

CREAR UNA SITUACIÓN EN LA QUE TODOS SALGAN GANANDO



AGENDA

- Actividad inicial
- ¿Quién pierde?
- ¿Quién gana?
- ¿Yo primero?
- Conclusión
- Evaluación del estudiante

Objetivos

Los estudiantes reconocerán la dinámica de las situaciones de ganar-perder y perder-perder.

Los estudiantes reconocerán los beneficios de las situaciones en las que todos ganan.

Los estudiantes practicarán la resolución de conflictos.

Materiales necesarios

- Fichas (Parte III)

Actividad inicial (3 minutos)

Pídales que definan "conflicto". (Los estudiantes deben responder: el conflicto es el resultado de dos o más fuerzas o ideas opuestas). Pídales que analicen cómo se resuelve una típica situación de conflicto (un evento deportivo).

Cuando respondan, indíqueles que no se limiten a describir el evento deportivo y que manifiesten su comprensión de que el conflicto (o el juego) termina cuando una de las partes gana y la otra pierde.

Escriba las palabras "ganar-perder" en la pizarra. Explique que esta misma idea suele aplicarse a otras situaciones de conflicto en la vida, cuando una persona gana, otra suele perder. Explique que hoy descubrirán que esta no es la única ni la mejor opción a la hora de resolver conflictos.

Parte I ¿Quién pierde? (15 minutos)

Propósito: los estudiantes reconocen la dinámica de las situaciones de ganar-perder y perder-perder.

1. Los estudiantes comparten ideas sobre situaciones de ganar-perder.

Escriba las palabras "fútbol" y "tenis" debajo del encabezado "ganar-perder" en la pizarra. Invite voluntarios a nombrar y escribir algunos otros ejemplos de situaciones de ganar-perder. Su lista podría incluir los nombres de otros deportes, así como juegos de mesa, juegos de cartas, juegos de computadora, carreras, concursos de ortografía, concursos, etc.

Haga la observación de que la mayoría de las personas disfrutan jugando y compitiendo en concursos. Explique que, dado que tenemos mucha experiencia con los juegos, el enfoque de ganar-perder en un conflicto nos resulta familiar.

Pregúnteles si creen que los conflictos personales deben manejarse de la misma manera que un juego o una competición. Afirme que no deben hacerlo y, a continuación, tache la columna ganar-perder de la pizarra.

2. Los estudiantes reflexionan sobre situaciones de perder-perder.

Escriba otra columna en la pizarra con las palabras "perder-perder" en la parte superior. Pregunte a los estudiantes qué creen que es una situación de perder-perder. (Los estudiantes deberían responder: *nadie gana; ambas partes pierden*).

Anime a los estudiantes a reflexionar sobre las situaciones en las que todos pierden ofreciéndoles el siguiente ejemplo: "Supongamos que te pido prestado tu guante de béisbol y me olvido de devolvértelo. Te enfadas y le dices a todas las personas que te he robado el guante. ¿Por qué sería esta una situación de perder-perder?".

Ayúdelos a ver que ahora tanto el dueño como el que pidió prestado el guante están sufriendo consecuencias negativas: una persona ha perdido algo y la otra es víctima de rumores. Señale que ninguno de los dos aquí ha resultado "ganador". Ambos han perdido. Explique que, en las situaciones de perder-perder, las personas pueden estar tan concentradas en asegurarse de que la otra persona no gane que no les importa si ellas mismas pierden. Lo único que les importa es que la otra persona también pierda.

Invite a los estudiantes a identificar quién gana y quién pierde en las siguientes situaciones. A medida que los estudiantes respondan, pídeles que expliquen su razonamiento.

- Alguien te insulta, por lo que le pinchas la rueda de la bicicleta. Un maestro te ve y te delata.
- Vas a la misma tienda todos los días para comprar un bocadillo después de la escuela. Un día, el encargado te acusa injustamente de robar en la tienda. Comienzas a gritar al encargado y a arrojar los productos de las estanterías. El encargado llama a la policía.

3. Los estudiantes evalúan las situaciones de perder-perder.

Señale que cada una de las situaciones anteriores tuvo consecuencias negativas y provocó un conflicto mayor. Pida a los estudiantes que identifiquen el comportamiento que originó cada situación de perder-perder. Escriba sus respuestas en la pizarra debajo del encabezado "perder-perder". (*Los estudiantes deben responder: enojarse, vengarse, querer que otra persona pierda, culpar a otra persona*).

Pregunte si alguien considera que las situaciones de perder-perder son buenas soluciones a los problemas. Tache esta columna en la pizarra. Explique que las situaciones de perder-perder son las más fáciles de evitar. Pregunte a los estudiantes si pueden explicar el motivo. (*Los estudiantes deberían responder: porque las personas pueden controlar sus emociones y comportamientos en este tipo de situaciones*).

Parte II ¿Quién gana? (15 minutos)

Propósito: los estudiantes reconocen los beneficios de las situaciones de ganar-ganar.

1. Los estudiantes evalúan las situaciones de ganar-ganar.

Escriba otra columna en la pizarra con las palabras "ganar-ganar". Pregunte cuál podría ser una situación de ganar-ganar. (*Los estudiantes deben responder: una en la que nadie pierde; ambas partes llegan a un acuerdo*).

Recuérdelos que es frecuente que las personas examinen los conflictos desde un punto de vista de ganar-perder. Sugiera que, para resolver los conflictos, tenemos que cambiar nuestra manera de analizar la situación y elegir lo que es mejor para todos, no solo para nosotros.

2. Los estudiantes identifican soluciones de ganar-ganar.

Resuma de nuevo cada una de las tres situaciones de perder-perder descritas en la parte I. Después de cada una de ellas, pregunte a los estudiantes cómo podrían resolverse estas situaciones de manera diferente para que todos los involucrados ganen. Formule preguntas para obtener las siguientes sugerencias de los estudiantes:

- El estudiante podría pedirte que le devuelvas el guante de béisbol. Luego, tú podrías disculparte por haberte olvidado de devolverlo, y el estudiante ya no estaría enojado y dejaría de difundir rumores sobre ti. Una vez devuelto el guante, ambas partes se sentirán bien al respecto.
- En lugar de pinchar la rueda de la bicicleta, podrías enviar un mensaje en primera persona. Una vez que hayas expresado tus sentimientos y la otra persona sepa cómo te sientes, podrás hablar de la situación sin echar más leña al fuego.
- Podrías mantener la calma y explicar al encargado que no has robado nada. Podrías preguntarle respetuosamente por qué cree que estás robando. Luego, puedes vaciar los bolsillos y permitir que el encargado registre tu mochila.

Pida a los estudiantes que lleguen a la conclusión de que, cuando todos ganen y nadie pierda, no habrá conflicto: todos los involucrados se sentirán satisfechos. Reconozca que encontrar soluciones de ganar-ganar no siempre será fácil, pero si los estudiantes ponen en práctica habilidades de resolución de problemas, emplean habilidades de comunicación efectivas e identifican opciones y consecuencias, las encontrarán.

Recuérdelos que tomarse el tiempo necesario para reflexionar sobre un problema y ser responsables de sus sentimientos, palabras y acciones los ayudará a resolver, e incluso a evitar, los conflictos.

Parte III ¿Yo primero? (15 minutos)

Propósito: los estudiantes trabajan en equipos para resolver un problema y llegar a una solución satisfactoria.

1. Los estudiantes participan en un juego que requiere una resolución en la que todos ganen (ganar-ganar).

Divida a los estudiantes en dos equipos pares. Pida a los compañeros de equipo que se sienten juntos en un círculo en lados opuestos del aula. Entregue a cada estudiante dos tarjetas y luego pida a la clase que escriba en letras grandes "primero yo" en una tarjeta y "trabajar juntos" en la otra. Explique que, en este juego, los estudiantes ganarán puntos si eligen colaborar con el equipo contrario o anteponer sus propios intereses. Explique el sistema de puntos a la clase:

- Si un equipo dice "primero yo" y el otro equipo dice "trabajar juntos", el equipo que dijo "primero yo" obtiene tres puntos y le quita un punto al equipo que dijo "trabajar juntos".
- Si ambos equipos dicen "trabajar juntos", ambos obtienen dos puntos.
- Si ambos equipos dicen "primero yo", ambos pierden dos puntos.

Designe a una persona de cada equipo para que sea el orador de ese equipo. Dígalos que, cuando les indique, deben votar en silencio levantando sus tarjetas de "primero yo" o "trabajar juntos". El orador contará los votos. Cuando ambos equipos hayan terminado, haga que los oradores digan la elección de su equipo.

Jueguen varias rondas. Después de las primeras rondas, aliente a los estudiantes a confiar en los demás para encontrar una solución en la que todos ganen. Ayúdelos a darse cuenta de la necesidad de encontrar esa solución en el juego.

2. Los estudiantes analizan la actividad.

Pídales que regresen a sus asientos y, a continuación, comience un debate formulándoles preguntas como las siguientes:

- ¿Qué sucedió cuando ambos equipos abordaron el problema desde una perspectiva de ganar-perder (*es decir, diciendo "primero yo"*)? (*Los estudiantes deben mencionar que perdieron puntos*).
- ¿Cómo se sintieron cuando dijeron "trabajar juntos", pero el otro equipo dijo "primero yo"?
- ¿Tenían miedo de que el otro equipo dijera "primero yo" si ustedes decían "trabajar juntos"?
- ¿Qué sucedió cuando decidieron trabajar para encontrar una solución de ganar-ganar (*es decir, diciendo "trabajar juntos"*)? (*Los estudiantes deben mencionar que fue más fácil ganar puntos para sus equipos*).
- ¿Por qué fue importante la confianza para encontrar una solución en la que todos ganaran? (*Los estudiantes deben responder que la confianza fue importante porque cada equipo tuvo que creer que ambos equipos trabajaban por el bien común*).

Explique que los equipos tuvieron más éxito cuando se dieron cuenta de que ambos podían alcanzar sus metas y decidieron que podían dividir los puntos con facilidad en lugar de luchar por ellos en vano.

Pídales que describan cómo se relaciona esta actividad con la búsqueda de soluciones en las que todos ganan en la vida real. Dígalos que la manera ideal de resolver un conflicto es encontrar una solución en la que todos ganan. Señale que, al igual que en el juego, las soluciones en las que todos ganan suelen requerir que las dos partes involucradas pierdan un poco para que ambas se beneficien.

Conclusión (2 minutos)

Pídales que busquen este tipo de soluciones cuando tengan un conflicto. Pídales que resuman por qué este es el mejor enfoque que se puede adoptar. Obtenga los siguientes **puntos clave** que se enseñaron en esta lección:

- Examinen los conflictos desde una perspectiva de ganar-ganar.
- Usen las habilidades de resolución de problemas para encontrar soluciones en las que todos ganen en los conflictos.
- Para evitar o resolver conflictos, tómense el tiempo de reflexionar sobre el problema y sean responsables de sus sentimientos, palabras y acciones.

Evaluación del estudiante

1. Define "ganar-perder," "perder-perder" y "ganar-ganar". Enumera un ejemplo de cada tipo de resolución.
2. Enumera tres ventajas de llegar a una resolución de ganar-ganar.
3. Enumera tres estrategias de llegar a una resolución de ganar-ganar.

EXTENSIONES DE LECCIÓN

Usar citas

"Es mejor doblarse que romperse". -Proverbio escocés

Haga que las parejas de estudiantes pasen al frente de la sala y debatan un tema de su elección que no tenga una solución clara. Explique que el compromiso es, a menudo, la forma en que se resuelven los problemas. Pida a los estudiantes que describan cómo habría terminado la discusión si cada persona hubiera accedido a "doblar".

Abordar múltiples estilos de aprendizaje

Proporcione a los estudiantes papel y marcadores/crayones. Pídeles que creen historietas en las que los superhéroes y los villanos encuentren soluciones beneficiosas para todos a sus conflictos (p. ej., un superhéroe y un villano resuelven sus conflictos para poder combatir una amenaza mayor).

Muestre las historietas de los estudiantes en el salón de clases.

Escribir en el diario

Haga que los estudiantes escriban una carta de disculpa que les gustaría recibir de alguien que los lastimó. Las cartas deben identificar el conflicto en detalle.

Como clase, debata cómo este ejercicio ayudó a los estudiantes a definir los problemas de los conflictos sobre los que escribieron.

Usar tecnología

Pida a los estudiantes que usen PowerPoint, una grabadora de video o una grabadora de audio para crear breves anuncios de servicio público sobre las formas de encontrar soluciones beneficiosas para los conflictos.

Presente estos anuncios de servicio público a la clase.

Tarea

Haga que los estudiantes recorten o impriman artículos que involucren conflictos de publicaciones de noticias o revistas.

Pida a los estudiantes que creen soluciones a los conflictos donde todos salgan ganando.

Recursos adicionales

Indique a los estudiantes que lean la hoja de actividades "¿Pueden las escuelas pagar a los estudiantes discapacitados?".

Pídales que debatan este tema y encuentren soluciones beneficiosas para todos.

¿PUEDEN LAS ESCUELAS COSTEAR A LOS ESTUDIANTES CON DISCAPACIDADES?

Garret Frey tenía solo 4 años cuando se cayó de la motocicleta de su padre y se seccionó la médula espinal. Desde aquel momento, Garret, que ahora tiene 16 años, ha estado paralizado del cuello para abajo. Necesita cuidado las 24 horas y ayuda para comer y beber, cambiar de posición en la silla de ruedas, succionar el tubo de la garganta y controlar el respirador que lo ayuda a respirar.

Sin la ayuda de alguien con conocimiento de enfermería para que lo ayude, Garret no podría asistir a la secundaria Jefferson High School en Cedar Rapids, Iowa, en donde va a segundo año y obtiene buenas calificaciones.

Pero el enfermero con licencia que ayuda a Garret le cuesta a su familia casi \$20,000 al año. Durante años han estado tratando, sin éxito, de persuadir a la junta escolar de Cedar Rapids para que cubra el costo. El noviembre pasado, su disputa llegó a la Corte Suprema de los EE. UU.

“Los niños con discapacidades como yo tienen derecho a recibir educación gratuita”, dice Garret, “sin tener que pagar por atención adicional”.

Sin embargo, el inspector escolar de Cedar Rapids, Lew Finch, insiste en que la junta escolar no cuenta con el dinero para pagar por la atención que Garret necesita. Sostiene que el distrito ya ha contratado a un profesor especial adjunto, ha adquirido un autobús especial y ha adaptado una computadora para Garret. “Tienen que preguntarse en dónde se marca el límite”, afirmó Finch. “Si el tribunal abre esa posibilidad, podría crearse un pozo sin fondo”.

El caso de Garret podría decidir el esfuerzo que deberían hacer las escuelas para ayudar a los estudiantes con discapacidades. La ley federal exige que las comunidades les ofrezcan a los estudiantes con discapacidades acceso total a la educación pública y una gama completa de “servicios relacionados con la educación especial”.

Sin embargo, no hay un acuerdo acerca de cuánta atención adicional tienen derecho a recibir Garret y miles de otros estudiantes con discapacidades graves. Los Frey tienen la esperanza de que la Corte Suprema declare que la ley cubre los servicios como el enfermero de Garret.

El seguro de Garret ha estado pagando por el enfermero. Pero ya casi ha utilizado todas las políticas y su familia no puede pagar los servicios por cuenta propia. Si pierde su caso, es posible que tenga que terminar la secundaria desde su hogar.

El caso de Garret ha aparecido en los titulares, pero dice que no está buscando atención adicional. “Un par de chicos me preguntaron si me consideraba un modelo a seguir”, dice. “No me veo de esa forma, pero si mi caso puede ayudar a cambiar las cosas, creo que sería algo positivo”.

Se espera que la corte anuncie la decisión esta primavera, pero esto no será lo suficientemente pronto para Garret. “Me gustaría que todo se decidiera”, dice, “y espero que ayude a otros niños”.

—Susan Hansen

* Reimpreso con la autorización de la revista React.