

Herramientas de Comunicación y Pensamiento

Manual TÁCTICO Para Principiantes
(La Teoría de Restricciones en la Educación)

TOC para la Educación (TOCFE , Inc.)

Detroit, 2001

Revisado en Caracas, Agosto 2002 por R. Conde y J. Arévalo

Modificado en Marzo 2003 por R. Conde

**Dr. Eliyahu M. Goldratt, fundador de TOC para la Educación
ha donado el conocimiento de Teoría de Restricciones a la Educación**

Manual TÁCTICO Para Principiantes

(La Teoría de Restricciones En la Educación)


Diseñado por:
Khaw Choon Ean (Malaysia)

PARA

TOC FOR EDUCATION, Inc.

Con la Supervisión de:
Kathy Suerken, Presidenta, TOCFE, Inc.
Revisado y adaptado por R. Conde y J. Arévalo – Caracas 2003

CONTENIDOS

		Contenidos	i
		¿ Qué es lo que dijeron ?	ii
1		La Teoría de Restricciones en la Educación	iii
2		¿Qué es lo que tenemos aquí?	iv
3		Introducción: Compartiendo una idea	v
		• El Escenario de Clases	vi
		• Las Herramientas de Comunicación y Pensamiento de TOC	vii
		• Utilizando TOC en el salón de clases	viii
		• El desarrollo de las habilidades socio-emocionales y habilidades básicas de comunicación y pensamiento	ix
		• Aprender es divertido	x
4		“La Responsabilidad Educa” – El dilema del profesor	1
5		Modulo 1 Pintando el Escenario	3
6		Modulo 2 Entendiendo Las Herramientas y Componentes de TOC	21
7		Modulo 3 De la Teoría a la Práctica: Utilizando una sesión Interactiva	52
8		Modulo 4 Taller I: Identificando Las Situaciones – ¿Qué utilizar/ cuando?	90
9		Modulo 5 Taller II: Estableciendo Objetivos y Actividades	100
10		Modulo 6 “La Clase TOC” – Utilizando las Herramientas – Sesiones Micro-Educativas Interactivas	106
11		Modulo 7 La Sesión de Ideas: Compartiendo Experiencias	113
12		Modulo 8 Estableciendo un Objetivo Ambicioso	118
13		La Importancia de las Preguntas Socráticas	134
14		Más Allá de los Módulos	136
15		El Círculo del Conocimiento	137
16		Referencias	138



¿Qué es lo que Dijeron?

Aquí tienes algunas frases célebres, para que comiences tu colección. Asegúrate de coleccionar la mayor cantidad de pensamientos importantes para tí durante la duración de este taller.

“Aprender es darse cuenta de lo que ya sabías.
Hacer es demostrar a los demás que lo sabes.
Enseñar es recordarle a los demás que saben tanto como tú.
Todos somos Aprendices, Hacedores y Profesores.”

Richard Bach

TEORÍA DE RESTRICCIONES (TOC) EN EDUCACIÓN

¿Qué es?

TOC para la educación es un conjunto de herramientas basadas en la lógica socrática que provee una forma de aprender y enseñar habilidades de pensamiento, a la vez que enseña como resolver problemas.

La técnica y los procesos de TOC utilizan herramientas de pensamiento críticas y creativas que son simples, concretas y fáciles de usar.

TOC desarrolla la habilidad de los niños para resolver problemas, tomar decisiones responsables y efectivas con las cuales se comprometen. Se desarrollan habilidades de pensamiento efectivo y responsable y una comunicación clara de las ideas y el pensamiento.

Un poco de Historia

TOC for Education, Inc. se estableció en 1995 como una Fundación sin fines de lucro para diseminar las herramientas basadas en la lógica y la metodología del sentido común de la Teoría de Restricciones.

Este conocimiento ha sido desarrollado y donado a los sistemas de educación a nivel mundial con el propósito de mejorar y desarrollar las bases de la educación que se provee a los niños y jóvenes hoy en día.

La Meta de TOC for Education, Inc.

Proveer a estudiantes, maestros, y padres con unas herramientas dinámicas que les permitan alcanzar sus objetivos de convertirse en efectivos solucionadores de problemas, tomadores de decisiones, comunicadores y aprendices para toda la vida.

TOC for Education, Inc.
<http://www.tocfreducation.com>

El Escenario del Salón de Clase

Los salones de clases de hoy generalmente tienen limitaciones de espacio y muchos están con sobrecupo. Los estudiantes están sometidos a muchas condiciones adversas en su medio ambiente. Los profesores tienen dificultades laborales y sociales. Pero aunque no fuese así, con mucha frecuencia en el salón de clase es común que aparezcan problemas y se presenten muchos conflictos personales y de aprendizaje. Bajo estas circunstancias, los maestros normalmente no solo le enseñan a los niños a aprender, de pronto se encuentran con la necesidad de tener que manejar esos problemas del día a día y con la necesidad de aprender a gerenciar sus clases.

Diariamente, en el salón de clase, los estudiantes se esfuerzan por aprender y entender el contenido académico. O algunas veces, se encuentran en el conflicto de querer hacer dos cosas a la vez que no pueden realizarlas simultáneamente. O se encuentran en la necesidad de resolver problemas y encontrarles una solución, etc. etc.

Los niños no aprenderán bien hasta tanto no hayan resuelto sus problemas y los maestros no pueden resolverle todos los problemas a todos los niños y al mismo tiempo asegurar el aprendizaje de todos. Sería ideal que los estudiantes pudieran manejar sus problemas ellos mismos y encontrar las soluciones a los mismos, a la vez que encuentran una manera de ser responsables de su aprendizaje, una forma fácil de dar priorización a sus actividades, un método que mejore la comprensión de sus tareas y el uso del material escolar de una forma responsable.

Muy bien, Pero Cómo?

Es necesario entonces que podamos equipar no solo a los niños sino a sus maestros y a sus padres o tutores, con herramientas simples y efectivas que eventualmente lleven a los alumnos a desarrollar la responsabilidad intrínseca de tomar buenas decisiones y facilitar su aprendizaje efectivo.

Las Herramientas de Pensamiento y Comunicación de TOC (Teoría de Restricciones)

TOC para la Educación (TOCFE) posee una selección de herramientas simples y a la vez efectivas que pueden ser utilizadas en enseñanza y para el aprendizaje aún con niños muy pequeños. Son fáciles de utilizar y ayudan a los niños a aprender a pensar y comunicarse con precisión de forma sistemática y lógica a la vez que les ayuda a resolver sus conflictos y problemas de una forma responsable.

En TOC, se acepta que un problema o conflicto está relacionado con una situación donde existe una restricción que debe ser resuelta. Esta situación puede ser manejada al revisar los siguientes puntos de vista:

¿Qué Cambiar? Identificando la Situación	¿A qué Cambiar? Identificando la Solución	¿Cómo lograr el Cambio? Construcción de la herramienta, encontrando la solución y comunicándola.
Esta es la definición del problema	Esta es la solución al problema	Esta es la implementación de la solución

Utilizando TOC en el Salón de Clases

La enseñanza y el aprendizaje en el salón de clases son potenciados cuando utilizamos TOC porque los estudiantes son capaces de mirar la situación e identificar el problema. Pueden identificar una solución viable y utilizar las herramientas de TOC para implementar la solución y comunicarla

Una vez que un niño puede enfrentar todas las situaciones que se le presentan de esta forma, será capaz de manejar sus problemas de aprendizaje o conflictos y en consecuencia le capacita para tomar buenas decisiones responsablemente, adicionalmente le provee de una forma de entender lo que está aprendiendo.

Muchas de las formas de utilizar las herramientas pueden ser fácilmente adaptadas a estudiantes de todos los niveles y diferentes circunstancias culturales y sociales. Sin embargo, esta primera aproximación tiene como objetivo el establecer el programa con los educadores que están aprendiendo sobre TOC para la Educación (TOCFE) por primera vez y con aquellos que tienen interés en poner en práctica estas herramientas de TOC en el salón de clases.

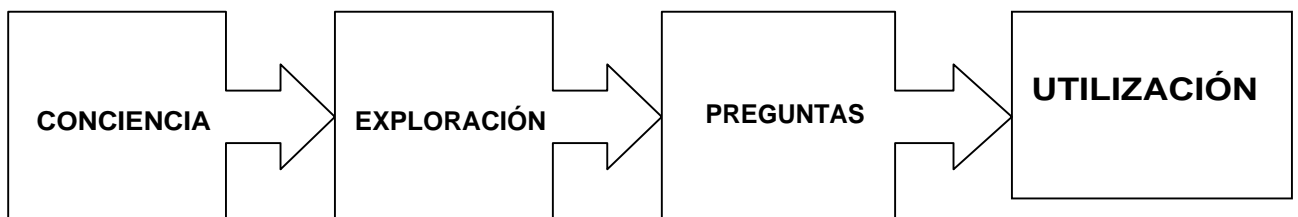
Algunas razones de peso

Existe un fundamento teórico de por qué introducir las herramientas a niños pequeños. Desarrollos recientes en educación han llevado a un re-encuentro con los elementos básicos de la educación y la introducción de prácticas apropiadas para la enseñanza de niños pequeños ajustadas a su nivel de desarrollo.

Se piensa que un niño aprende espontáneamente por experiencia propia a la vez que lo hace a través de la instrucción y asistencia de un maestro. El aprendizaje es interactivo, interacción que ocurre entre el niño y el maestro(a) tanto como con sus compañeros(as).

Mantengan estas **Guías** en mente referentes a la **enseñanza y aprendizaje de niños pequeños** cuando exploremos el uso de las herramientas de TOC:

- Los niños aprenden mejor cuando se sienten psicológicamente seguros
- Los niños construyen el conocimiento
- Los niños aprenden a través del contacto social con los adultos y otros niños
- Los niños aprenden jugando
- El aprendizaje debe ser divertido y entretenido
- La curiosidad e interés natural de los niños les motiva a aprender
- El desarrollo y aprendizaje humano tiene una variación individual natural
- Este es el ciclo del aprendizaje de los niños:



DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIO-EMOCIONALES Y HABILIDADES BÁSICAS DE PENSAMIENTO Y COMUNICACIÓN

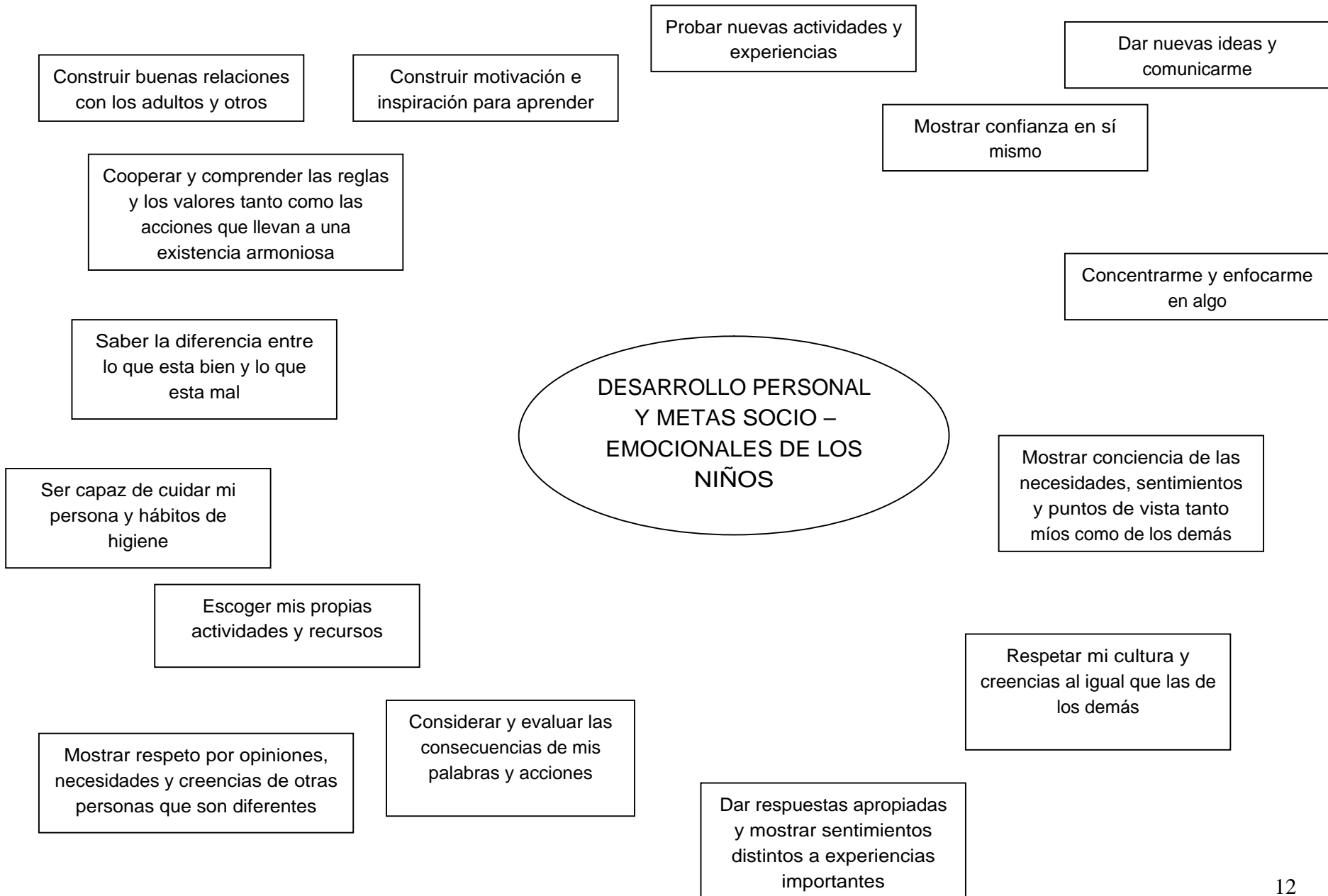
El desarrollo socio emocional de un niño es necesario para que pueda desarrollar conciencia y aceptación de sus relaciones con sus amigos(as) que son diferentes a él y que sea capaz de expresar sus sentimientos y emociones. Los niños también pueden usar el juego y la exploración para expresar sus sentimientos y resolver sus propios problemas socio-emocionales.

Ellos necesitan desarrollar su capacidad de enfrentar los retos y los cambios en el ambiente escolar a la vez que pueden aceptar que hay cosas que aunque no pueden ser cambiadas en el momento, si pueden existir otras alternativas para manejarlas.

El desarrollo de técnicas para lidiar con los problemas por su propia cuenta estimula la mejora de su amor propio, su autoestima, el respeto por sí mismo, y por los demás, tales como sus amistades, sus seres queridos y la comunidad en general. Esto significa que ellos deben aprender técnicas para resolver sus problemas que les permitan desarrollar sus valores morales, la confianza en sí mismos, su iniciativa y la comprensión mutua. Por lo tanto, es importante que ellos sean capaces de tomar decisiones responsables y efectivas.

DESARROLLO DEL BIENESTAR SOCIO – EMOCIONAL

<p>¿Por qué los maestros necesitan desarrollar las habilidades socio – emocionales de sus alumnos?</p>	<ul style="list-style-type: none">• Los maestros no pueden evitar involucrarse en el conflicto al tratar de manejar los conflictos de los alumnos• Mientras los alumnos no puedan resolver sus conflictos del día a día, el ambiente de aprendizaje en la escuela esta amenazado• Mientras los alumnos no resuelvan sus conflictos del día a día ellos mismos, no se harán responsables de sus propias acciones
<p>Los maestros juegan un papel crítico en el desarrollo socio – emocional del niño</p>	<ul style="list-style-type: none">• Use aprendizaje planificado a través de juegos para lograr un aprendizaje divertido y retador• Enseñe a los niños a concienciar las necesidades de los otros niños, junto con las consecuencias de palabra y obra• El maestro(a) debe ser ejemplo de la actitud y habilidades al enseñar, puesto que generalmente son los modelos que los niños usan en su desarrollo
<p>¿Por qué los maestros necesitan enseñar habilidades de pensamiento y comunicación además de resolver problemas?</p>	<ul style="list-style-type: none">• Una disposición positiva hacia el aprendizaje comienza con una experiencia agradable que el niño pueda crear y controlar. Esto le da la confianza y la facultad para lograr el éxito.• Darle al niño la oportunidad de resolver sus propios problemas le dará un sentido de autoestima e independencia hasta que se convierta en parte natural de su comportamiento. Están entonces facultados con habilidades para enfrentar sus propios problemas y retos.



EL APRENDIZAJE ES DIVERTIDO

¿Qué es lo que provee la diversión y el disfrute en el aprendizaje?

“Un sentimiento positivo hacia la experiencia del aprendizaje es el primer paso necesario para poder aprender.” Dave Meier (2000)

SUGERENCIAS POSITIVAS

¿Puedo de verdad, aprender?

AMBIENTE FÍSICO POSITIVO

¿Cómo puedo hacer del ambiente de aprendizaje algo divertido?

AMBIENTE SOCIAL POSITIVO

¿Cómo aprendemos juntos?

“APRENDER ES DIVERTIDO”

!!!

ESTIMULO DE LA CURIOSIDAD

Quiero aprender y saber más al respecto

METAS CLARAS Y SIGNIFICATIVAS

¿Qué es lo que voy a ser capaz de hacer?

BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE

¿Cómo me beneficio con esto?

TOTALMENTE INVOLUCRADOS

¿Qué puedo yo hacer?
¿Qué puedo yo decir?
¿Cómo puedo participar?

Introducción:

“La Responsabilidad Educa”

Wendell Phillips

¿Quién es el responsable por el aprendizaje y el comportamiento en un salón de clases?

Las restricciones del salón de clases pueden dar como resultado una cadena interminable de problemas.

Debo asumir la responsabilidad de resolver los problemas de los alumnos para asegurar un ambiente productivo y seguro

El maestro responde tanto por el aprendizaje como el comportamiento

El estudiante responde por la resolución de sus problemas y por lograr un aprendizaje responsable e independiente

Para poder convertirnos en estudiantes independientes y ciudadanos efectivos a lo largo de nuestra vida, debemos aprender a ser responsables y como conducimos adecuadamente

El Dilema del Profesor

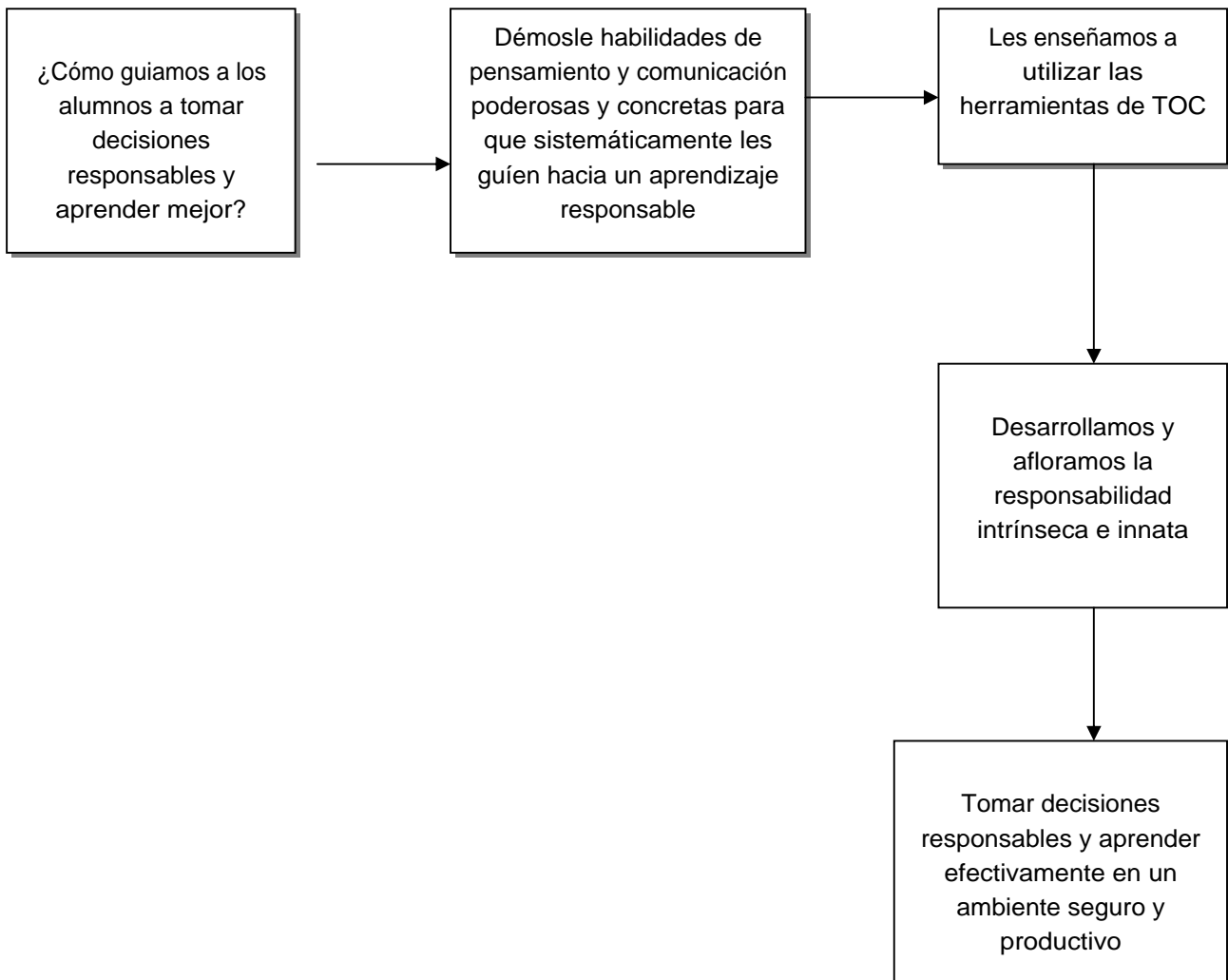
Asumo la responsabilidad por resolver los problemas de los alumnos



Delego la responsabilidad a los alumnos de resolver sus problemas

El Problema

Para resolver los problemas, necesitamos las habilidades requeridas.
No todos tenemos las habilidades requeridas.



Necesitamos herramientas de pensamiento y comunicación para entrenar y educar a nuestros estudiantes, alumnos.

TOC provee una serie de herramientas de pensamiento que funcionan y trabajan sin importar la edad, las diferencias culturales o sistemas políticos operantes. Las herramientas son suficientemente simples como para ser utilizadas por niños de kindergarten y suficientemente profundas para que las utilicen los Presidentes de Grandes Compañías.

HERRAMIENTAS DE PENSAMIENTO Y COMUNICACIÓN
MEDIANTE LA TEORÍA DE RESTRICCIONES

MODULO 1

Armando el Escenario

- Comencemos con una Nube

El primer paso para comenzar a utilizar las herramientas es resolver los problemas más simples posibles hasta que ustedes y los alumnos vayan mejorando su habilidad y las vayan usando de forma regular en sus vidas. Más adelante, con más práctica, sus estudiantes pueden utilizar las herramientas en aplicaciones más complejas.

Los niños pequeños aprenden de formas distintas. El camino de aproximación hacia el aprendizaje de las herramientas probablemente va a requerir de la utilización de varias o distintas estrategias pedagógicas. Estos ajustes deben hacerse para cada herramienta.

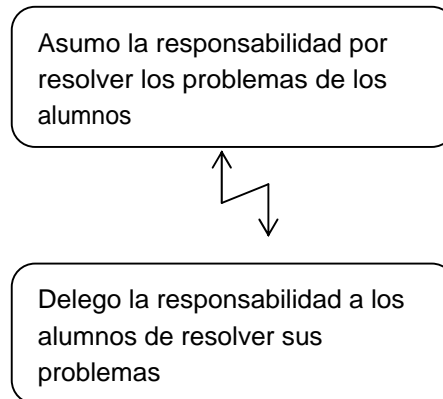
Lo importante en este momento es entender que debemos mantener las cosas simples para los niños y no complicarlos con el aprendizaje de los conceptos de las herramientas de forma aislada. Aprender la mecánica básica de la utilización de las herramientas debe ser llevado a cabo tan natural como sea posible en términos de sus experiencias y situaciones que le sean relevantes a su vida diaria.

Armando el Escenario

¿Por qué estamos aquí, hoy, ahora?

Somos un grupo de participantes que asistimos al taller donde utilizaremos las herramientas de TOC y la Teoría de Restricciones en Educación.

Antes de que comencemos, examinemos un posible conflicto.



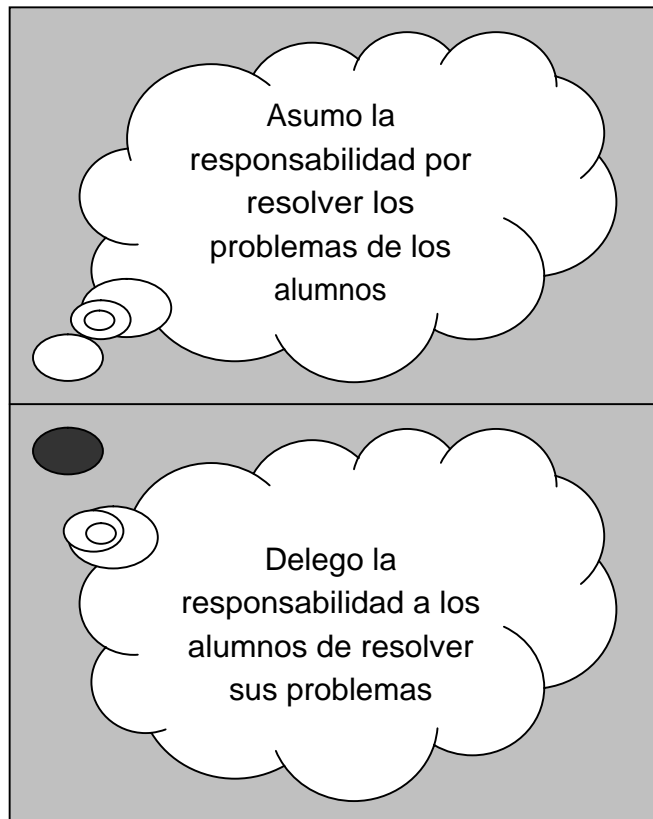
Bueno, vamos a revisar esto:

En TOC, se acepta que si existe una situación donde hay una restricción o un conflicto este debe ser resuelto. Entonces.....

¿Qué Cambiar? Identificando la Situación	¿A qué Cambiar? Identificando la Solución	¿Cómo lograr el Cambio? Construcción de la herramienta, encontrando la solución y comunicándola.
Esta es la definición del problema	Esta es la solución al problema	Esta es la implementación de la solución

Podemos identificar mejor la situación si hacemos algunas preguntas:

- ¿Qué es lo que una de las partes quiere?
- ¿Qué es lo que la otra parte quiere?

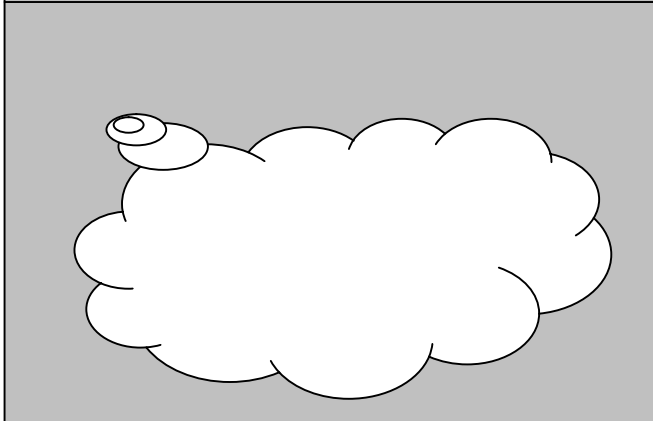
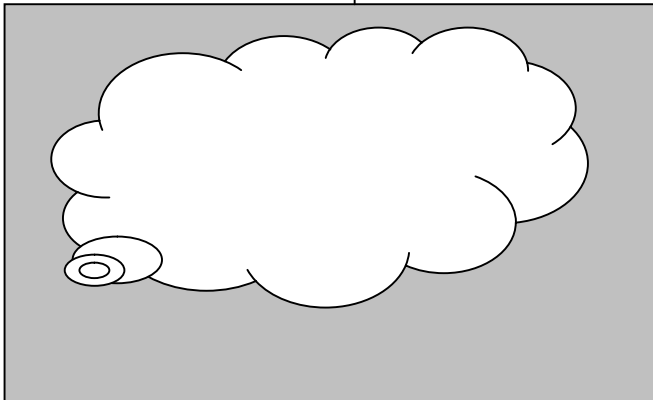


DESEO - QUIERO

DESEO - QUIERO

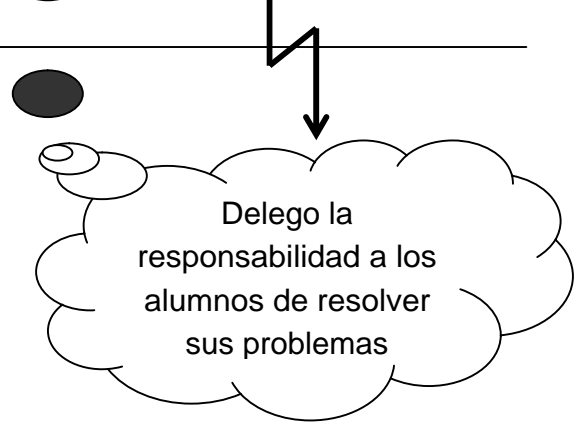
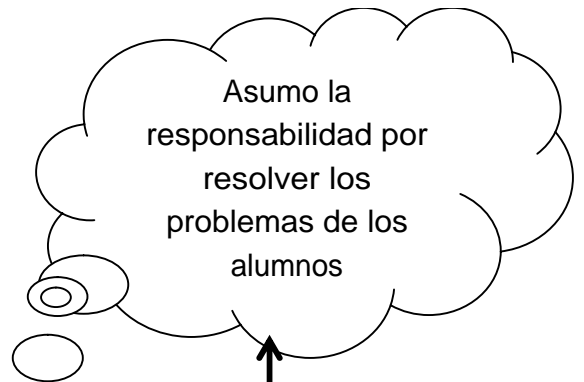
¿Qué necesidad se satisface con este Quiero?

NECESIDAD



NECESIDAD

DESEO - QUIERO

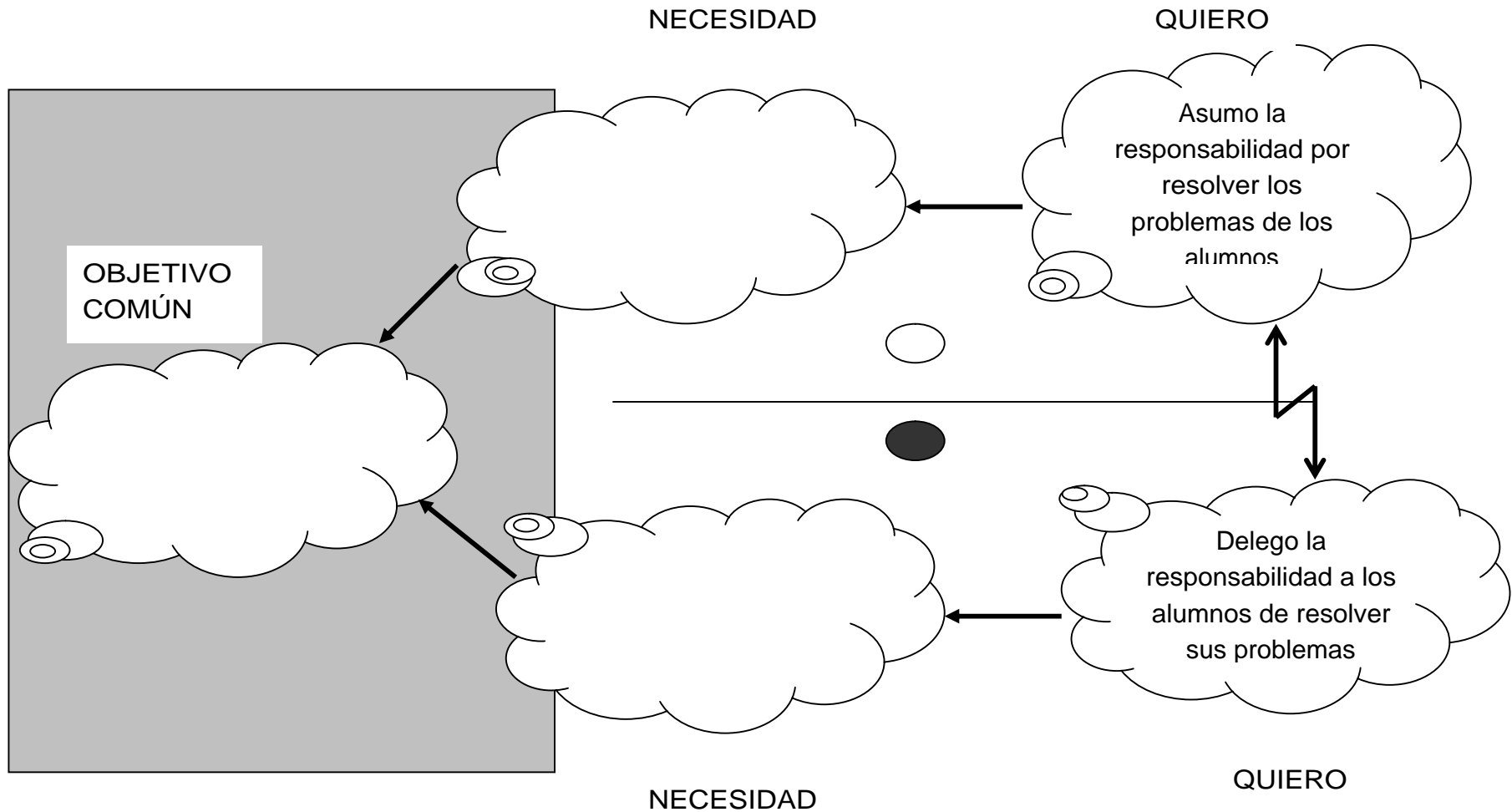


DESEO - QUIERO

¿Qué necesidad se satisface con este Quiero?

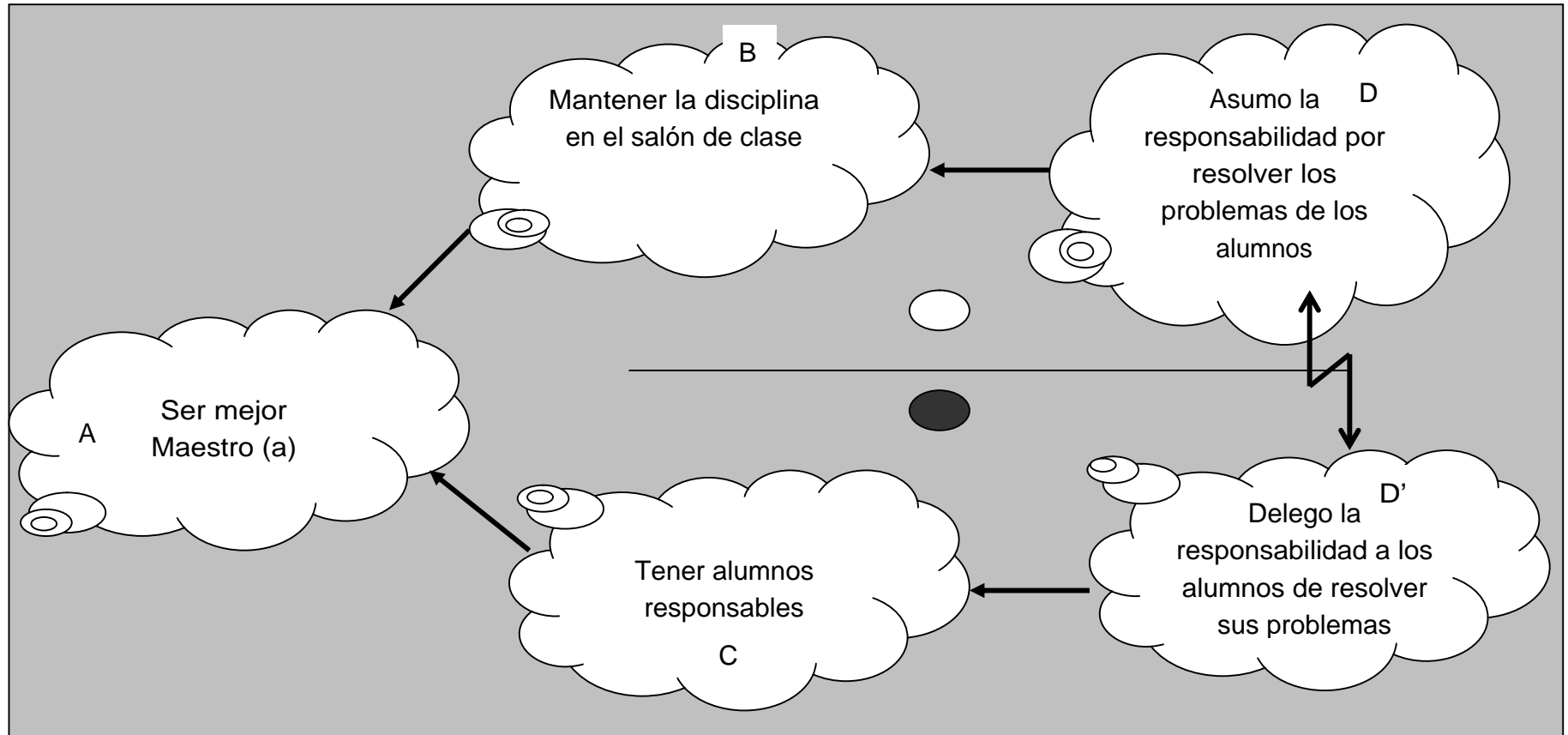
Complete la secuencia de las necesidades y los quiero...Y ahora otra pregunta más...

¿Qué se pone en peligro si no se obtienen o cumplen ambas necesidades?
Este es el OBJETIVO COMÚN que ambos lados del conflicto desean preservar



Armando el Escenario

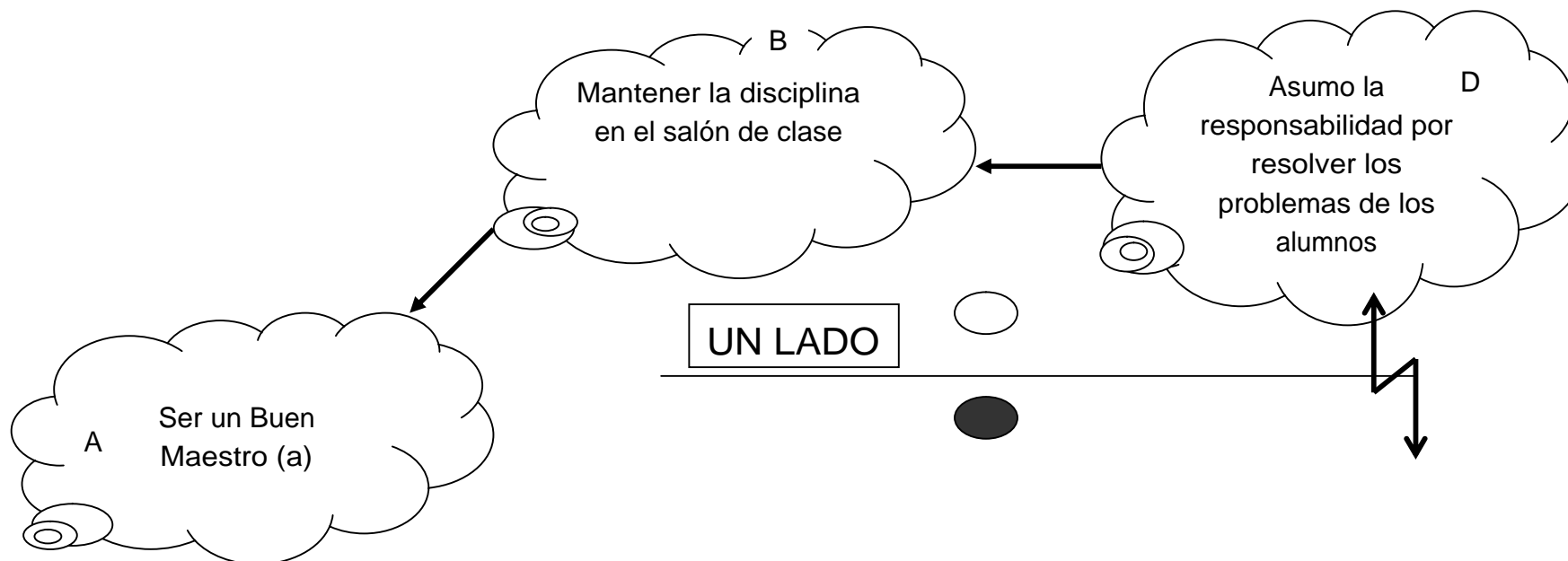
Este puede ser un ejemplo de cómo luce su Nube



¿CÓMO COMUNICAMOS EL CONFLICTO?

El objetivo común es.....(A).....

El objetivo común es **Ser un buen Maestro(a)**



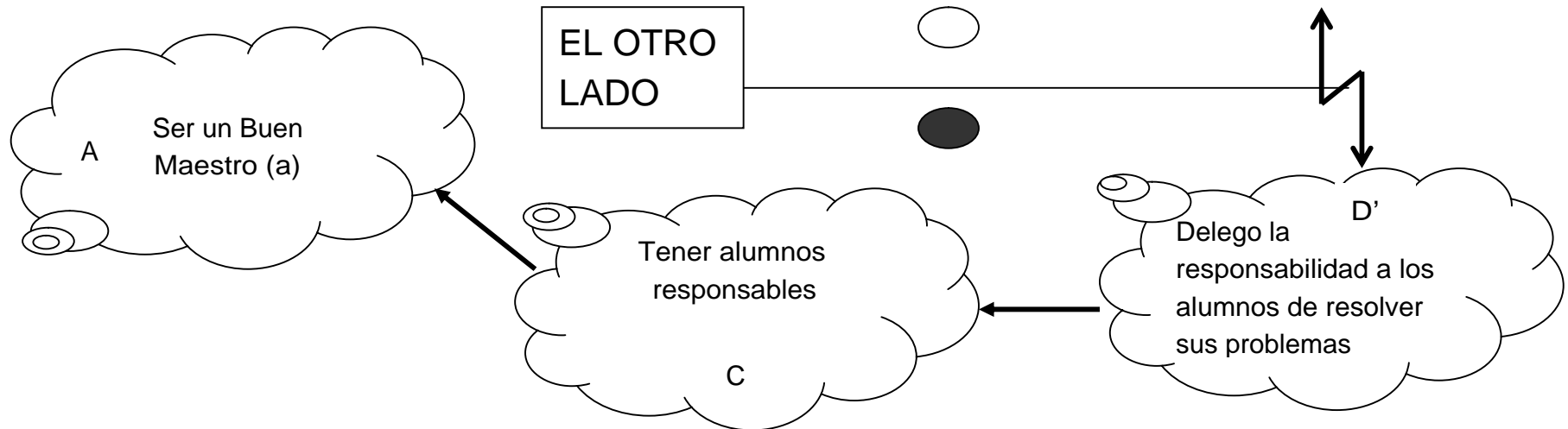
Para poder.....(A)....., Yo debo.....(B)....., por lo tanto.....
.....(D: un lado del conflicto).....

Para poder **Ser un buen maestro**, yo debo **mantener la disciplina en el salón de clase**, por lo tanto debo asumir la responsabilidad de resolver los problemas de los alumnos

¿CÓMO COMUNICAMOS EL CONFLICTO?

El objetivo común es.....(A).....

El objetivo común es **Ser un buen Maestro(a)**



Para poder.....(A)....., Yo debo.....(B)....., por lo tanto.....
.....(D': el otro lado del conflicto).....

Para poder **Ser un buen maestro**, yo debo **tener alumnos responsables**, por lo tanto delego la responsabilidad a los alumnos de resolver sus problemas.

Yo tengo deseos o quiero que están en conflicto entre sí, basados en mis dos necesidades diferentes y ambas importantes.

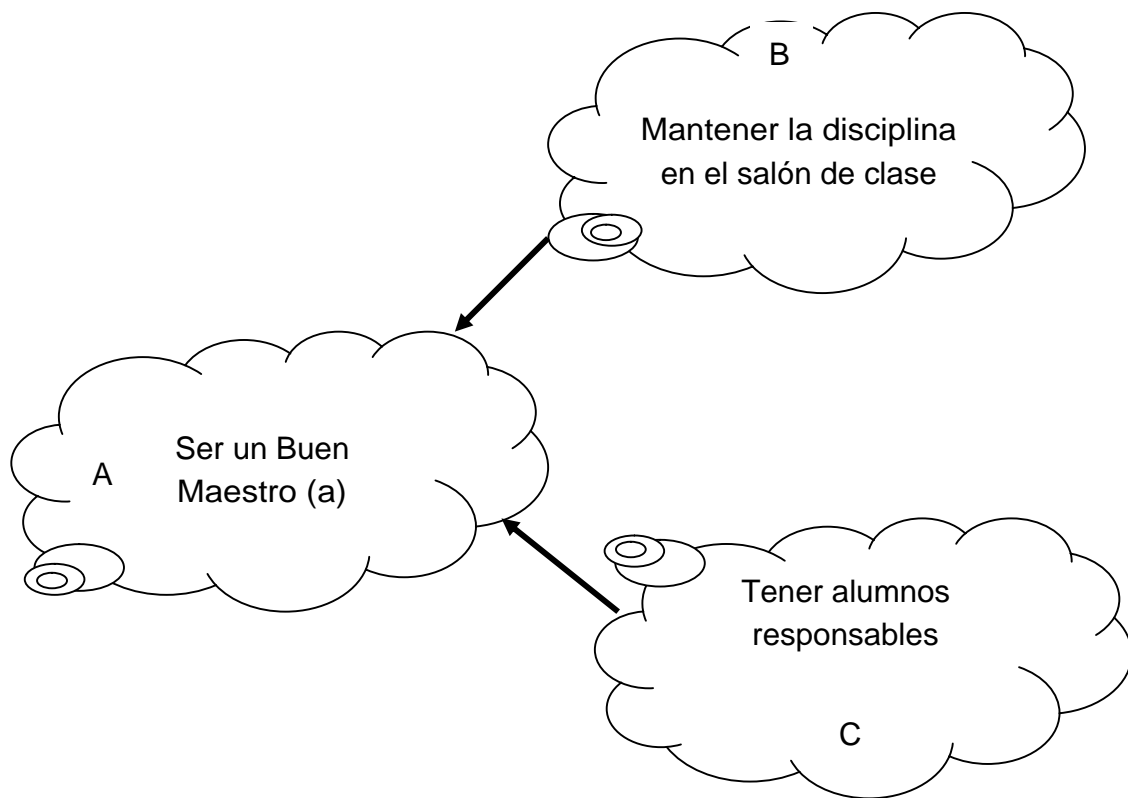
¿Cómo puedo tomar una decisión sin sacrificar alguna de mis necesidades?

Yo Necesito encontrar una Solución “GANAR- GANAR”

Para lograr una solución ganar-ganar cada una de las partes o de los lados debe satisfacer su necesidad completamente y algunas veces más allá de las expectativas.

ENCONTRANDO UNA SOLUCIÓN GANAR- GANAR

Para encontrar una solución Ganar-Ganar debemos cambiar nuestro enfoque desde insistir en lo que queremos hacia tratar de satisfacer las necesidades que tenemos.



Entonces, ¿Cómo puedo mantener la disciplina en el salón de clase y tener alumnos responsables?

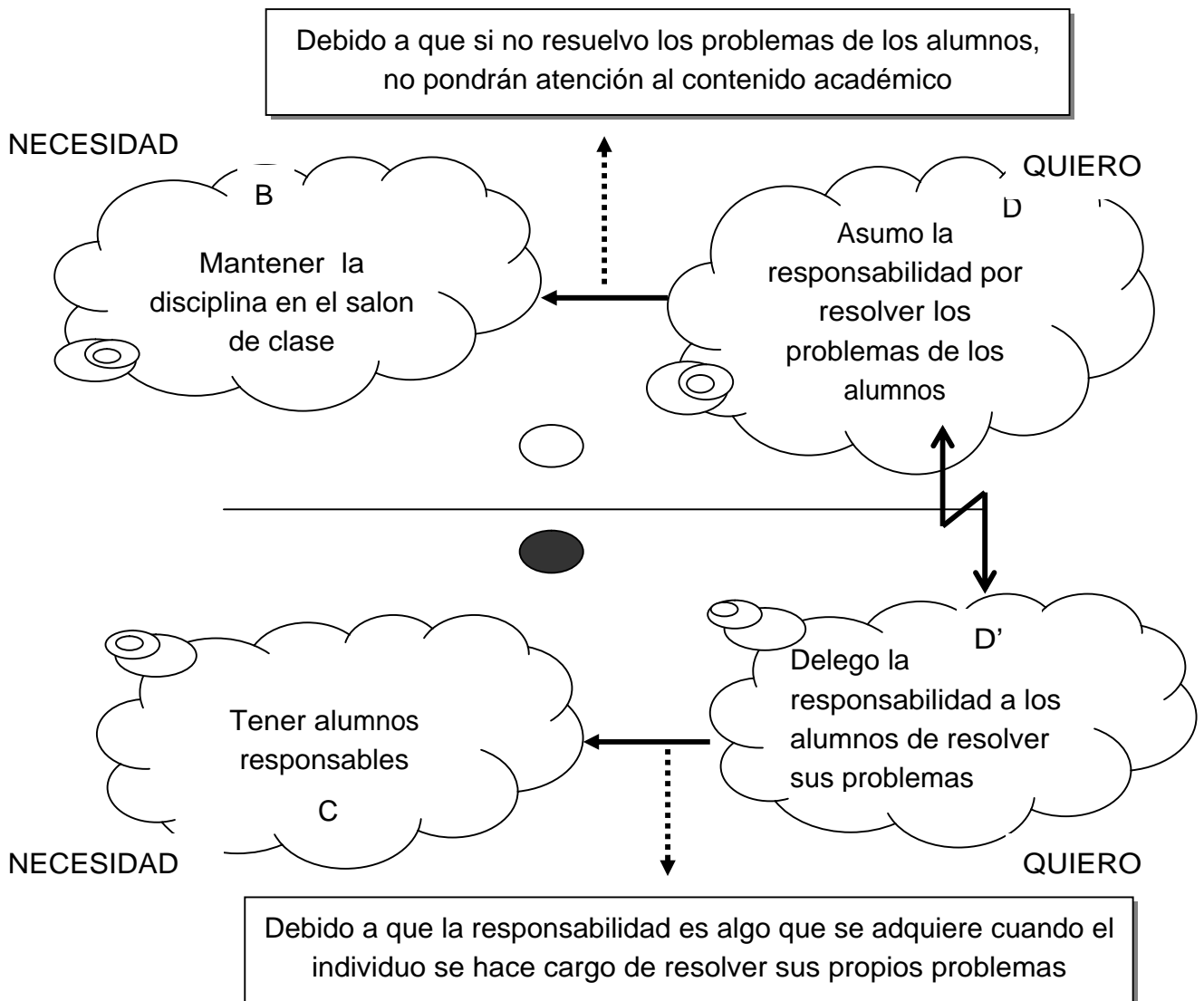
Algunas de Tus Soluciones: Ganar - Ganar

A scroll-like writing template. The scroll is unrolled, showing a central area with horizontal dashed lines for writing. The top and bottom edges of the scroll are rounded. There are two grey, semi-circular tabs on the left side, one at the top and one at the bottom, representing the ends of the scroll.

¿EXISTE ALGUNA OTRA MANERA DE SATISFACER NUESTRAS NECESIDADES?

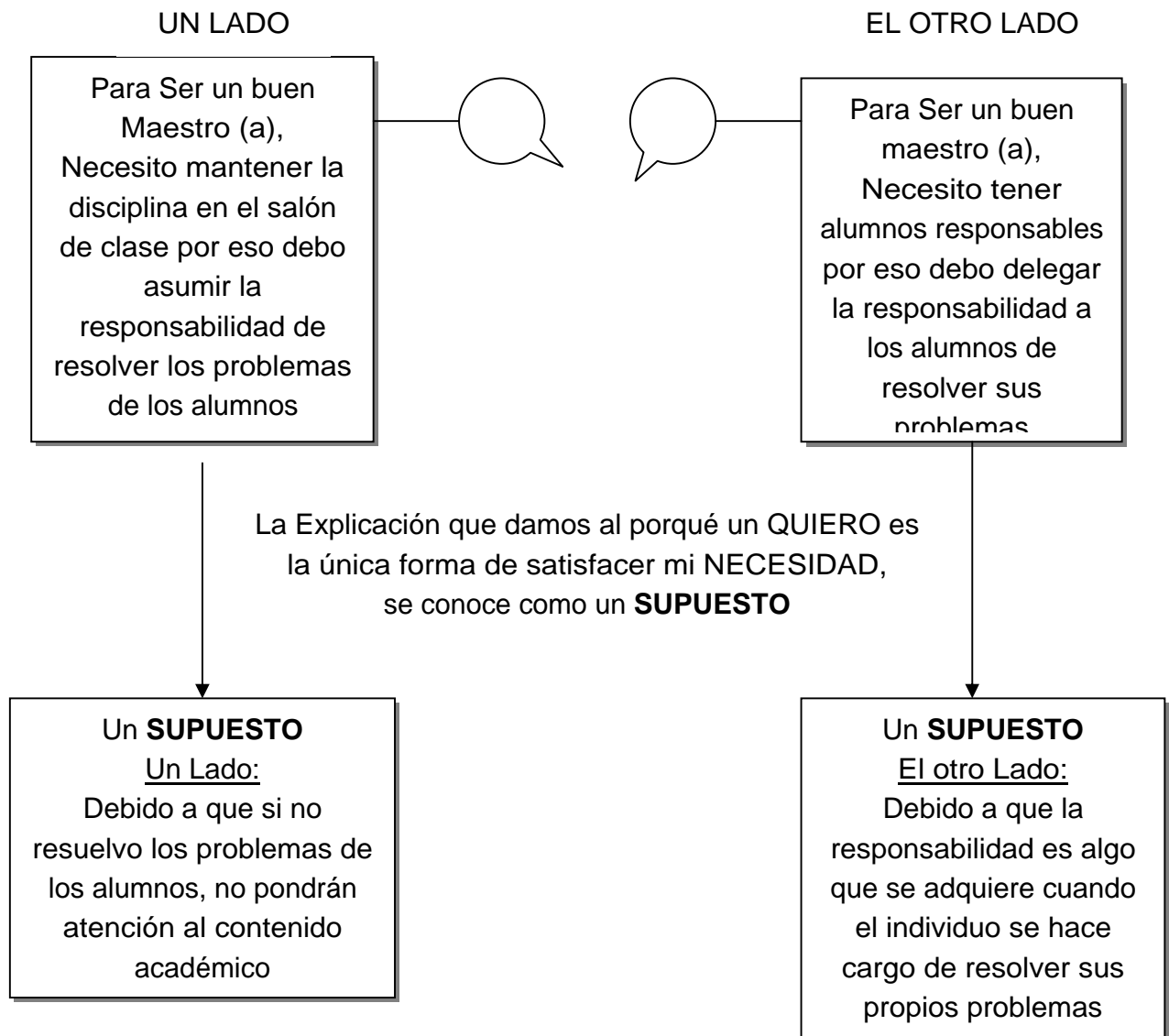
Vamos a examinar las razones por las cuales nosotros decimos que la única forma de satisfacer la NECESIDAD es a través del QUIERO de cada lado.

¿Qué explicación se da a la aseveración de que este QUIERO es la única forma de satisfacer la NECESIDAD?



¿Qué explicación se da a la afirmación de que el QUIERO es la única forma de satisfacer esta NECESIDAD?

COMUNICANDO NUESTRO CONFLICTO



Una **INYECCIÓN** es una forma alternativa o diferente, de satisfacer una **NECESIDAD** y que no esta en conflicto con el otro lado.

¿Cuál puede ser la **INYECCIÓN** en este caso?
Primero, examinen los **SUPUESTOS**. Si podemos encontrar que el supuesto no es válido, entonces esta idea que lo invalida se convierte en la **INYECCIÓN**

INVALIDANDO UN SUPUESTO

Debido a que si no resuelvo los problemas de los alumnos, no pondrán atención al contenido académico

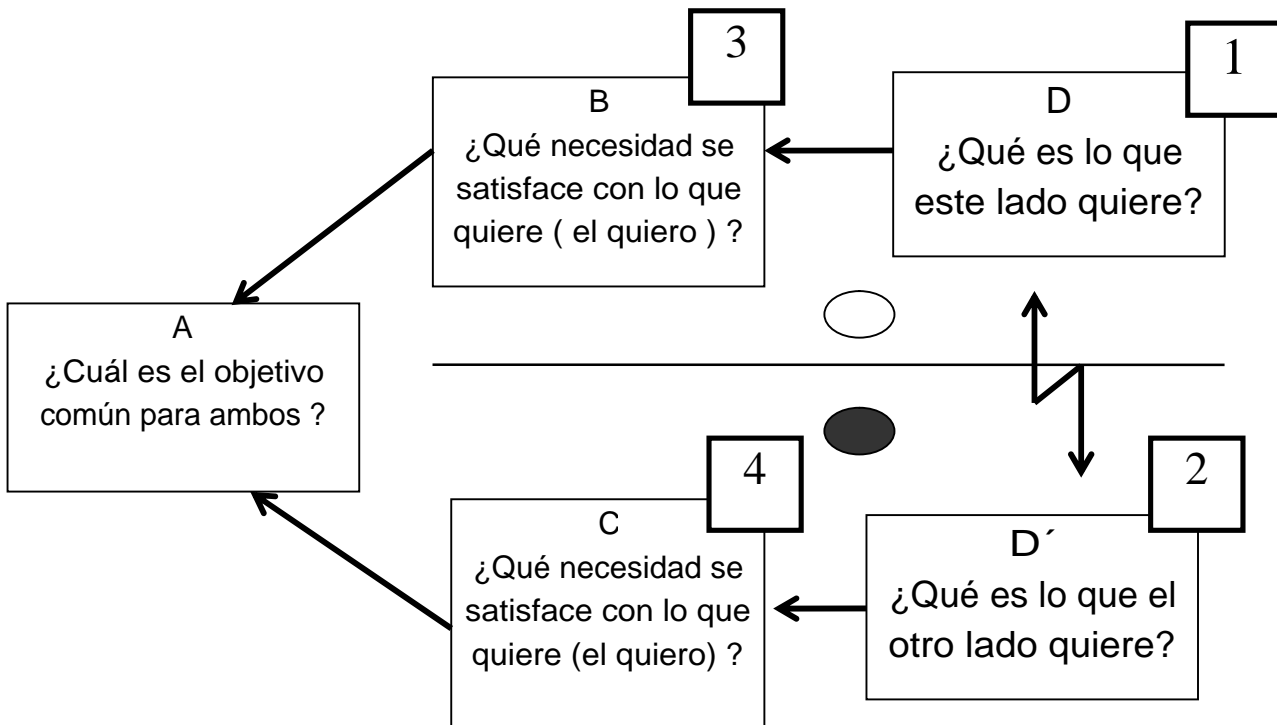


INYECCIÓN

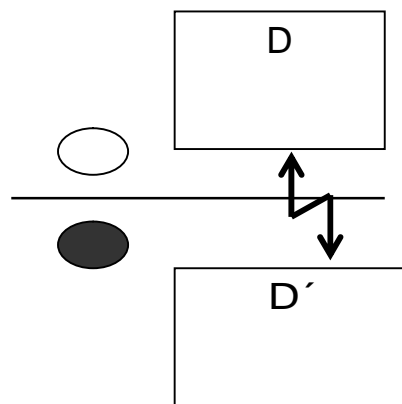
“Lograr que los alumnos encuentren en el contenido académico herramienta que les ayuden a resolver sus problemas y que los mantenga atentos”

LA NUBE QUE SE EVAPORA

La nube es un diagrama que describe un conflicto de forma justa y no provocadora al enfocarse en 5 preguntas básicas. Luce de esta forma:-



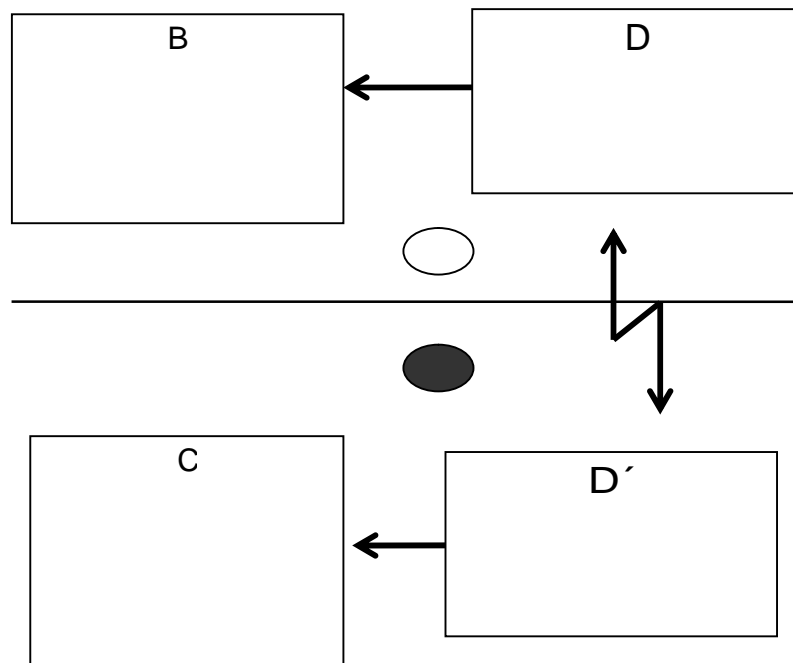
1 Esta secuencia para la construcción de la herramienta comienza en el conflicto (que se muestra por las flechas \updownarrow) entre D y D' que identifican lo que cada lado quiere.



2

La próxima secuencia es de pasar de D a B y de D' a C. Para esto contestamos la pregunta ¿Cuál es la necesidad que se satisface con el quiero? Y se llena la cajita de B que está conectada a la caja de D y la de C que esta conectada a la caja de D'.

UN LADO



EL OTRO LADO

¿CÓMO COMUNICAMOS LA HERRAMIENTA?

Aunque la secuencia de construcción de la herramienta comienza en D-D' cuando la comunicamos, primero hablamos sobre nuestras NECESIDADES y luego sobre lo que QUEREMOS, comenzando por B-D y luego por C-D'.

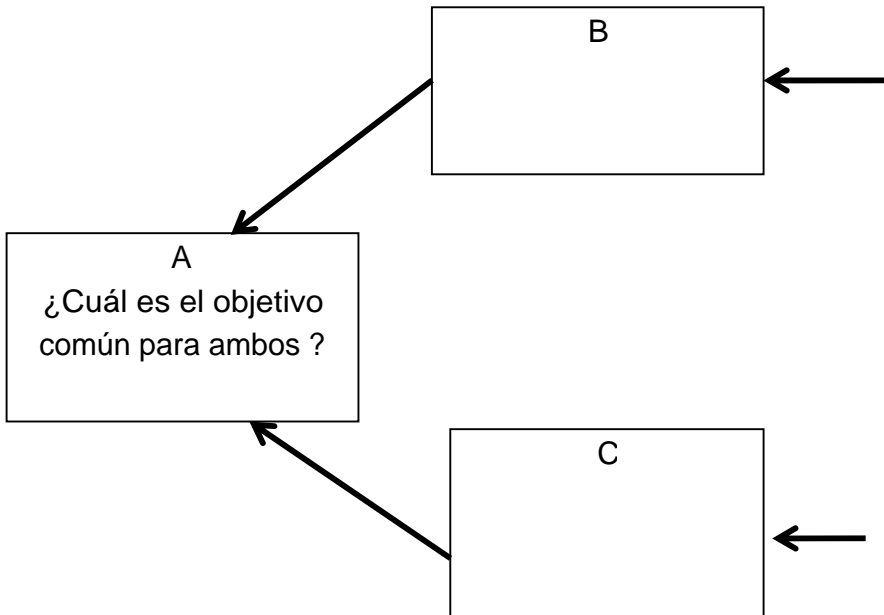
Pruébalo de esta forma:-

Para poder tener(B)....., yo quiero.....(D).....

Para poder tener(C)....., yo quiero.....(D').....

3

Para completar el OBJETIVO COMÚN en A, revise B y C. La pregunta que se hace para poder llenar A es: ¿Qué es lo que se pone en peligro, qué es lo que no podremos lograr, si no podemos satisfacer ambas necesidades B y C? Debemos tener ambas necesidades para poder alcanzar el objetivo común.



¿CÓMO COMUNICAMOS LA HERRAMIENTA?

La secuencia de comunicación de la nube comienza por A-B-D o A-C-D aunque la construcción de la herramienta comienza en el conflicto, al revés.

El OBJETIVO COMÚN es.....(A).....

UN LADO

Para poder tener(A).....,debo.....(B).....,

Para poder tener(B)....., yo quiero.....(D).....

EL OTRO LADO

Para poder tener(A).....,debo.....(C).....,

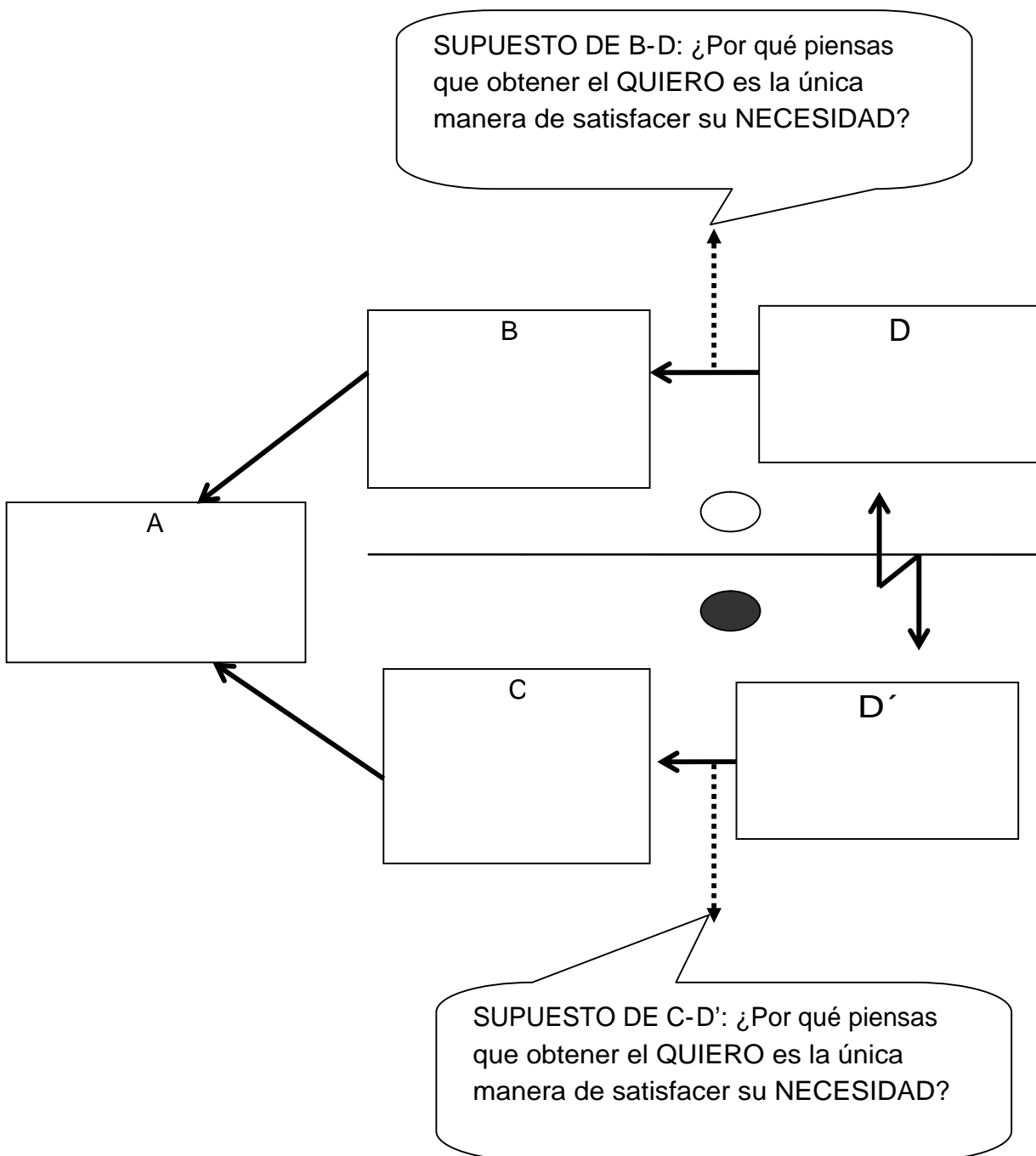
Para poder tener(C)....., yo quiero.....(D').....

4

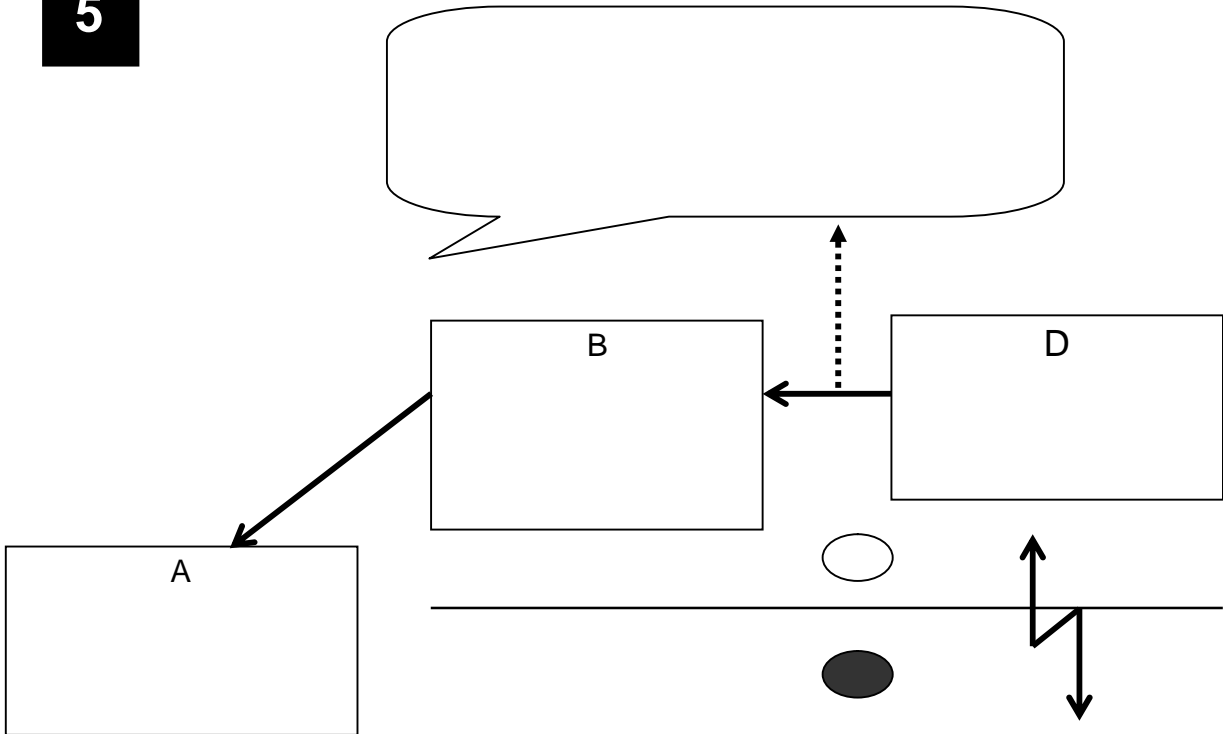
Para enseñar los SUPUESTOS recuerde hacer la pregunta “¿Por qué piensan que el QUIERO es la única manera de satisfacer su NECESIDAD?”

o

“¿Es el QUIERO la única forma de satisfacer la NECESIDAD?
¿Por qué cada lado afirma esto?”



5



¿CÓMO COMUNICAMOS LA HERRAMIENTA?

Para revelar y exponer un Supuesto lo leemos de esta forma.

Para poder tener(B)...., yo debo tener.....(D).....debido a o porque.....

O

....(D).... es la única forma de tener.....(B)....debido a o porque.....

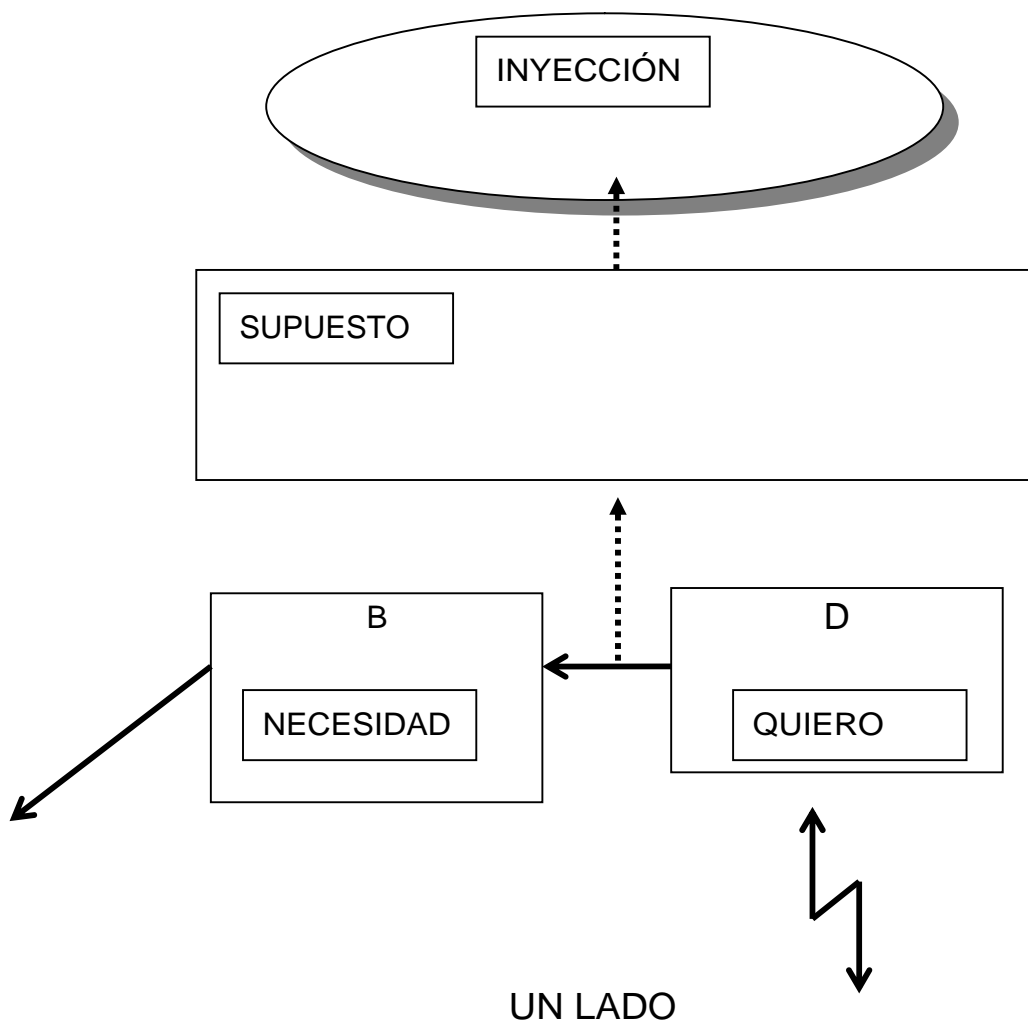
6

Permítale a los alumnos señalar o identificar cómo se invalida un Supuesto.

Pregúntele a los alumnos “¿Necesitan Uds. todavía insistir en lo que quieren si el supuesto no es válido?”

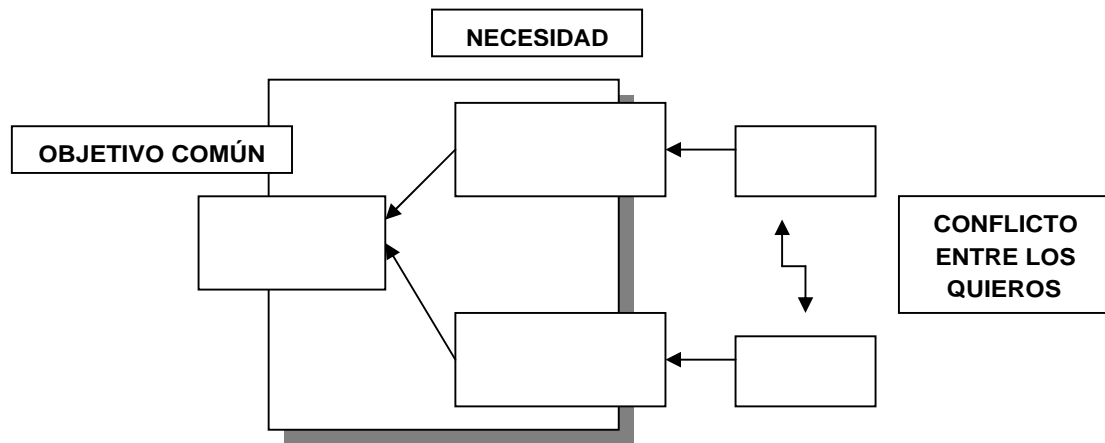
Si Uds. no insisten en el QUIERO en D-D' , entonces ya no hay conflicto!!

Enséñenle a los alumnos como un supuesto que no es válido puede indicarnos un camino a encontrar una forma alterna de resolver el conflicto. Esta nueva alternativa ayudará a satisfacer tu NECESIDAD. Es lo que llamamos una inyección.



7

A los estudiantes se les puede enseñar a manejar el conflicto entre D-D' al pedirles que busquen una solución GANAR – GANAR.



Esta es una solución donde ambos lados mira ya lejos de los QUIEROS en D-D' y tratamos de satisfacer las NECESIDADES de B y C, algunas veces más allá de las expectativas.

Buscando una SOLUCIÓN al conflicto:-

PREGUNTA:	RESPUESTA:
¿Por qué existe el conflicto entre D-D'?	Debido un lado quiere lo opuesto a lo que el otro lado quiere, o ambos quieren lo mismo y no se puede tener al mismo tiempo
¿Qué es lo realmente importante?	Satisfacer las NECESIDADES es lo más importante, no el obtener los QUIEROS
¿Por qué no ceder en los QUIEROS?	Debido a que cada lado dice que su QUIERO es la única forma de satisfacer su NECESIDAD
¿Qué podría resolver el conflicto?	Una solución GANAR – GANAR enfocándose en las necesidades B y C.
¿Puedes pensar en alguna forma de satisfacer ambas necesidades B y C a la vez?	Una solución GANAR – GANAR. Una inyección que es una manera alterna distinta de satisfacer las NECESIDADES
¿Qué es una solución a medias (Compromiso) ?	Lograr una solución donde cada una de las partes cede un poco de sus expectativas de satisfacer completamente sus NECESIDADES

ALGUNAS SUGERENCIAS PARA LA ENSEÑANZA....

- Enseñarle a los niños la Nube es mejor si se usan historias, cuentos. El llevar a los niños por el proceso descrito (1 al 8) es mucho más fácil con niños pequeños si se comienza con una historia que ellos puedan identificar, especialmente cuentos, fábulas de animales u otros con moraleja.
- Les puede ser útil también el pasar por actividades preliminares que les permitan diferenciar entre NECESIDADES y DESEOS antes de aventurarse a la herramienta de la Nube. Recuerden: una cosa a la vez.
- La herramienta puede ser simplificada a los elementos más básicos inicialmente y luego desarrollar los elementos más complejos.
- Por ejemplo, un maestro puede decidir que es mejor diferir el aprendizaje de los supuestos con un niño(a) muy pequeño hasta que estos hayan asimilado bien las 5 preguntas básicas para construir la nube
- Un maestro(a) no debe esperar que un niño(a) encuentre de pronto soluciones GANAR-GANAR o inyecciones la primera vez que usa la herramienta, pero no debe sorprenderse si lo logran.
- Ayúdele a los alumnos a entender que el ceder o cambiar los quieros no significa que sean débiles, siempre y cuando se satisfagan sus necesidades, de esa manera se elimina la resistencia o el miedo a cambiarlos que se pueda generar si no lo tienen claro.
- Recuerde, el maestro no debe sugerir ninguna solución. Guíe a los estudiantes a encontrar la solución GANAR-GANAR por si mismos.

HERRAMIENTAS DE PENSAMIENTO Y COMUNICACIÓN
MEDIANTE LA TEORÍA DE RESTRICCIONES

MODULO 2

LAS RAMAS NEGATIVAS

LOS OBJETIVOS AMBICIOSOS

- El vocabulario asociado (“Jerga”)
- ¿Cómo nos comunicamos?
- ¿Para qué son estas herramientas?
- Las preguntas más frecuentes

Armando el Escenario II



Muchas veces las conexiones entre nuestras ideas o nuestro comportamiento y las RAMIFICACIONES NEGATIVAS que se generan como resultado del mismo, no están claras para nosotros.

Si nosotros nos permitiéramos examinar paso a paso como una idea o comportamiento (conducta) puede llevar a una cadena de eventos que resultan en consecuencias negativas, mejoraríamos nuestra capacidad de predicción y el control de la dirección de nuestras acciones.

Para poder clarificar la conexión entre la conducta y el resultado negativo, entonces sugerimos preguntar por los PASOS INTERMEDIOS que existen entre ambos.

¿Por qué estamos aquí, ahora?

Somos un grupo de participantes asistiendo a un Taller sobre el uso de herramientas de Teoría de Restricciones para la Educación. TOCFE .

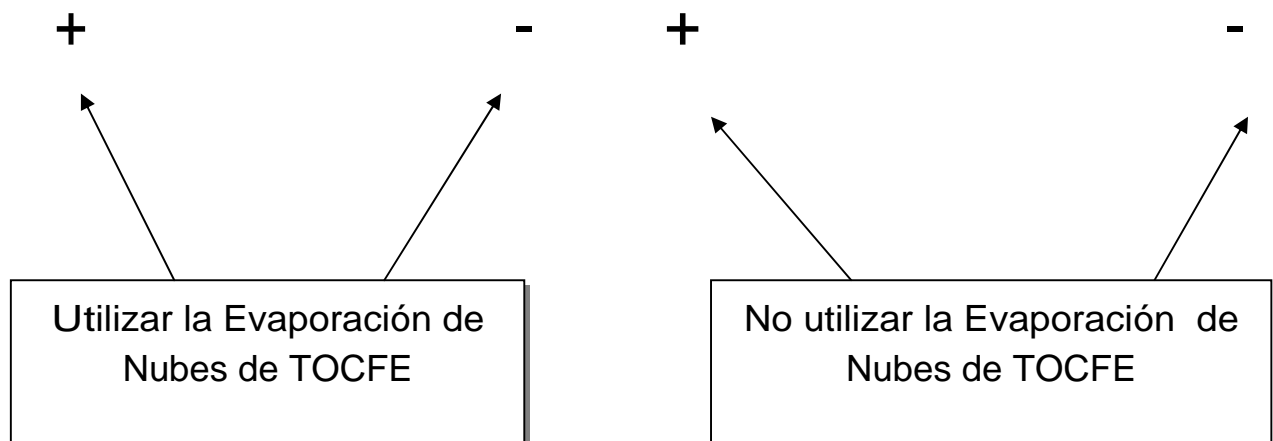
Identificando la Situación

Hemos estudiado La Evaporación de Nubes, la herramienta de solución de conflictos, pero algunos de nosotros aun no estamos seguros si la utilizaremos en el salón de clase

- Puede que Uds. quieran entender un poco mejor de que se trata TOCFE
- Necesitan revisar los beneficios para que no haya malas interpretaciones
- Necesitan revisar las consecuencias negativas de aplicar esta idea
- ¿Podemos entender las consecuencias negativas si miramos cuál es el punto en el que se comienzan a hacer negativas?

REVISANDO LA IDEA PROPUESTA

(Complete la secuencia de causa – efecto)



Si aún persiste el conflicto, entonces debemos volver a examinar las NECESIDADES que tienen que no han sido satisfechas todavía.



LAS RAMAS NEGATIVAS

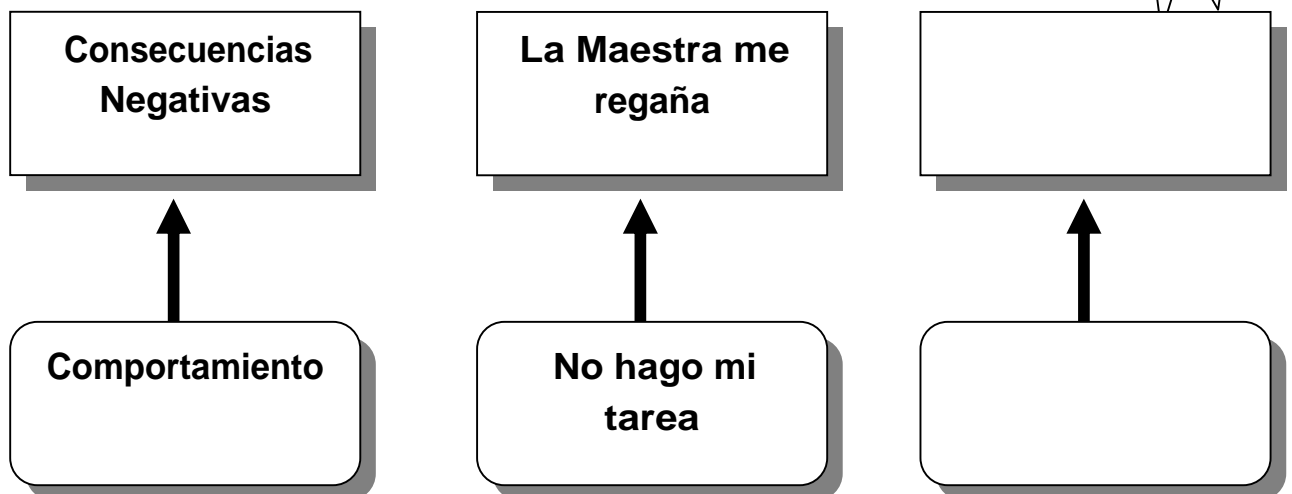
(Pensando en las Consecuencias y Efectos Negativos)

Las Ramas Negativas es un diagrama que describe los resultados negativos que ocurren al implementar una idea o al realizar una conducta o comportamiento, relacionado en forma de causa-efecto. Este le permite a los alumnos descubrir y expresar como su conducta o ideas llevan a resultados negativos al establecer las relaciones causa-efecto de las acciones y consecuencias.

Si un niño utiliza las Ramas Negativas se dará cuenta de los efectos negativos y tiene una forma de comunicar las conexiones causa-efecto.

Esta es la forma como nos comunicamos:

Si....(el comportamiento)....., **Entonces**.....(Las consecuencias negativas)

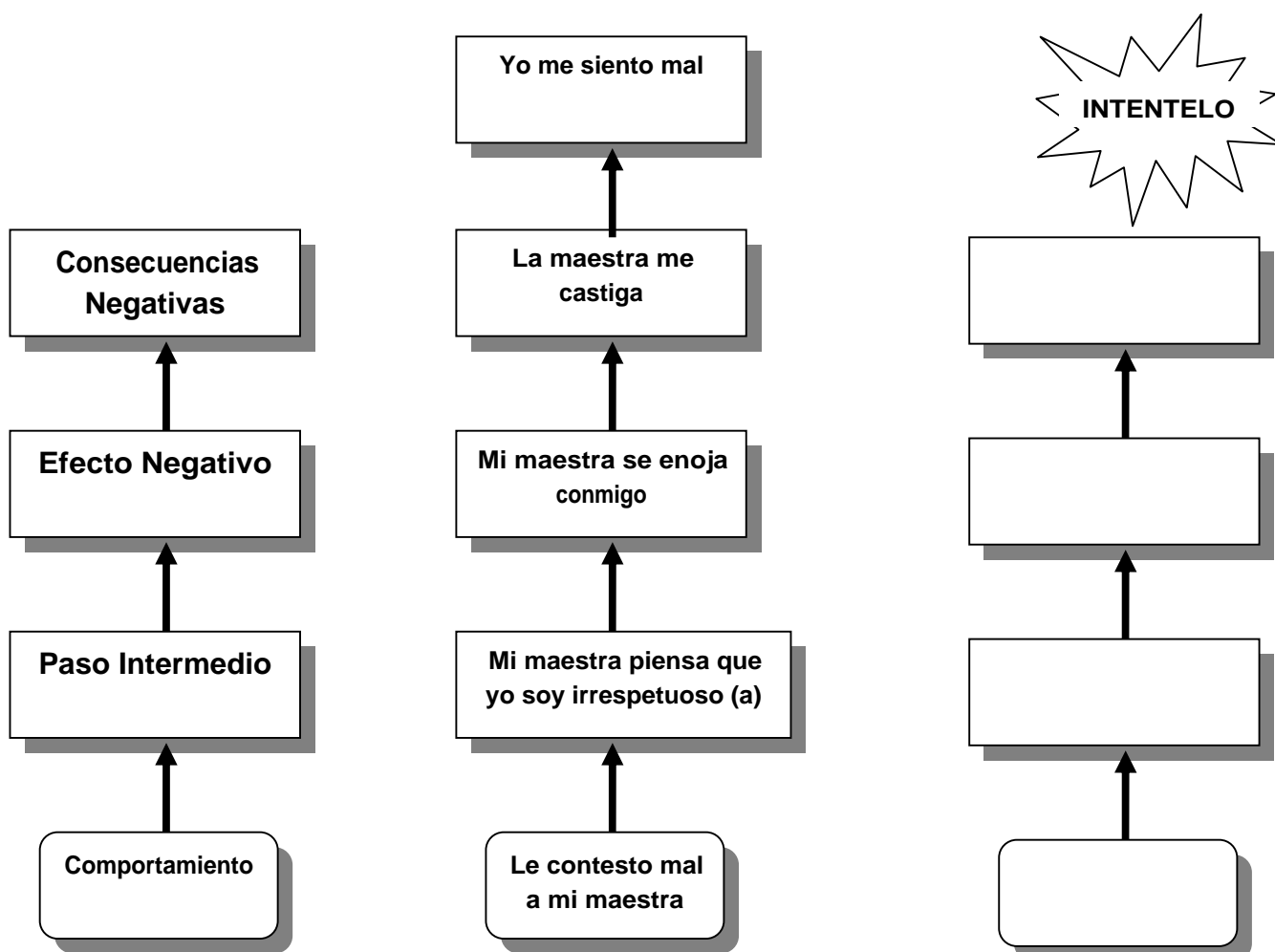


¿Qué sucede....si....?

La conexión entre su comportamiento o conducta y las consecuencias negativas de este no siempre están claras para un alumno.

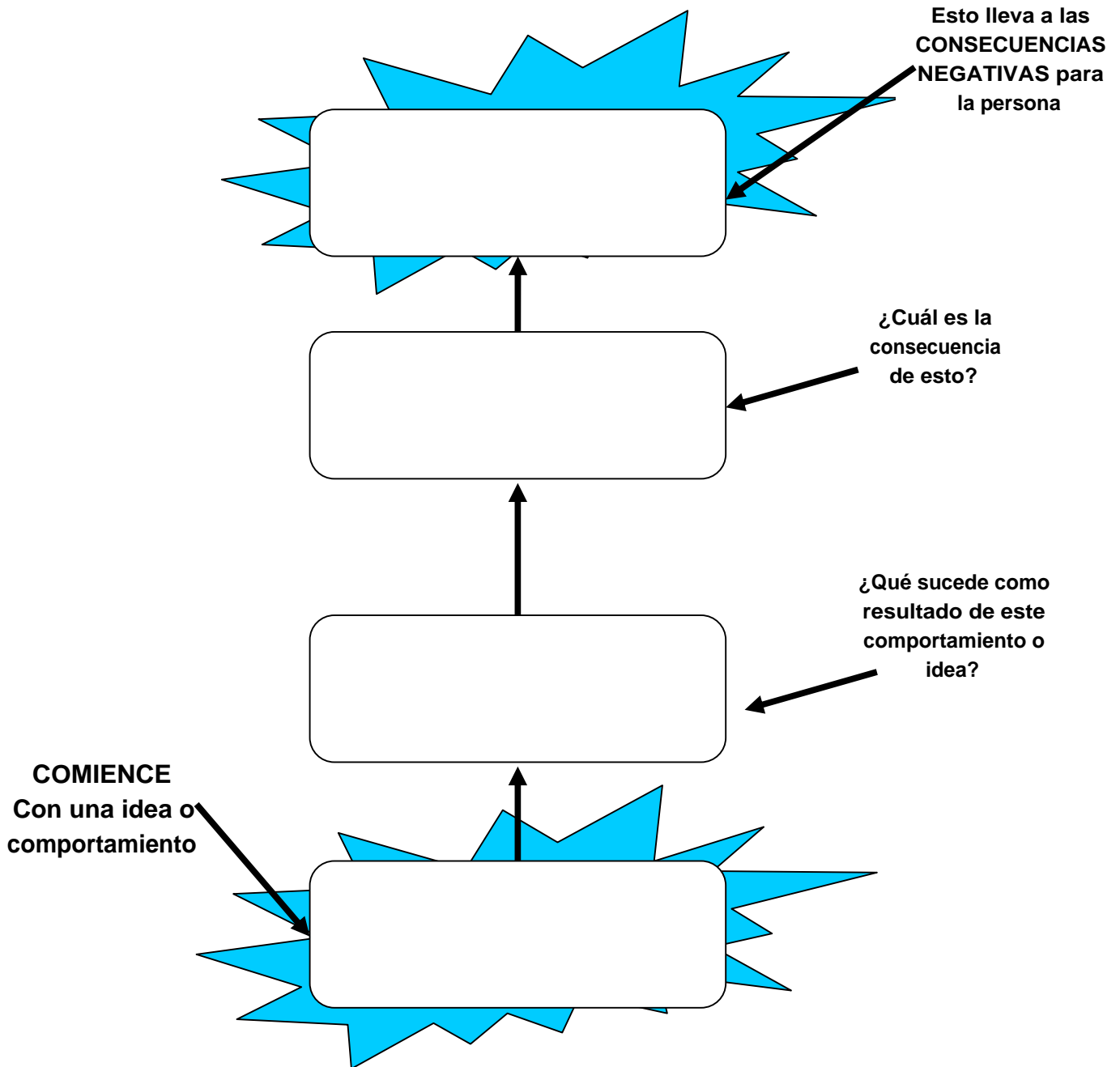
Ayúdele a los alumnos a establecer las conexiones paso a paso de cómo su comportamiento o idea conlleva a un cambio en los eventos que eventualmente generan efectos negativos.

Algunas veces un comportamiento o idea genera un paso o consecuencia intermedia que puede llevar a efectos negativos, aunque este paso en sí mismo aparece más bien neutro o no es negativo.





GUIAS PARA ESCRIBIR LAS RAMAS NEGATIVAS



COMO COMUNICAMOS LAS RAMAS NEGATIVAS

SI...(El comportamiento).....,ENTONCES.....(Consecuencias Negativas)

¿Qué Cambiar?

Identificando la Situación

¿Cómo identificamos situaciones donde debemos hacerle una advertencia a los alumnos?

He aquí algunos de los signos que debemos tratar de identificar.

- Cuando la existencia del comportamiento puede llevar a situaciones de peligro (ej. Peleas)
- Cuando el comportamiento es dañino para los demás y para si mismo
- Un comportamiento iterativo que interrumpe y distrae
- Un comportamiento molesto que es repetitivo

¿Cómo identificamos situaciones en las cuales una advertencia no nos asegura que el alumno cambie su comportamiento?

- Aquellas situaciones donde un cambio de actitud fundamental es requerido
- Situaciones donde ya se han dado advertencias de forma repetida

Describa una situación reciente donde UD. se vió expuesto ante el comportamiento negativo de un estudiante.

Escriba la historia del caso que experimentó y que usaremos como ejemplo para la construcción de la Rama Negativa.

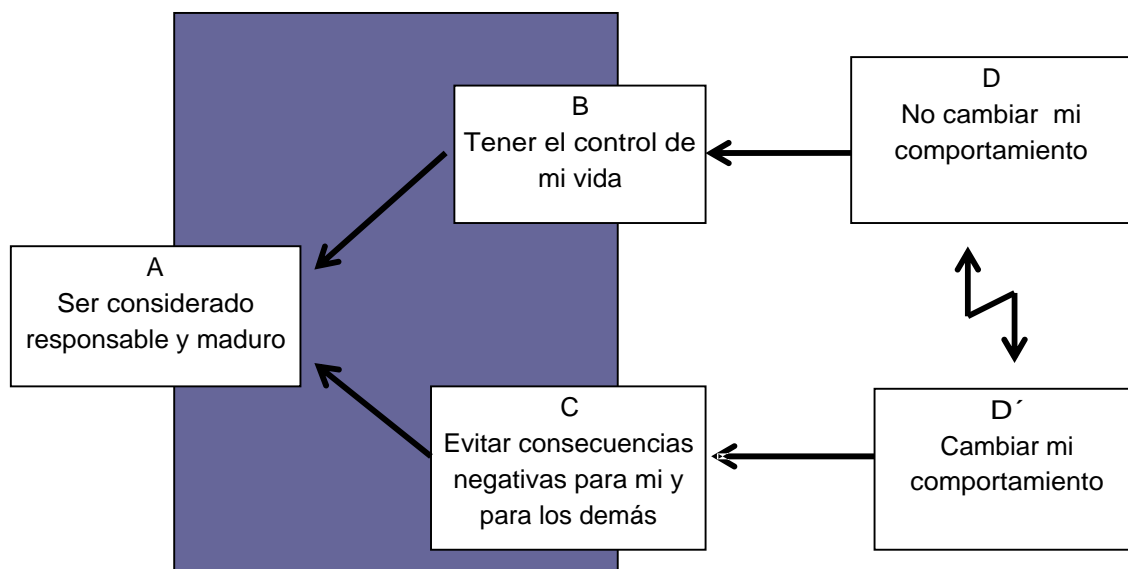
¿A qué Cambiar?

Identificando la Solución

En las situaciones en que un estudiante necesita o puede necesitar ayuda, es posible que no le sea fácil identificar una solución al problema,

El(ella) necesita pensar armando los aspectos negativos de la situación por si mismo y modificarlo el mismo, pero puede que en ese momento no esté listo para hacerlo.

Entonces, el(ella) tiene un **conflicto** (Nube) que necesita resolver primero. Por ejemplo:



COMO COMUNICAR EL CONFLICTO

El primer lado (A-B-D)

Para poder ser considerado responsable y maduro, yo debo tener control sobre mi vida.

Para poder tener control sobre mi vida, yo no debo cambiar mi comportamiento

El otro lado (A-C-D')

Para poder ser considerado responsable y maduro, yo debo evitar las consecuencias negativas para mi y para los demás.

Para poder evitar las consecuencias negativas para mi y para los demás, yo debo cambiar mi comportamiento.

IDENTIFICANDO LA SOLUCIÓN:

Cambiando el enfoque en el Conflicto entre los Quieros o Deseos hacia las Necesidades que deben ser satisfechas.

¿Es posible para mi el poder controlar mi propio comportamiento y a la vez evitar las consecuencias negativas?

LA SOLUCIÓN

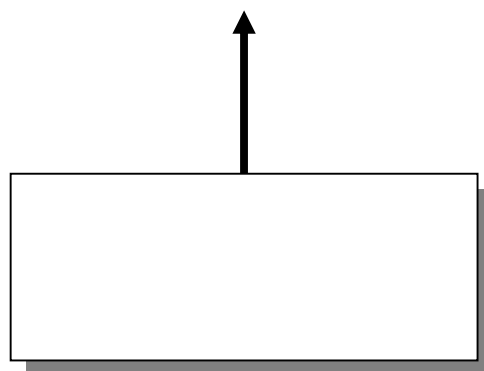
El uso de las RAMAS NEGATIVAS me permite pensar y elaborar las consecuencias negativas de mi comportamiento yo solo y modificarlas por mi mismo para prevenir esas consecuencias negativas.

¿Cómo llevar a cabo el Cambio, Cómo Implementarlo?

La Implementación de la Solución

- La RAMA NEGATIVA es una herramienta de TOC que describe como un punto de partida (idea o conducta) lleva a consecuencias negativas
- Escribe una breve historia reciente que represente un punto de entrada para unas Ramas Negativas como parte de un comportamiento negativo.

1. Construya la RAMA NEGATIVA basado en el punto de entrada o partida que describió anteriormente. Pregúntese para el desarrollo de la herramienta, ¿Qué sucede como resultado de esta acción o decisión?



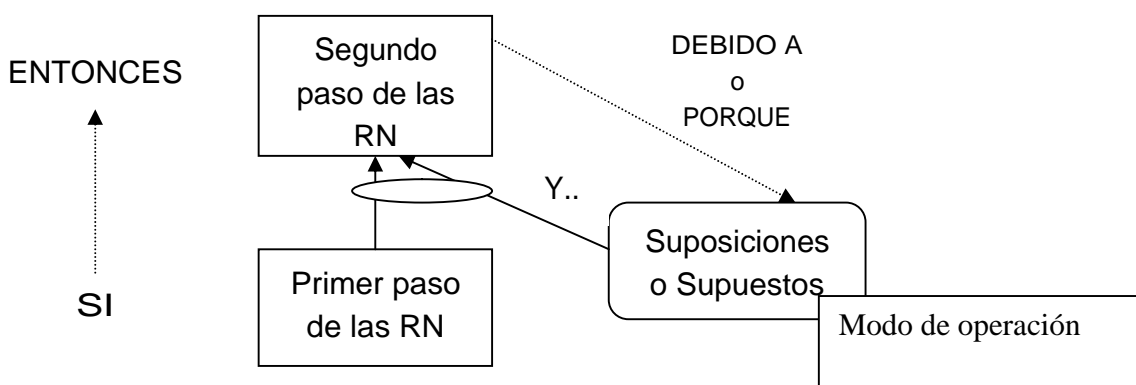
¿CÓMO COMUNICARLA?

SI....., ENTONCES.....

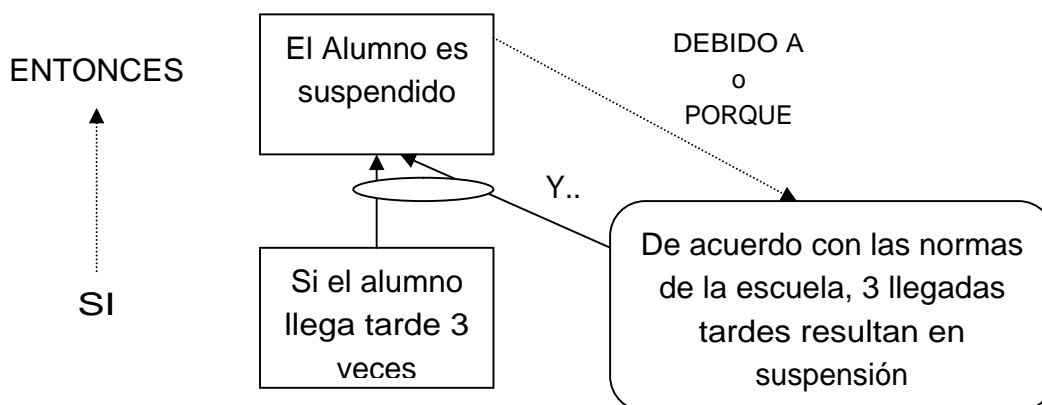
INFORMACIÓN ADICIONAL PARA LOS MAESTROS (AS)

Explicación de la Lógica de Causa – Efecto de las RAMAS NEGATIVAS. (Las Suposiciones que hacemos).

La LOGICA de CAUSA – EFECTO que existe corresponde a la explicación que damos a la relación entre dos eventos o elementos. Esta explicación es de hecho una suposición de porqué nosotros decimos que un paso en la RAMA NEGATIVA lleva o produce el próximo paso.



¿CÓMO COMUNICAMOS LA LÓGICA?



Entonces, uno puede comunicar la lógica siguiendo estos lineamientos:

Si (Primer Paso), Entonces (Segundo Paso) porque (Supuesto)
(Primer Paso), Y (Supuesto) Entonces, (Segundo Paso).

INTENTELO....

MANEJANDO UNA IDEA O PROPUESTA CON LA HERRAMIENTA DE LAS RAMAS NEGATIVAS

Algunas veces a los estudiantes o alumnos se les puede ocurrir una idea que consideran valiosa y la desean implementar o llevar a cabo. Pero como su maestro(a) Ud. puede ver algunas ramificaciones negativas de esta idea.

¿QUÉ HARÍA UD?

Como maestro(a) Ud. podría compartirles sus preocupaciones y reservas o podría no hacerlo. Este es el conflicto que se le genera a Ud. como maestro(a).

¿Puede Ud. escribir la Nube para este conflicto y encontrar la solución?
Su solución le guiará hacia como mejor ayudarle a sus alumnos y estudiantes.

SUGERENCIAS DE CÓMO USAR LA HERRAMIENTA DE LAS RAMAS NEGATIVAS PARA EVALUAR LAS IDEAS.

1. Muéstrole a sus estudiantes que Ud. comprende bien la idea al revisar la idea y los resultados positivos que esta aporta
2. Clarifique a los estudiantes porque deben mejorar la idea revisando las Ramas Negativas. Provea información adicional para ayudarles a los estudiantes a entender cada paso.
3. Guíe a los alumnos a mejorar su idea revisando tanto los resultados positivos como los negativos, y encontrando donde es que se convierten en “malos” los resultados.
4. Cuando añadimos un cambio en la RAMA NEGATIVA que impide que ahora ocurra el resultado negativo se le llama, CORTAR la Rama.
5. Esto puede ser realizado de forma muy simple para niños muy pequeños.

ALGUNAS SUGERENCIAS PARA LA ENSEÑANZA.....

- La Herramienta puede ser simplificada a sus elementos más básicos inicialmente y luego desarrollar los aspectos más complejos.
- Por ejemplo, un maestro(a) de niños(as) muy pequeños puede preferir posponer las explicaciones y supuestos al aprender las RAMAS NEGATIVAS hasta que los niños hayan aprendido y dominado las relaciones básicas de CAUSA – EFECTO en las RAMAS NEGATIVAS.
- O las explicaciones y supuestos pueden ser enseñados más tarde en el proceso.
- Utilizar la herramienta para evaluar las ideas y propuestas puede ser simplificado para los niños más pequeños y así ayudarles a que puedan tomar una decisión sobre la idea.

Armando el Escenario III



Tenemos muchas razones para participar en un Taller como este, de acuerdo a nuestras distintas necesidades. La razón que Ud. Ha escogido para estar con este grupo significa que Ud. Desea trabajar en alcanzar el objetivo propuesto de este Taller:

“Como guiar a los alumnos para que se conviertan en tomadores de decisiones responsables y entiendan mejor el contenido académico a través de las herramientas de TOCFE.”

Sin embargo, al estar todos aquí sentados, quisiéramos estar claros sobre lo que queremos lograr:

“Como guiar a los alumnos para que se conviertan en tomadores de decisiones responsables y entiendan mejor el contenido académico a través de las herramientas de TOC.”

¿Cuáles son los obstáculos que interfieren con el logro de este Objetivo?

NUESTRO OBJETIVO

“Como guiar a los alumnos para que se conviertan en tomadores de decisiones responsables y entiendan mejor el contenido académico a través de las herramientas de TOC.”

No.	Obstáculos ¿Qué nos impide lograrlo?	No.	Objetivos Intermedios ¿Cómo los superamos?

COLABORANDO EN EL LOGRO DE METAS AMBICIOSAS

Para lograr un Objetivo Ambicioso usamos una herramienta que nos permite enfocarnos en una Meta que es altamente deseable, relevante a todos los miembros del equipo, sin embargo a primera vista parece inalcanzable. Es una herramienta útil en las situaciones en las que se necesita un “PLAN ESTRATÉGICO” con una alta probabilidad de éxito.

Usando la Herramienta para el Objetivo Ambicioso permite a un grupo o a un individuo asumir la responsabilidad por sus planes y ayuda a construir la motivación del grupo a la vez que les permite desarrollar su planeamiento estratégico para el logro del objetivo que ha sido acordado por todo el grupo.

PASOS:

1. Ponerse de acuerdo sobre el Objetivo altamente deseable para todos
2. Identificar los obstáculos que impiden el logro del Objetivo deseable.
3. Cada persona que haya identificado un obstáculo deberá sugerir una manera de salvarlo/ superarlo. A este le llamamos un OBJETIVO INTERMEDIO (OIs). Todos deben estar de acuerdo que el OI propuesto permite superar el obstáculo que le corresponde.
4. El Plan Estratégico para lograr el Objetivo se construye al evaluar las conexiones de PRE-REQUISITO entre los distintos Objetivos Intermedios, lo que significa que hay que determinar cuales OIs deben ser logrados o completados antes de lograr el siguiente, y se establecen todas las relaciones hasta que todos los OIs están conectados.
5. El Plan Estratégico que resulta del uso de esta Herramienta para determinar el Logro de Objetivos Ambiciosos tiene una alta probabilidad de éxito y de alcanzar el Objetivo planteado.

Ud. Encontraran situaciones en sus escuelas todos los días donde un plan estratégico es requerido por que existe un objetivo o meta ambiciosa que se desea alcanzar o es necesario alcanzar.

¿ENTONCES? Si nos hemos puesto de acuerdo en un Plan Estratégico que tiene altas probabilidades de éxito....

¿Qué Sigue?

¿QUÉ CAMBIAR?

Identificando la Situación

Enunciado del Problema

¡ Nosotro Necesitamos un Plan Estratégico ¡

(Ponernos de acuerdo sobre un objetivo que es altamente deseable y parece difícil de lograr, usando obstáculos para construir un plan)

Nosotro Necesitamos un Plan Estratégico por que:

- Es relevante para todos los miembros del grupo
- El objetivo ambicioso ha sido acordado por todos los miembros del grupo

¿A QUÉ CAMBIAR?

Identificando la Solución

Estableciendo un Objetivo Ambicioso:

¿CÓMO IMPLEMENTAR EL CAMBIO?

La Implementación de la Solución

Construir un Plan Estratégico con altas probabilidades de éxito y lograr el acuerdo sobre el Plan desarrollado.

¿CÓMO?

Siga estos Pasos

Aquí tiene unas guías para ayudarle a construir el plan con sus estudiantes paso a paso:

PASOS EN ORDEN	¿QUÉ HACER?
<ul style="list-style-type: none">• Establecer el Objetivo Ambicioso	Los estudiantes deciden que es lo que desean lograr ya sea individualmente o en grupo
<ul style="list-style-type: none">• Construya una lista con todos los obstáculos	Cada persona hace una lista de obstáculos. Los obstáculos se traen a colación como impedimentos para lograr el Objetivo
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar los Objetivos Intermedios (OIs)	Cada estudiante propone una manera de superar el obstáculo que presentó en el paso anterior.
<ul style="list-style-type: none">• Priorizando los Objetivos Intermedios (OIs)	Se toman dos OIs y se decide cual va primero antes de poder pasar al siguiente
<ul style="list-style-type: none">• Puedes establecer alguna conexión de “Pre-requisito” para tus OIs	Tome uno a uno cada OI y establezca las conexiones de Pre-requisitos para todos.
<ul style="list-style-type: none">• Agrupando los OIs de forma Lógica	Los estudiantes establecen el orden en que deben realizarse. Cual primero y cual después.
<ul style="list-style-type: none">• Convirtiendo la lista de OIs en un árbol de “Pre-Requisitos”	La Lista de OIs (ahora un Árbol de Pre-requisitos) se ha convertido en un Plan Estratégico que puede llevarse a cabo por el grupo o el individuo.

PUNTO DE ENSEÑANZA.....

Para los niños pequeños, la herramienta de Objetivo Ambicioso tiene mucho más valor cuando se utiliza en una situación que es real y tiene sentido para ellos, y las conexiones de Pre-requisitos pueden dejarse simplemente a nivel de prioridades, que va primero y que después.

Ahora vamos a poner manos a la obra...!!

Colaborando para lograr Objetivos Ambiciosos

OBJETIVO:

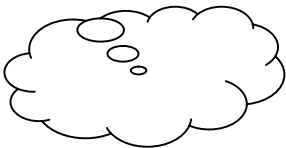
OBSTÁCULOS

OBJETIVOS INTERMEDIOS


Las Herramientas de TOCFE

En este resumen vamos a recordarlas:


- ❑ La NUBE
- ❑ Las RAMAS NEGATIVAS
- ❑ COLABORANDO EN OBJETIVOS AMBICIOSOS

HERRAMIENTAS DE TOC	¿QUÉ SON?	CONCEPTOS/DEFINICIONES
 <p data-bbox="275 871 510 943">LA NUBE EN EVAPORACIÓN</p>	<p data-bbox="598 608 1379 743">Es una herramienta de organización gráfica que se basa en las 5 preguntas de enfoque en una situación de conflicto. La Nube es un diagrama lógico que permite describir un problema o situación de conflicto.</p> <p data-bbox="598 791 1379 855">Estas preguntas en la Nube definen el conflicto de forma justa y sin provocaciones.</p> <p data-bbox="598 903 1379 1038">Miramos el problema desde donde se origina, haciendo énfasis sobre los Deseos o Quiero que están en conflicto, las Necesidades que explican que es importante para cada lado, y el Objetivo Común que comparten ambos lados.</p> <p data-bbox="598 1086 1379 1252">Al examinar los Supuestos entre los Quiero y las Necesidades de ambos lados, sacándolos a la superficie e invalidándolos, será posible encontrar Inyecciones, que nos llevan a Soluciones Ganar – Ganar, que nos permiten Evaporar el Conflicto y remover la Nube</p>	<p data-bbox="1458 651 1935 943">SITUACIÓN DE CONFLICTO DESEO / QUIERO NECESIDAD OBJETIVO COMÚN SUPUESTOS INYECCIONES SOLUCIONES GANAR - GANAR</p>

Las Herramientas de TOCFE

HERRAMIENTAS DE TOC	¿QUÉ SON?	CONCEPTOS/DEFINICIONES
 <p data-bbox="293 951 490 1023">RAMAS NEGATIVAS</p>	<p data-bbox="598 480 1384 616">Es una herramienta para evaluar las consecuencias. El objetivo es modificar una conducta o comportamiento negativo o idea a través de la propia iniciativa de la persona y que asuma su responsabilidad por el cambio.</p> <p data-bbox="598 660 1375 759">Las Ramas Negativas es un diagrama que describe los resultados negativos de implementar una idea o el mantener una conducta a través del establecimiento de relaciones causa - efecto.</p> <p data-bbox="598 807 1375 868">La persona comienza por la idea o el comportamiento y deriva los efectos negativos a través de las relaciones Causa - Efecto.</p> <p data-bbox="598 916 1368 976">La persona se da cuenta de las CONSECUENCIAS NEGATIVAS por si misma. De otra forma solo sería una Rama Parcial.</p> <p data-bbox="598 1024 1375 1160">La persona puede eliminar las consecuencias negativas mediante el proceso de Cortar o Podar las Ramas, al encontrar formas y maneras de evitar que los efectos negativos ocurran, en el punto donde los efectos comienzan a hacerse negativos</p>	<p data-bbox="1514 523 1879 770">CAUSA - EFECTO NEGATIVO / POSITIVO CONSECUENCIAS RAMA PARCIAL SUPUESTOS PODANDO LAS RAMAS</p>

Las Herramientas de TOCFE

HERRAMIENTAS DE TOC	¿QUÉ SON?	CONCEPTOS/DEFINICIONES
 <p>OBJETIVOS AMBICIOSOS</p>	<p>La Herramienta para Colaborar en el logro del Objetivo Ambicioso se utiliza cuando tenemos un objetivo altamente deseable y relevante para todos los miembros del equipo, pero que luce inalcanzable a primera vista. Es una herramienta muy útil en situaciones donde se necesita un Plan Estratégico con una alta probabilidad de éxito.</p> <p>Es también una herramienta para la resolución de problemas que comienza mirando cuales son los OBSTÁCULOS que existen para lograr el Objetivo Ambicioso propuesto. Todos los miembros del equipo contribuyen con Obstáculos y se colocan en una lista. Estos obstáculos deben ser superados para poder lograr el Objetivo.</p> <p>Estos obstáculos entonces se convierten en los Objetivos Intermedios (OIs). Un OI es el logro que nos permite superar uno o varios obstáculos en la ruta a lograr el Objetivo.</p> <p>Los OBJETIVOS INTERMEDIOS son revisados y priorizados para establecer una conexión de Pre-requisito y poder determinar cuál de los OIs debe lograrse primero y cuál después.</p> <p>Al colocar los OIs en orden según las conexiones de PRE-REQUISITOS nos permite construir el Plan Estratégico para lograr el Objetivo Ambicioso.</p>	<p>PLAN ESTRATÉGICO</p> <p>OBSTÁCULOS</p> <p>OBJETIVOS INTERMEDIOS (OIs)</p> <p>CONEXIÓN DE PRE-REQUISITOS</p>

¿Para qué son las Herramientas de TOCFE?

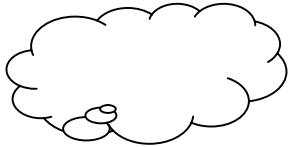


Cómo Guiar a los Estudiantes y Alumnos a Convertirse en Tomadores de Decisiones Responsables
y Cómo Entender Mejor el Contenido Académico

Las Herramientas de TOC pueden ser utilizadas con efectividad tanto con niños pequeños como con Presidentes y ejecutivos Empresariales. En este primer avance para los maestros, hemos seleccionado tres herramientas que son efectivas en lograr el desarrollo de habilidades de resolución de conflictos y de problemas en los niños.

Una vez que un niño puede enfrentar su día a día utilizando una disposición lógica, sistemática de las herramientas de TOCFE, será capaz de manejar los problemas o conflictos existentes en el aprendizaje y en consecuencia facultarse con un toma de decisiones buena y responsable, además de tener una forma de entender que es lo que está aprendiendo (QUE CAMBIAR)

EL siguiente resumen provee un vistazo de estas herramientas que pueden ser utilizadas para ayudar en la identificación de las soluciones al problema (A QUE CAMBIAR), a la vez que pueden ayudar al maestro (a) a prepararse para la implementación de esta solución (COMO IMPLEMENTAR EL CAMBIO)

Cómo Guiar a los Estudiantes y Alumnos a Convertirse en Tomadores de Decisiones Responsables y Cómo Entender Mejor el Contenido Académico

HERRAMIENTAS DE TOC	¿Para qué son estas Herramientas?
 <p data-bbox="315 643 750 675">LA NUBE EN EVAPORACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="869 475 1440 507">❑ Para resolver y solucionar conflictos <li data-bbox="869 515 1615 547">❑ Para pensar sobre una idea, situación o condición
 <p data-bbox="376 927 689 959">RAMAS NEGATIVAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="869 694 1973 762">❑ Para pensar en las consecuencias de una idea, comportamiento (conducta) o incidente <li data-bbox="869 778 1973 847">❑ Para tomar decisiones luego de considerar y evaluar las consecuencias de tomar la decisión respectiva <li data-bbox="869 863 1709 895">❑ Para ver las relaciones de causa-efecto en el contenido
 <p data-bbox="324 1249 741 1281">OBJETIVOS AMBICIOSOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="869 976 1675 1008">❑ Para planificar en colaboración de forma sistemática <li data-bbox="869 1016 1794 1048">❑ Para resolver problemas al superar los obstáculos planteados <li data-bbox="869 1056 1827 1088">❑ Para pensar de forma sistemática y lógica sobre cualquier tema

PMF PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

Las preguntas más frecuentes que se presentan al usar las herramientas de TOCFE en la enseñanza y el aprendizaje:

- ¿Cómo ayudamos a los niños a diferenciar entre necesidades y deseos?

- ¿Existe alguna forma de determinar un Objetivo Común?

- ¿Puede una Rama Negativa contener una Rama que sea Positiva?

- ¿Qué pasa si los obstáculos expuestos están fuera de la jurisdicción o autoridad del Grupo?

- ¿Pueden las Herramientas de TOCFE ser utilizadas con personas con deficiencias de aprendizaje?

MODULO 3

De la Teoría a la Práctica: Una Situación Interactiva

- Una situación interactiva
Utilizando las 3 herramientas para entender y disfrutar una historia o cuento.

TARO Y SU ABUELA

- Interacción en Grupo: Utilizando las Herramientas para entender la Historia

- Hojas de Actividades:
 - Actividad 1 La Sequía
 - Actividad 2 El Dilema de Taro (Abuela)
 - Actividad 3 La Oferta del Guerrero
 - Actividad 4 El Acertijo
 - Actividad 5 Salvando la Villa
 - Actividad 6 La Historia de Taro

Una Situación Interactiva: Disfrutando de una Historia o Cuento

Todo el mundo disfruta un cuento o historia, especialmente los niños pequeños. Es una de las maneras de enseñarles a los niños muchas cosas gracias a que ellos se pueden relacionar y hacerse partícipes a través de los personajes y las situaciones que en el cuento se describen. De estos cuentos, pueden hacerse partícipes de las experiencias de los personajes y relacionarlas con su propia realidad y situaciones del día a día. La herramienta del cuento es útil para enseñarles valores, moralejas, resolución de problemas, comprensión de una historia, etc...entre muchas otras.

¿Cómo usamos las 3 Herramientas para entender y disfrutar de la historia o cuento?

TARO Y SU ABUELA

- Esta sesión es para que los participantes se reúnan en grupos e interactúen unos con otros usando las herramientas de TOC para poder tomar las decisiones o para comprender mejor la trama y fondo de la historia.
- A los Grupos se les asigna igualmente la tarea de preparar y ensayar una presentación de unos 5 minutos que muestre como los personajes actúan usando las herramientas de TOC al enfrentar las situaciones presentadas en el cuento.

¿ Qué es lo que podemos aprender al trabajar este cuento con las herramientas?

•	El Cuento de TARO	¿Qué Aprendemos?
1	La Sequía	<ul style="list-style-type: none">• Resolución de Conflictos• Pensar durante la toma de una decisión
2	El Dilema de Taro (Su Abuela)	<ul style="list-style-type: none">• Conflicto Personal
3	La Oferta del Guerrero	<ul style="list-style-type: none">• Pensando y Evaluando una Idea
4	El Acertijo	<ul style="list-style-type: none">• Resolución del Problema
5	Salvando la Villa	<ul style="list-style-type: none">• Planeación estratégica para el logro de un objetivo
6	La Historia de Taro	<ul style="list-style-type: none">• Entendiendo el contenido a través de las relaciones causa-efecto en un cuento

Interacción en Grupo: Usando las Herramientas para entender el Cuento

- Se Forman 6 grupos pequeños
- El cuento se lee verbalmente a todos. La Historia impresa se les dará a todos al final de la sesión.
- Cada Grupo recibe una Hoja de Actividades y la asignación que tiene que ser llevada a cabo.

¿Qué es lo que incluye la Asignación en una Hoja de Actividades?

Cada grupo deberá:

- Identificar la situación (QUE CAMBIAR)
- Identificar la solución, decidiendo que herramienta usar (A QUE CAMBIAR)
- Implementar la solución construyendo la herramienta relacionada a la parte del cuento que se trabaja. (COMO IMPLEMENTAR EL CAMBIO)

PUNTO DE ENSEÑANZA

Esta asignación y trabajo se hacen con el Cuento de Taro, pero la misma mecánica y proceso se pueden adaptar a cualquier cuento que los niños estén leyendo.

Mantengan esta idea presente de forma que cuando tengan que prepararse para su propia lección o clase usando TOC, ya tienen una idea de por donde empezar o que hacer.

Presentaciones en Grupo: Las Actividades

Un buen cuento o Historia puede también ser actuado. A los niños les encanta este tipo de representación. El drama puede ser llevado a cabo con los personajes usando las herramientas de TOC en las escenas escogidas para una representación.

- Hoja de Actividades 1 La Sequía
Seleccionen a alguien como el jefe de la aldea de Taro.
El jefe de la Aldea nos cuenta sobre su conflicto personal debido a la decisión que debe tomar en representación de la aldea.
- Hoja de Actividades 2 El Dilema de Taro (Su Abuela)
Seleccionen a alguien como Taro y otra persona como la Abuela.
Taro le cuenta su dilema a su abuela.
Él tiene que tomar una decisión sobre qué hacer.
- Hoja de Actividades 3 La Oferta del Guerrero
Escojan quién será el jefe de la aldea y el Guerrero.
El jefe de la Aldea trata de razonar con el Guerrero sobre las consecuencias negativas de su oferta para la aldea.
- Hoja de Actividades 4 El Acertijo
Una persona actúa como el jefe de la aldea realizando una asamblea y entre todos tratan de resolver el acertijo.
- Hoja de Actividades 5 Salvando la Aldea
Actúen la escena donde los viejos y el resto de la aldea se reúnen para decidir como salvar a la aldea.
- Hoja de Actividades 6 La Historia de Taro
Un Cuenta Cuentos narra la historia de Taro y su Abuela, comenzando por la decisión que ha tomado el Jefe de la Aldea de deshacerse de los mayores de sesenta años.

HOJA DE ACTIVIDAD 1

LA SEQUÍA

Hace mucho tiempo atrás, existía una aldea en Japón. Su gente era casi exclusivamente granjeros y cultivadores de la tierra. Sembraban y cosechaban arroz, trigo y vegetales. Uno de los años, las cosechas se perdieron a causa de un clima muy seco que azotó la región por varios meses. Ni siquiera una gota de agua se vio caer en ese tiempo. Hasta los pozos se secaron. Pronto se desató una hambruna en la aldea y la gente no tenía suficiente alimento para comer.

El Jefe de la Aldea era un terrateniente joven quien había perdido a sus padres desde muy pequeño. El creció sin saber lo que era tener una madre y un padre que lo quisiera y velara por su bien.

Como no había suficiente alimento en la Aldea, el Jefe decidió deshacerse de la gente más vieja, los mayores de 60, puesto que él pensaba que no eran útiles y tener que alimentarlos era un desperdicio de comida. Ordeno entonces que todas aquellas personas mayores de 60 años debían abandonar la aldea y vivir en las montañas por su propia cuenta.

“¿Has pensado en por qué la gente no considera las consecuencias de sus acciones o ideas? Puede ser que simplemente no sepan cómo hacerlo. ¿Has pensado en por qué la gente no se detiene a pensar antes de actuar? Puede ser que simplemente no sepan cómo hacerlo.”

Cal Halliburton, Iowa, USA. (TACTICS 18 May, 2001)

En la escena inicial del cuento, el Jefe se encuentra con un problema. Él tomó una decisión. Vamos a ayudarlo a pensar en lo que está haciendo.....

¿Cuál crees tu que son las Herramientas de TOC que pueden ayudar a evaluar este problema?

ESQUINA CALIENTE

Utilizando Las Herramientas de TOC de Pensamiento y Comunicación

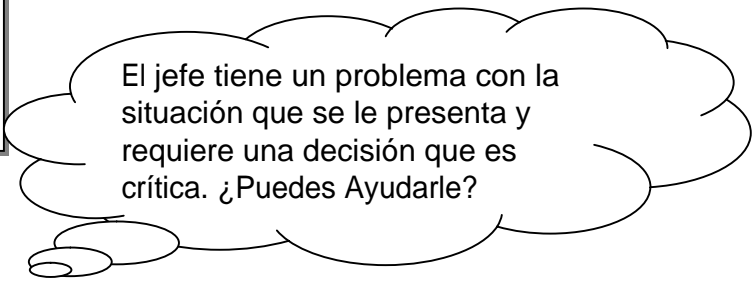
La Nube en Evaporación es una herramienta que permite al usuario examinar y resolver los conflictos, problemas o decisiones. **Las Ramas Negativas** son herramientas útiles para que las personas puedan eliminar su resistencia a evaluar las consecuencias negativas de sus acciones o ideas. **El Objetivo Ambicioso** es una herramienta que le permite a las personas enfocarse sobre un objetivo y ser responsable en hacerlo realidad.

USANDO LAS HERRAMIENTAS DE TOC

Como grupo ya han discutido las herramientas que tienen posibilidad de usar para ayudar al Jefe de la Aldea a evaluar y pensar su decisión. ¿Cuál de las herramientas le permitirá evaluar mejor sus acciones?

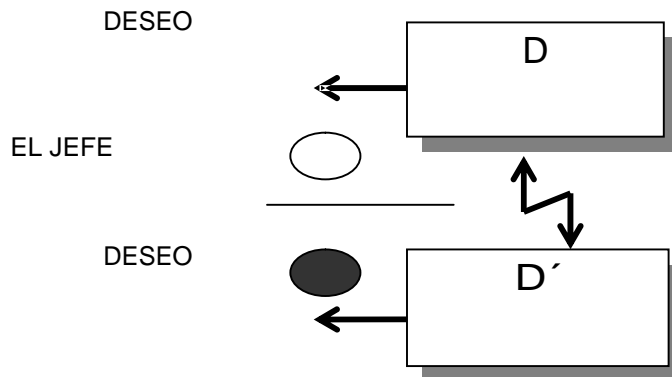
Use la herramienta para comunicar sus ideas y pensamientos.

Aquí tiene algo para darle el arranque:



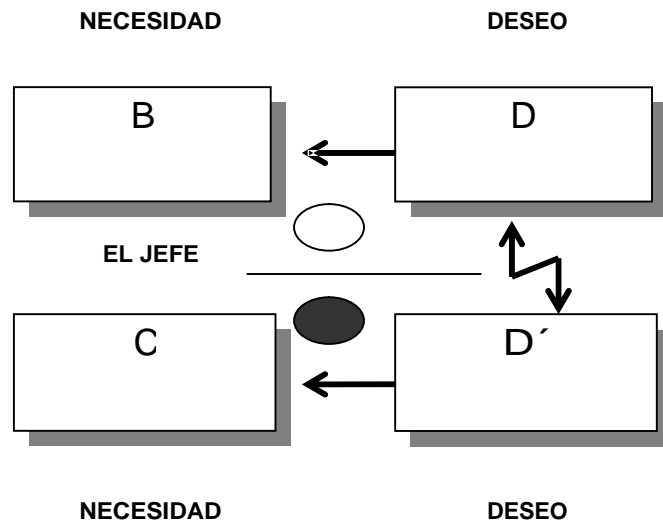
a) Escriba un breve resumen de la situación (el problema):

b) Identifique el conflicto. (Ud. No puede tener ambos lados al mismo tiempo)

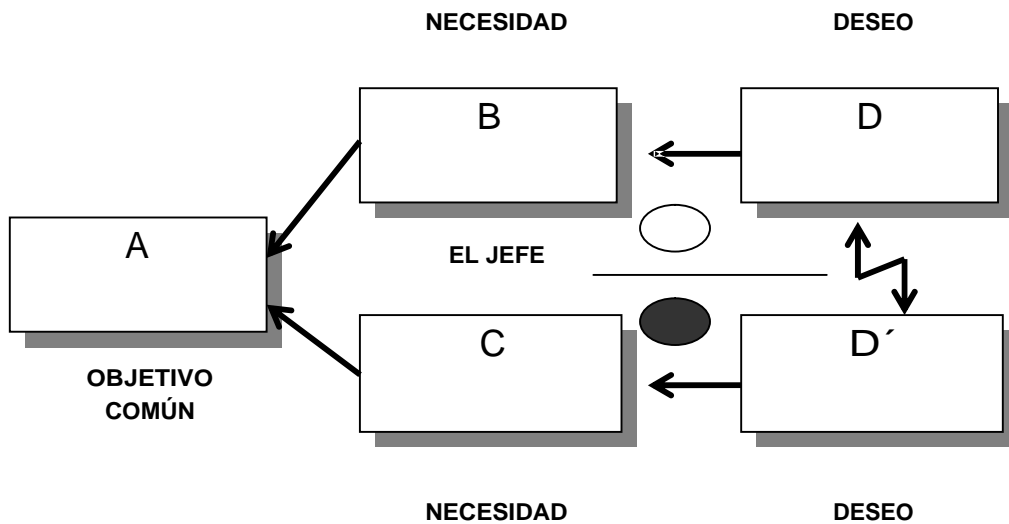


C) Exponga las Necesidades en B y C

(Pregunte: ¿Qué es lo que cada uno de los lados está tratando de lograr o proteger con el deseo D y D'?)



D) ¿Qué puede obtener / lograr si puede tener o satisfacer ambas necesidades B y C?
(Este es su **Objetivo Común**)

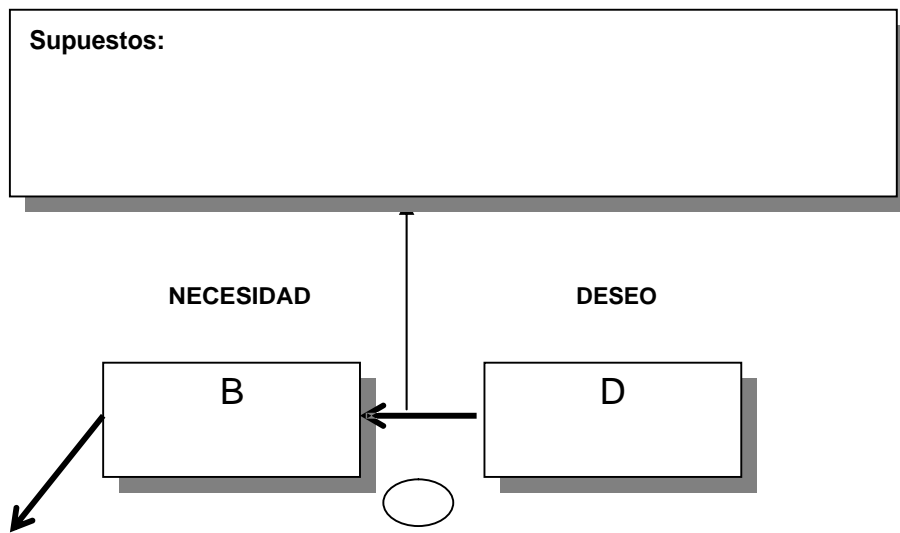


Ahora comunique su situación, leyendo desde A-B-D en un lado y luego A-C-D' en el otro lado.

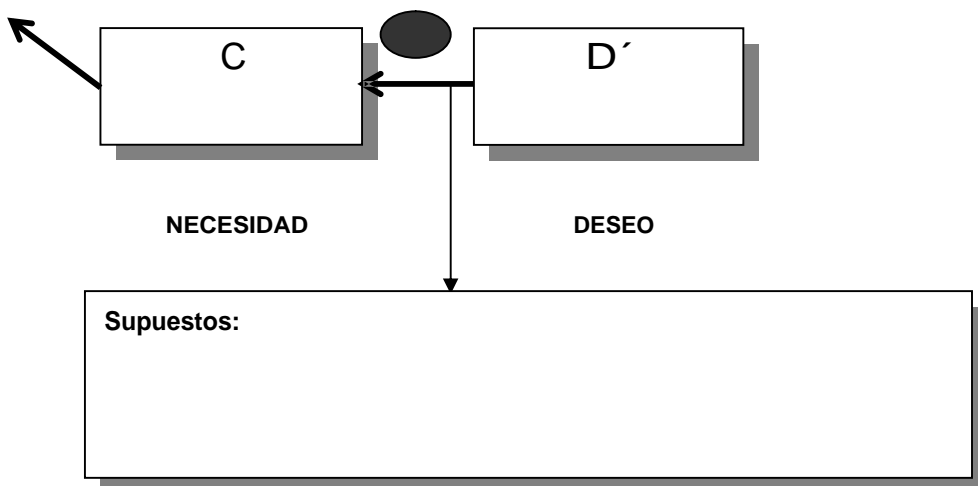
A- B- D	Para poder lograr.....
A- C- D'	Para poder lograr.....

E) Ahora examine cada NECESIDAD. ¿Por qué piensa Ud. Que la única manera de satisfacer esta necesidad es obtener lo que se DESEA? (Recuerde, Estamos examinando sus **supuestos**)

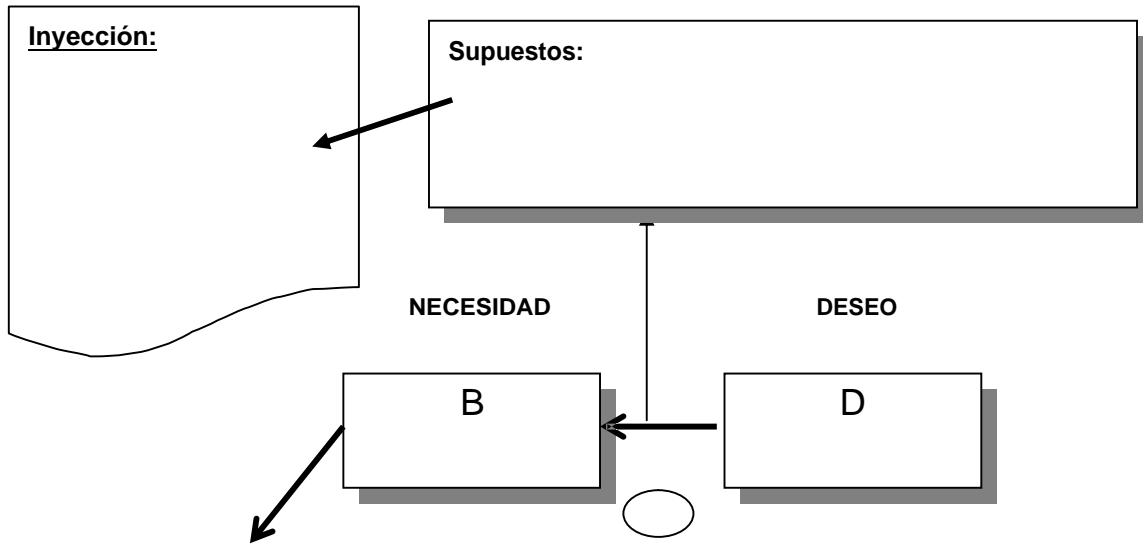
UN LADO



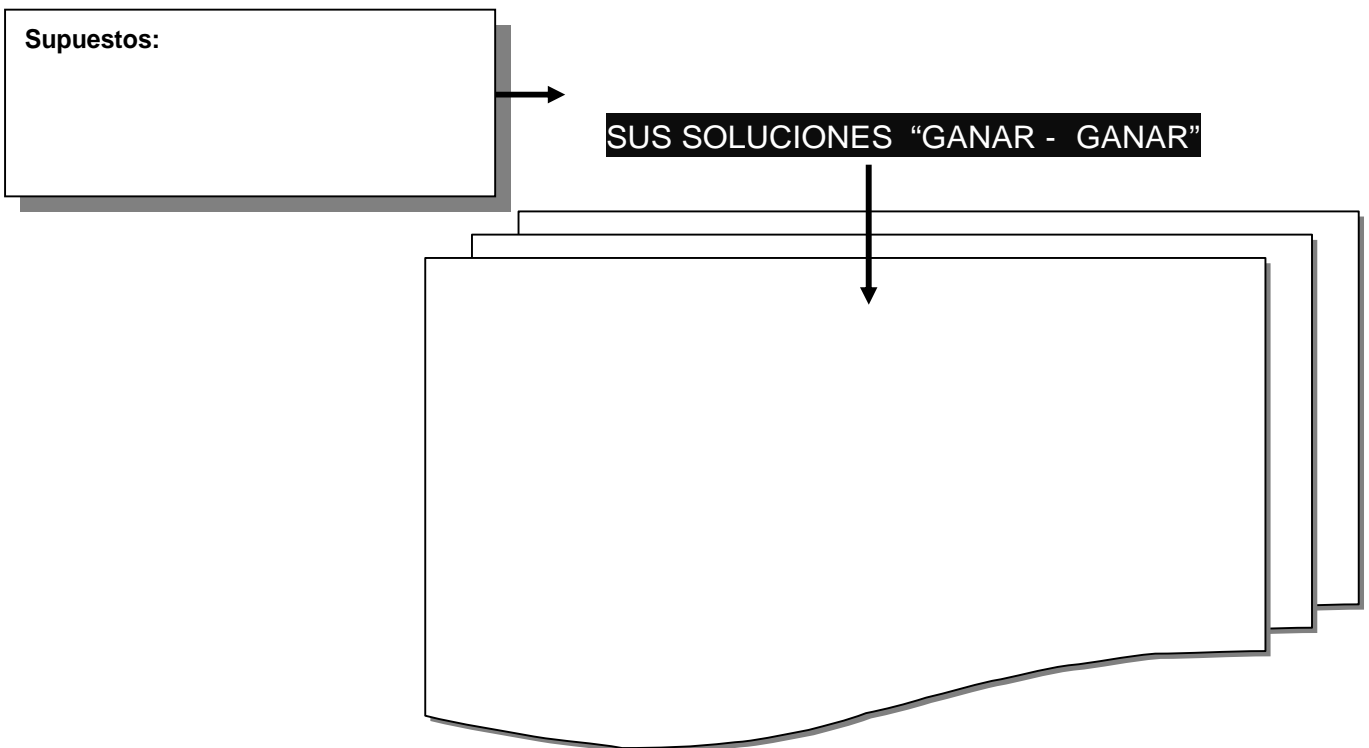
EL OTRO LADO



F) ¿Puede Ud. Revisar y examinar sus supuestos para ayudar a encontrar una **Inyección** para resolver el conflicto?



Recuerde que AMBAS NECESIDADES B y C deben ser satisfechas, de otra forma la situación no va a mejorar. Las soluciones “Ganar-Ganar” cuidan y protegen las necesidades de ambos lados.



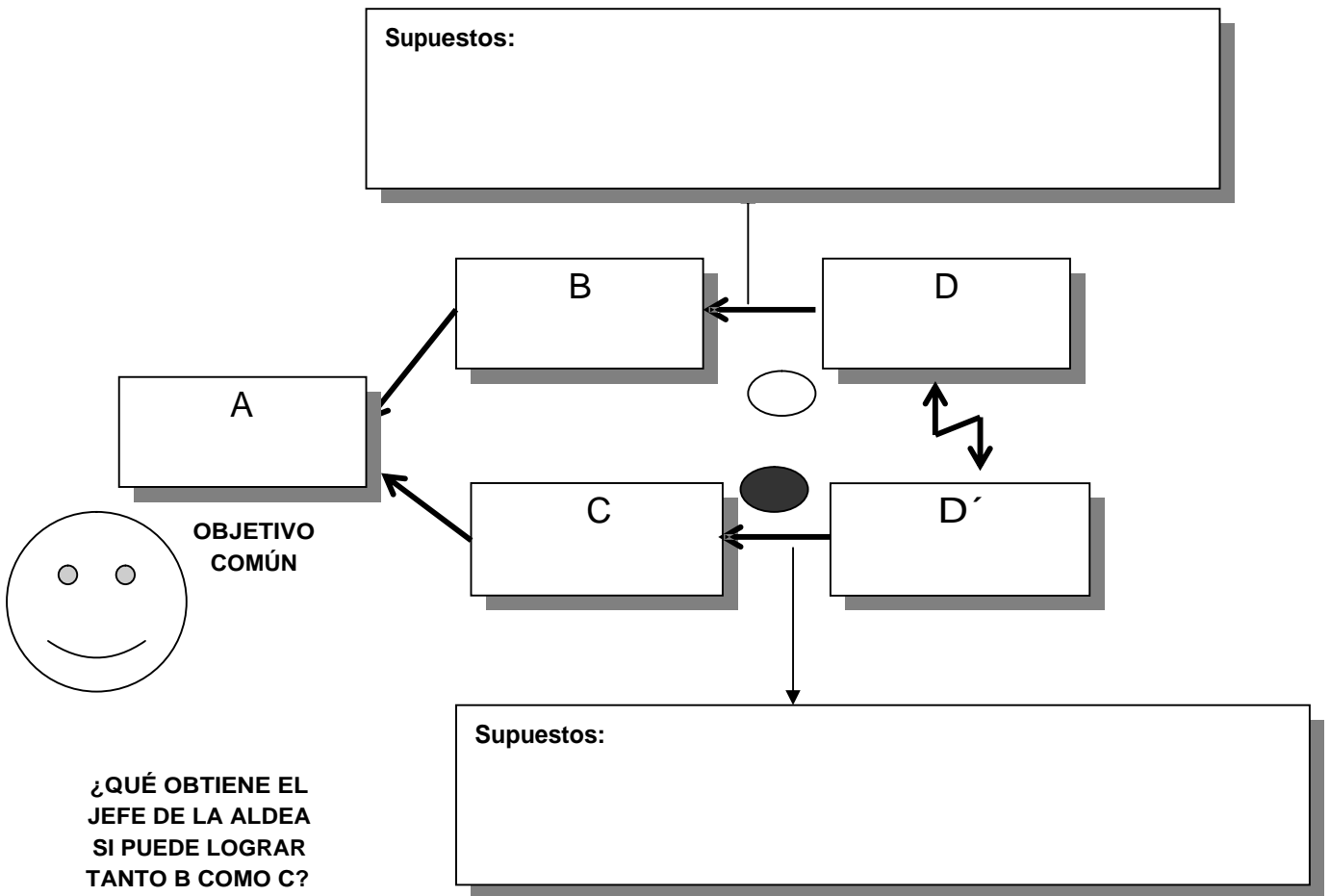
Ud. Conoce la decisión a la que llegó el Jefe de la Aldea en el cuento.

Ahora, si el hubiese tenido la oportunidad de usar una herramienta como la nube en evaporación, ¿Qué habría aprendido de su necesidades y los deseos?
 ¿Qué soluciones GANAR – GANAR habría conseguido?

ACTIVIDAD EN GRUPO 1

(Complete la nube de abajo)

LA NUBE DEL JEFE DE LA ALDEA



DECISIONES ALTERNAS QUE PUDO TOMAR EL JEFE DE LA ALDEA



ACTIVIDAD EN GRUPO 2

“...El Jefe de la aldea era un joven terrateniente quién perdió a sus padres a temprana edad, muy pequeño. Creció sin saber lo que era tener una madre o un padre que lo amara y le cuidara....”

El Jefe de la Aldea de Taro creció sin tener una relación con la gente mayor, los viejos. Puede que no haya pensado en revisar y evaluar las consecuencias de sus acciones e ideas.

Si Ud. Fuera el Jefe y examinara su idea con cuidado, ¿Qué hubiese obtenido?

LAS RAMAS NEGATIVAS DEL JEFE DE LA ALDEA

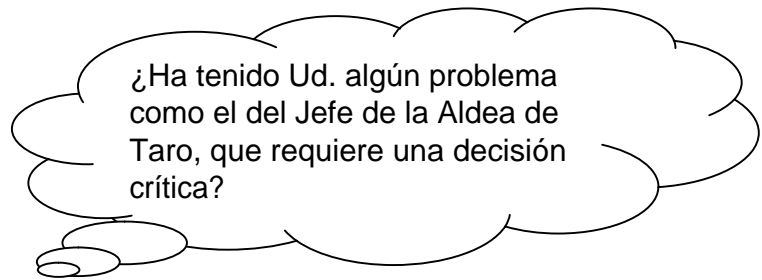
Comenzamos con
una Idea



Deshacerse de las personas mayores de 60 años

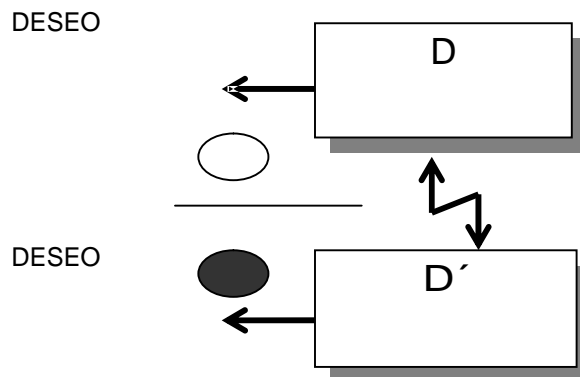
ACTIVIDAD INDIVIDUAL

Ahora es su turno de construir la Nube sobre otro conflicto...



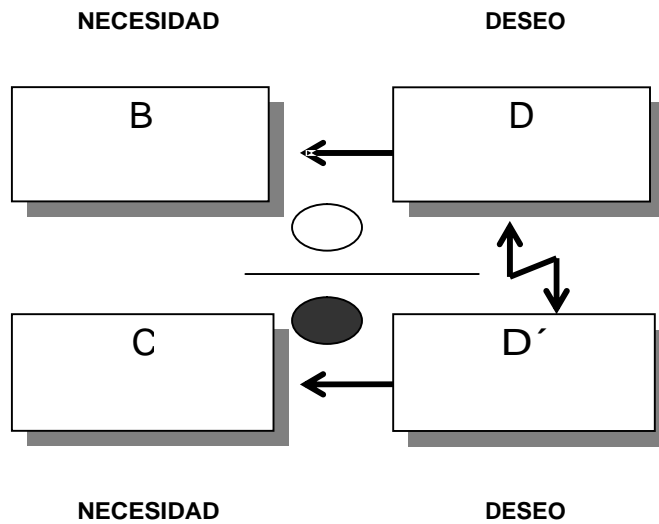
a) Escriba un breve **resumen** de la situación (el problema):

b) Identifique **el conflicto**. (Ud. No puede tener ambos lados al mismo tiempo)

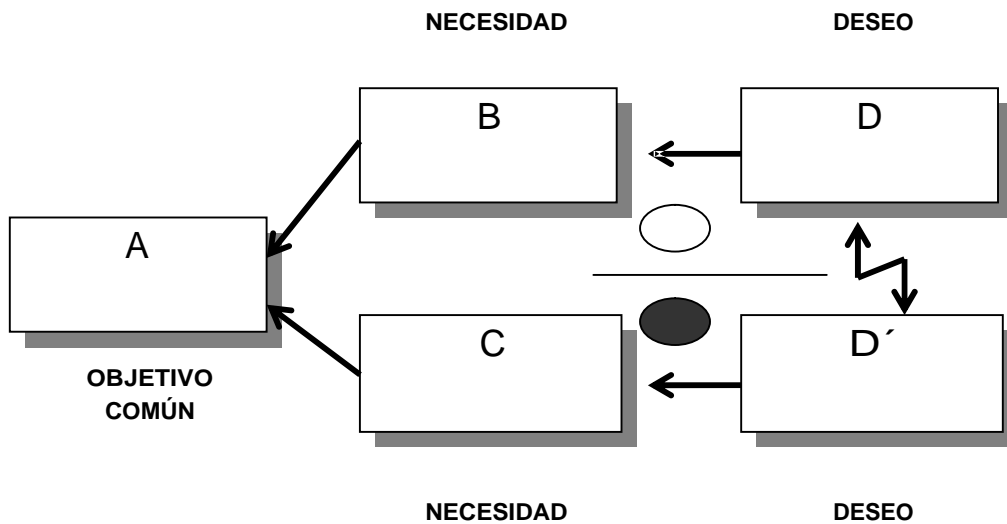


c) Exponga las Necesidades en **B y C**

(Pregunte: ¿Qué es lo que cada uno de los lados está tratando de lograr o proteger con el deseo D y D'?)



d) ¿Qué puede obtener / lograr si puede tener o satisfacer ambas necesidades B y C?
(Este es su **Objetivo Común**)

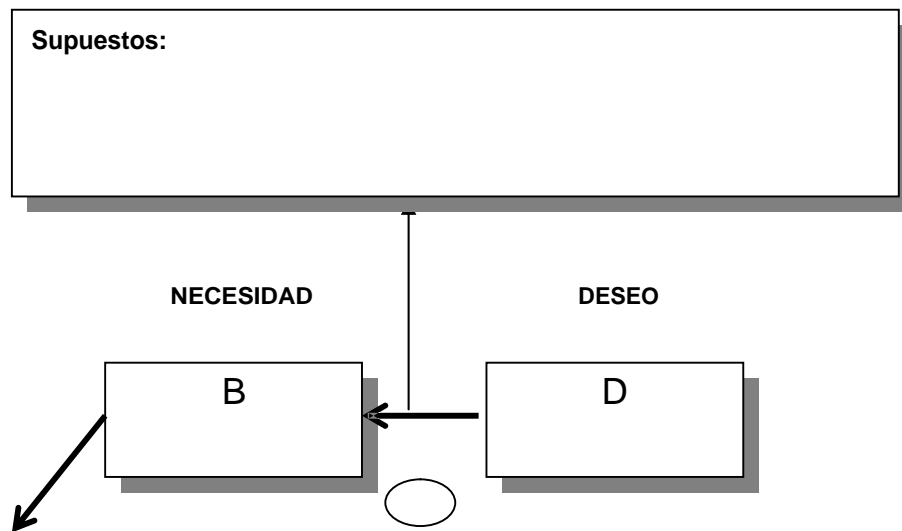


Ahora comunique su situación, leyendo desde A-B-D en un lado y luego A-C-D' en el otro lado.

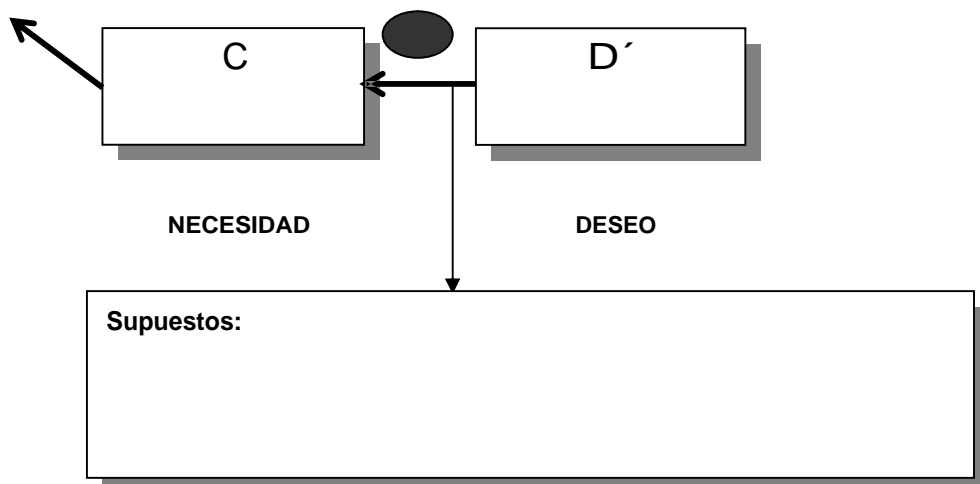
A- B- D	Para poder lograr.....
A- C- D'	Para poder lograr.....

e) Ahora examine cada NECESIDAD. ¿Por qué piensa Ud. Que la única manera de satisfacer esta necesidad es obtener lo que se DESEA? (Recuerde, Estamos examinando sus **supuestos**)

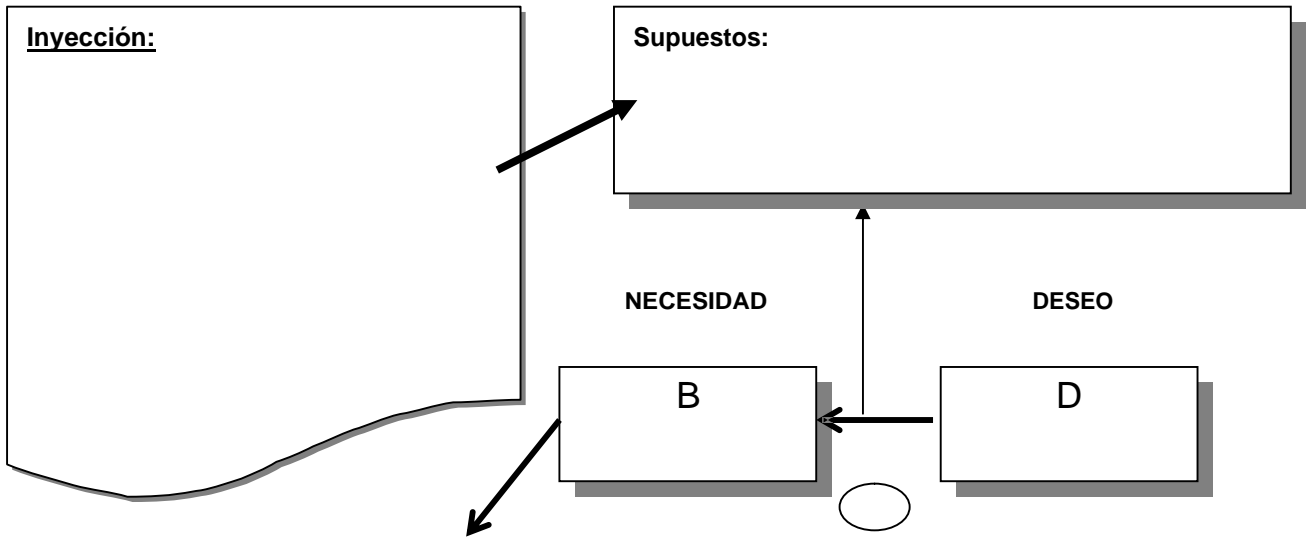
UN LADO



EL OTRO LADO



f) ¿Puede Ud. **Revisar sus supuestos** para ayudar a encontrar **una inyección** que ayude a resolver el conflicto?



g) Recuerde que **AMBAS** necesidades B y C **deben ser satisfechas**, sino la situación no va a mejorar. Las Soluciones “GANAR – GANAR” siempre cuidan y protegen las necesidades de ambos lados.

¿Puedes lograr tener B y C al mismo tiempo de otra forma?

¿SUS SOLUCIONES GANAR – GANAR?