ACTIVIDAD PRÁCTICA : La brújula para la toma de decisiones

Autores: Marco Cadavero y David Vagni (CML)

EntreComp Competence Framework:

Planificación y gestión

Finalidad y destinatarios

Los beneficiarios son estudiantes de secundaria o bachillerato o personas en sus primeros años de educación superior que necesitan aprender una mayor autonomía en la planificación y gestión de sus estudios y el trabajo futuro.

Resultados de aprendizaje

Desarrollar un plan de acción racional para la toma de decisiones evaluando: pros, contras, facilitadores y

Barreras.

Descripción de las actividades y ejercicios

Paso 1

Explicación

La toma de decisiones y la elección pueden ser difíciles, especialmente si no estamos en contacto con nuestras emociones y valores o si tenemos dificultades para organizar y gestionar nuestros pensamientos. Por este motivo, puede ser útil utilizar una herramienta que nos ayude a evaluar diferentes opciones y elegir la que más se ajuste a nuestros objetivos e intereses. La brújula para la toma de decisiones utiliza "Mi brújula" para ayudar a la persona a tomar decisiones. "My Compass" es un método de coaching basado en el concepto de brújula interior, es decir, la capacidad de orientarse en la vida siguiendo los valores personales. Puede ayudar a tomar decisiones como: "¿Debo ir a la fiesta?" "¿Debería cambiar de escuela?" "¿Debería aceptar esa oferta de trabajo?"

Para utilizar la **brújula de la toma de decisiones**, tienes que imaginar el futuro que quieres realizar y responder a cuatro preguntas:

1. **¿Cuáles son las ventajas de este escenario futuro**? Los pros son efectos positivos de ese comportamiento, acción o situación. Enumeran los beneficios que se obtendrían al elegir esa opción en particular, tanto a nivel personal como

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituyen una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.

profesional. Para Por ejemplo, si el futuro imaginado es cambiar de escuela, los beneficios podrían ser:

Conocer gente nueva, estudiar temas más interesantes, tener más oportunidades de crecimiento, ganar más dinero, hacer amigos, conocer a una persona interesante, leer algo que te guste, etc.

2. **¿Cuáles son las desventajas**? Los contras son los efectos negativos de ese comportamiento, acción o

   situación. Se trata de enumerar las desventajas o riesgos que uno correría al elegir esa opción en particular, tanto personal como profesionalmente. Por ejemplo, si el futuro imaginado es cambiar de colegio, los contras podrían ser: dejar a tus amigos habituales, adaptarte a un nuevo entorno, enfrentarte a nuevas dificultades, perder dinero, perder un amigo, perder tiempo, hacer algo que no te gusta.

3. **¿Qué son los facilitadores**? Los facilitadores *son personas, instituciones o instrumentos que pueden ayudarte a resolver la situación. Deben* enumerar los recursos o condiciones que favorecerían la realización de esa opción en particular, ya sea a nivel personal o profesional. Por ejemplo, si el futuro imaginado es cambiar de escuela, los facilitadores podrían ser: tener apoyo familiar, tener una buena formación, tener una buena motivación, *mamá, mi amiga, el teléfono, las gafas, el maestro de la escuela.*

¿Qué son las barreras? *Las barreras son personas, instituciones o instrumentos que dificultan la consecución de tu objetivo.* Se trata de enumerar los obstáculos o limitaciones que dificultarían la realización de esa opción en particular, ya sea a nivel personal o profesional.

Por ejemplo, si tu futuro imaginado es cambiar de escuela, las barreras podrían ser: limitaciones financieras, tener dificultades logísticas, tener miedos o inseguridades.

Paso 2

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituyen una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.

Elija un ejemplo de una elección (por ejemplo, si ir a la fiesta de fin de año de la escuela o aceptar un puesto de aprendiz):

1. Toma de decisiones con The Compass
2. Escribe "Pros" al Norte, "Contras" al Sur, "Facilitadores" al Oeste y "Barreras" al Este.
3. Comience con los Pros y póngalos en My Compass y califíquelos del 1 al 5.
4. Pon los contras en Mi Brújula y califícalos del 1 al 5.
5. Pon a los Facilitadores en Mi Brújula y califícalos del 1 al 5.
6. Pon las barreras en Mi brújula y califícalas del 1 al 5.

7. Haga las siguientes preguntas: ¿Son los contras realmente contras o solo barreras (que luego puedo "eliminar" o tratar)? ¿Los Pros son mayores o menores Contras? ¿Qué puede
   ¿Qué hacen los facilitadores para aumentar los pros o reducir los contras?
8. En el octante NE de mi compás entra en juego las posibles acciones que tus Barreras pueden hacer para disminuir el valor de los Pros (el matón puede encerrarme en el armario sin
   dejándome ver a mis amigos, mis competidores pueden hacer un mejor producto que me haga perder una porción del mercado)
9. En el octante SE de My Compass ingresas posibles acciones que tus Barreras pueden hacer para aumentar el valor de los Contras (el matón puede patearme si me ve en la fiesta, el ruido puede ser más fuerte de lo esperado)
10. En el octante SW ingresa las posibles acciones que tus Facilitadores pueden hacer para disminuir el valor de los Contras (Un amigo puede llamarme todos los días aunque esté lejos, puedo usar auriculares para reducir el ruido, etc.).
11. En el octante NW ingresa las posibles acciones que tus Facilitadores pueden hacer para aumentar el valor de los Pros (¿qué pueden hacer para hacer algo mejor? Un amigo puede presentarme a nuevos amigos, después del cine puedo salir a cenar, etc.).
12. Cambia los Pros y los Contras según la posible acción de los Facilitadores y los Obstáculos.

Preguntas: mire de nuevo los pros y los contras, ¿cómo cambia esto la situación?

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituyen una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.

Paso 3
Realiza los siguientes ejercicios: 1. Cree dos situaciones modelo y asigne a cada estudiante que las resuelva. 2. Cree una tercera situación modelo, divida a los estudiantes en grupos de 4 a 6 y pídales que la resuelvan en colaboración. 3. Divida a los estudiantes en parejas, pídales que cada uno cree una situación y que se ayuden mutuamente a resolver las situaciones elegidas. 4. Asigne a los alumnos que resuelvan una situación de toma de decisiones que surja durante la semana siguiente.
Metodología
Ejercicio individual y en grupos pequeños a través de la explicación y el modelado del mediador, el aprendizaje cooperativo y la realización de un proyecto.

Recursos de apoyo
Mi brújula
Duración: 1 hora
Nivel de competencia: EQF = 3

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituyen una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.

Instrucciones para los socios del proyecto sobre cómo rellenar la plantilla

Las actividades prácticas pueden estar conectadas a una lección modelo o ser autónomas, pero aún conectadas a la competencia de EntreComp. La razón es que tendremos diferentes socios desarrollando actividades prácticas, en las que no han creado la lección modelo. Es crucial mantener siempre un vínculo entre la lección modelo y las actividades prácticas.

- Extensión máxima: 2 -2,5 páginas.
- Fuente: Calibri, tamaño 12
- Espaciado : 1.5

Autores: Nombres y organización de los autores
Marco de Competencias de EntreComp: Indique la competencia de referencia de EntreComp [i.e.: Esta actividad práctica ayuda a desarrollar la siguiente habilidad: Tomar decisiones relacionadas con incertidumbre, ambigüedad y riesgo.
Finalidad y destinatarios
Explique: ¿para qué sirve esta actividad práctica? ¿Por qué es útil? ¿Dónde pueden aplicarlos los alumnos? ¿Habilidades? ¿Para quién es útil esta lección? ¿Quiénes son los principales destinatarios?
Resultados de aprendizaje
Descripción de los comportamientos esperados al final de la lección; Lo que los individuos saben, entienden y son capaces de hacer al final del proceso de aprendizaje. [Use un verbo infinito, un objeto, describa el contexto, las condiciones, las herramientas utilizadas y cualquier cosa que ayuda a describir con precisión el comportamiento esperado
Descripción de las actividades y ejercicios

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituyen una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.

Paso 1 - Presentación

Lo que el mediador de aprendizaje dice, explica o hace, como dar tareas, organizar el entorno, etc.

Paso 2 – Actividades de los alumnos

Descripción de lo que hacen los alumnos: si puede ayudar, tome algunos consejos de la descripción de las actividades de la taxonomía de Bloom (ver anexo).

Describa las actividades, dividiéndolas en una secuencia de tareas diferentes.

Paso 3 – Evaluación

Describa cómo verifica que los resultados de aprendizaje se logran al final de la actividad.

La evaluación puede llevarse a cabo durante las actividades, por ejemplo, utilizando algunos

Listas de verificación de desempeño preparadas, que ya contienen los descriptores/indicadores de cada comportamiento. Pero, en general, todo el mundo es libre de elegir el mejor método y herramientas de evaluación.

A continuación, se muestra un ejemplo utilizado para cursos de formación en VE. Describir:

- Objeto de la evaluación: un comportamiento, un comportamiento técnico, social, blando, ... competencia
- Cómo se realizará la evaluación/prueba
- ¿Qué recibirán los alumnos por llevar a cabo la actuación?: instrucciones, herramientas, equipos, materiales, etc.
- Criterios de evaluación, indicadores de desempeño y descriptores
- Equipo de evaluación, que va a hacer la evaluación.

Metodología

Describa brevemente las estrategias de enseñanza y aprendizaje, es decir, el aprendizaje basado en proyectos, el juego de roles, el aprendizaje cooperativo, el trabajo por proyectos, el estudio de casos, la modelización, etc., aplicadas para motivar.

Personaliza, gestiona y evalúa el aprendizaje de todos los participantes.

Recursos de apoyo

Tutoriales, videoclips, aplicaciones, herramientas, equipos específicos, objetos, etc. que se pueden utilizar para la

ejecución de las actividades.

Duración: X hora(s)

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituyen una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.

Nivel de competencia: EQF X (de 1 a 8) u otra clasificación

Teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje y las capacidades de los estudiantes, defina los niveles de competencia en términos de:

a) autonomía y responsabilidad utilizando **los niveles del EQF:** el núcleo del EQF son sus ocho niveles de referencia definidos en términos de resultados de aprendizaje, es decir, conocimientos, capacidades y autonomía-responsabilidad. (véase también el anexo)

b) otra clasificación internacional reconocida, si el MEC no es aplicable.

Co-funded by the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituyen una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.