

Negociación

PENSAMIENTO CRÍTICO

PROCEDIMIENTO

Introducción

El profesor habla de cómo muchas veces nos encontramos en situaciones en las que tenemos que llegar a acuerdos para alcanzar nuestro objetivo, por ejemplo cuando se pone fecha a un examen intentando buscar la conveniencia de la mayoría.

Tarea

La tarea consiste en llegar a acuerdos beneficiosos. Se plantea una situación: por ejemplo, negociar con los padres qué día es mejor para ir al parque de atracciones. Se distribuye a la clase por parejas o tríos (tantos alumnos como roles haya implicados en la negociación). A cada alumno se le da una tarjeta con su rol en la que se indica lo que debe conseguir y hasta dónde estaría dispuesto a ceder. Los roles deben estar diseñados para que la negociación no sea fácil, es decir, debe haber algún punto conflictivo para que los alumnos puedan trabajar en distintas soluciones. Por ejemplo:

Padres: están cansados tras la jornada laboral, y les gustaría dedicar el fin de semana a hacer las cosas de la casa que no han podido hacer (lavadoras, limpiar, etc.). El sábado por la mañana trabajan y ese mismo día han quedado a comer con los abuelos (que siempre se alarga hasta la noche). El domingo por la tarde prefieren no salir para que su hijo haga los deberes que tiene para el lunes.
Hijo: está cansado de la semana de colegio y realmente quiere ir a la piscina. Además todos sus compañeros del cole estarán allí por la mañana. El mejor momento para ir es el sábado por la mañana porque todos sus compañeros estarán allí. Algunos también irán el domingo por la mañana.

Conclusión

Los alumnos exponen sus soluciones. Habrá alumnos que decidan que es imposible negociar (en cuyo caso todas las partes pierden) y habrá alumnos que piensen soluciones alternativas (todos ganan).

OBJETIVO

Solucionar una situación problema buscando que todos los implicados ganen.

HABILIDADES

Planteamiento de problemas e identificación de variables.
Relatar y exponer una situación.
Saber preguntar
Capacidad para valorar la situación.

MATERIALES

- Tarjeta describiendo el problema.
- Tarjetas con los roles de cada alumno.
- Lápiz y papel (opcional).