proceso

El naufragio

Imagina que te encuentras en medio de un naufragio con tres personas más. A duras penas logran llegar a una isla donde tienen que pasar tres años, sin salir de allí.

Van a vivir en estas condiciones:

Ocupan un espacio que mide veinte kilómetros cuadrados y está repartido en cuatro partes de igual extensión de la siguiente manera:

- Un lago con peces.
- Una tierra de cultivo.
- Un bosque salvaje.
- Un terreno sin cultivar.

El clima del lugar es estival, con una temperatura constante de 30 °C durante el día y 20 °C durante la noche. Sólo llueve 30 días al año. Las únicas personas con las que te vas a relacionar durante tu estancia en la isla serán los miembros del grupo. Entre todas las personas del grupo pueden rescatar tres objetos de los 36 que hay en el barco. Lista de objetos que pueden elegir es:

- Un equipo completo de pesca.
- Dos palas y dos picos de jardinería.
- Tres raquetas de tenis y veinte pelotas.
- Dos guitarras.
- Veinte pastillas de jabón.
- El cuadro de la Gioconda.
- Diez películas y un proyector de pilas.
- Una mochila para cada persona del grupo.
- Cien rollos de papel higiénico.
- Una vaca y un toro.
- Cien cajas de conservas surtidas.
- Cien libros de literatura clásica.
- Cien botellas de bebidas alcohólicas.
- Un jeep nuevo.
- Una barca de remos.
- Diez barras metálicas.
- Cien cajas de cerillas.
- Un caballo de seis años.
- Una buena cantidad de penicilina.
- Cien paquetes de tabaco.
- Tres barajas de cartas.
- Un gato siamés.
- Artículos de tocador y de belleza.
- Semillas de diversas clases.
- Una máquina de escribir.
- Cinco armarios llenos de ropa.
- Veinticinco fotografías de personas queridas.
- Cinco mil hojas de papel para escribir
- Un fusil y cien balas.
- Un equipo de pinturas al óleo y treinta tubos de recambio.
- Cien discos y un tocadiscos de pilas.
- Un Cadillac y cuatro mil litros de gasolina.
- Material para hacer un reportaje fotográfico.
- Dos tiendas de campaña de tres plazas cada una.
- Tres camas muy grandes.
- Una batería de cocina.

2. Desarrolla competencias interpersonales

- a. ¿Cuáles objetos de la lista seleccionarías para llevar a la isla?
- b. Reúnete con un grupo de compañeros o compañeras, quienes también hayan hecho previamente su selección personal, y pónganse de acuerdo para decidir sobre los tres objetos de la lista que van a rescatar. Justifica la elección.

¿Qué es la toma de decisiones? La toma de decisiones es el proceso mediante el cual realizas una elección entre las alternativas o formas para resolver diferentes situaciones de tu vida relacionadas con diversos ámbitos: personal, familiar, educativo, sentimental, laboral, empresarial y comunitario, entre otros.

De acuerdo con la frecuencia que se presentan, la toma de decisiones puede ser **programada o no programada**.

Decisiones programadas

Son repetitivas, recurrentes y se convierte en una rutina tomarlas, por ejemplo, decisiones sobre problemas de convivencia en tu colegio. Dada la regularidad con que se presentan ya se tiene un proceso establecido de solución y, por lo tanto, se conocen los pasos para abordar este tipo de situaciones. Corresponde, entre otros, a las que se toman con base en el Manual de Convivencia del colegio. Las decisiones programadas ahorran tiempo porque la persona que las toma no tiene la

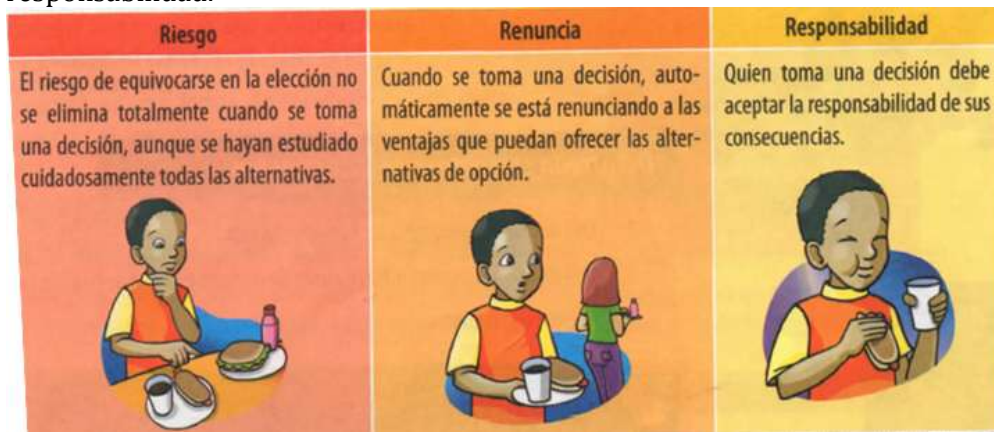
necesidad de diseñar ninguna solución. Se rige por los procedimientos o reglas escritas o no escrita

Decisiones no programadas

Se toman en situaciones que se presentan con poca frecuencia o son excepcionales, por ejemplo, sobre la asistencia de los estudiantes al colegio en un día de paro repentino del transporte público. Las decisiones no programadas no tienen reglas o procedimientos de decisión preestablecidos y necesitan de un trato especial y específico de solución.

Las tres R qué dificultan la toma de decisiones y producen conflicto psicológico

En toda decisión se involucra las tres "R" que dificultan la toma de decisiones y producen un conflicto psicológico en la persona que tiene que decidir, situación que algunas personas no han aprendido a manejar: riesgo, renuncia, responsabilidad.



Modelos en la toma de decisiones

Para tomar decisiones se pueden seguir unos patrones o modelos, que tienen su origen en el proceso mental de la persona que decide. Dentro de los procesos mentales están la percepción, las creencias, los valores, la formulación, el procesamiento y la representación.

Modelo racional

Este modelo utiliza como criterio de selección de alternativas la optimización de la utilidad o del valor esperado. El objetivo de este modelo es tomar la mejor decisión posible. El modelo racional sigue un proceso ordenado y secuencial:



Evasión e indecisión

"Algunas personas prefieren evadir el conflicto psicológico decisonal y lo que hacen es tomar decisiones precipitadas, en forma irreflexiva, y sin analizar las ventajas y desventajas de cada una de las opciones, eligen al azar o se guían por lo que otros hacen, lamentablemente aunque algunas veces acierten no asumen el riesgo cuando se equivocan y mucho menos la responsabilidad de las consecuencias de su decisión y pretenden justificarse culpando a otros o a fuerzas extrañas que los llevaron a "fracasar", lanzando la pelotita a los demás y tratando de salir siempre bien librados de la situación.

Hay también quienes no aceptan la renuncia a las otras opciones y actúan de una manera indecisa e inmadura, queriendo "comerse todas las galletas", lo cual resulta en situaciones problemáticas incompatibles que los abruma después. **"La toma de decisiones es el proceso que consiste en escoger una entre varias opciones"**

3. Desarrolla competencias interpersonales

- a. ¿Qué decisiones programadas tienes en tu vida?
- b. ¿Qué decisiones piensas que requieren de un trato especial de tu parte?
- c. ¿Cuáles son las consecuencias de la toma de decisiones de manera precipitada?

Modelo de satisfacción

En este modelo quienes deciden limitan la exploración de alternativas y aceptan la primera opción que sea mínimamente aceptable o adecuada en lugar de buscar una alternativa óptima. Este modelo sigue estas etapas:

1. *Identificar el problema a resolver o el objetivo meta que se persigue.*
2. *Determinar el nivel mínimo que satisface todas las alternativas aceptables.*
3. *Elegir una alternativa factible que resuelva el problema planteado.*
4. *Evaluar la alternativa seleccionada.*
5. *Determinar si la alternativa satisface los niveles mínimos establecidos.*
6. *Si la alternativa no es aceptable, se busca otra y se la somete a evaluación.*
7. *Si la alternativa es aceptable, se pone en práctica.*

Modelo simplificado de la realidad

Cuando te enfrentas a situaciones similares a otras que has resuelto en el pasado, utilizas la misma estrategia general si has tenido éxito, y optas por un nuevo método si la estrategia anterior no dio buenos resultados.

Modelo del favorito implícito

Este modelo se aplica a las decisiones complejas, no rutinarias. Quien toma la decisión selecciona de manera implícita su alternativa preferida en las primeras etapas del proceso de decisión y desvía la evaluación de todas las otras opciones.

La toma intuitiva de decisiones o decisiones instintivas

La intuición es una forma de inteligencia que tiene que ver con el inconsciente. Algunos la llaman "corazonada". Cuando sigues una corazonada, resuena una voz en tu corazón más que en tu mente. Escuchas esa idea o pensamiento que sobreviene de pronto y se afianza en tu mente con mucha seguridad como una gran verdad. Aunque hay diferentes tipos de decisiones, a menudo éstas no se toman por el sendero de la racionalidad sino empujadas por un sentimiento que nos guía, que nos lleva rápidamente a la conciencia y con el cual sabemos inmediatamente lo que debemos hacer; sin embargo, las razones profundas de cómo se sabe esto son inconscientes. Esa sensación, lo suficientemente fuerte como para actuar de acuerdo con ella, es la intuición.

Una fórmula

Las posibilidades de adoptar decisiones más acertadas se potencian si aplicas la fórmula:

Intuición + experiencia + conocimientos actualizados

Descuidar cualquiera de los elementos de la fórmula puede conducir directamente al error.

4. Desarrolla competencias interpersonales

- a. ¿Utilizarías el modelo racional para elegir a tu pareja? ¿Por qué?
- b. ¿Cuál es tu modelo a la hora de tomar decisiones?

La creatividad en la toma de decisiones

En la toma de decisiones, el análisis lógico (modelo racional) se produce a través del hemisferio izquierdo del cerebro, es decir, el hemisferio derecho es el que da lugar a la intuición y a la creatividad.

La creatividad en la búsqueda de soluciones se convierte en un elemento que actúa rompiendo los esquemas tradicionales. Cuando eres un decisor creativo logras ver lo que nadie ve adonde todos miran.

La operación básica de la actividad creativa es la búsqueda de alternativas. En este proceso son claves preguntas como: ¿Hay otra manera? ¿Cuáles son las alternativas? ¿Qué más puede hacerse?

La estrategia Disney

La estrategia Disney es el proceso creativo utilizado por Walt Disney y sus colaboradores para desarrollar sus exitosos proyectos. Esta estrategia consta de tres fases: "el soñador", "el realista" y "el crítico".

Cada una de estas fases tiene un objetivo definido que sirve de base para la siguiente.

Fase "el soñador". Se exponen todas las ideas que nos vengan a la mente, no importa cuán locas o imposibles sean. Aquí no existen la moral, la lógica o los puntos de vista. Todo es válido.

Fase "el realista". Esta es la fase del análisis. Se plantean las ideas de la fase anterior y se descartan las que no sirvan para obtener el objetivo de la decisión. Quizás sea necesario en

algunos puntos volver a la fase anterior para modificar algunas ideas que no se adapten completamente al objetivo.

Fase "el crítico". Se evalúa qué es lo que hace falta en la decisión y cuáles son los puntos de vista que no se tuvieron en cuenta. Esta fase sirve para descubrir las faltas de las etapas anteriores.



5. Desarrolla competencias interpersonales

- Plantea un ejemplo en el que acudas a decisiones programadas y otro para decisiones no programadas.
- Imagina que debes presentar un importante proyecto en clase. El profesor o profesora te deja en libertad para que lo realices en forma individual o en grupo. Evalúa cómo se involucran las tres R (riesgo, renuncia y responsabilidad) en la toma de esta decisión.
- Vuelve a la historia del "Naufragio" y explica cuál modelo utilizaste para tomar la decisión que te piden.

d. Explica en qué momento se puede acudir a la toma de decisiones de manera intuitiva.

e. Explica, con ejemplos, en qué momentos aplicas los siguientes modelos en la toma de decisiones.

Racional	
De satisfacción	
Simplificado	
Del favorito implícito	

Metodología:

Realización de taller, resolución de preguntas y lectura dirigida de forma individual y cooperativa utilizando las diferentes tecnologías de la información y la comunicación, fomentando el aprendizaje activo.

Blog: <http://miclasetecnologia9.blogspot.com/>

Evaluación: Evaluación formativa. Taller desarrollado.

Bibliografía: Educación para el emprendimiento Nivel D, grupo editorial norma.