



TÍTULO
LA SOPA TIENE LA RESPUESTA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/2tuc2j>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones, Habilidades de autoafirmación, Autoestima y Creatividad

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura, Educación Plástica, Visual y Audiovisual

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia

EDAD RECOMENDADA
De 14-16 años

SINOPSIS
Una serie de personas ven, como por arte de magia, que las letras de la sopa que están comiendo se ordenan formando frases que en realidad son mensajes con la solución a situaciones que están viviendo en ese instante.

REFERENTE TEÓRICO: En la toma de decisiones es necesario utilizar ciertas dosis de creatividad que permitirán descubrir diferentes posibilidades. La capacidad de crear es una habilidad que se puede aprender a desarrollar. El individuo creativo atraviesa varios momentos hasta la creación o producción de la idea que resuelve de algún modo el problema planteado.

RAZÓN DE SER: A través de la actividad propuesta, el alumnado reflexionará y trabajará sobre el modo de buscar alternativas variadas a la hora de tomar decisiones. Se tratará de favorecer la fase más importante, aquella en la que las ideas se ordenan y nos ayudan a encontrar la solución: es la fase de incubación de las ideas, el momento "Arquímedes o eureka".

DESARROLLO

1ª Fase

En el anuncio vemos como diferentes personas ven que la sopa de letras que están comiendo forma unos mensajes.

- ¿Qué les dicen esos mensajes? (Son la respuesta a una situación o hecho sobre el que todavía no habían tomado una decisión).
- ¿Qué tres decisiones se toman en el anuncio? (Jugar

a la lotería, llamar a la madre y besar a la chica).

- ¿Por qué creéis que los personajes no habían tomado aún estas decisiones? (Por miedo, por vergüenza, por dejadez...).
- ¿No os ha pasado nunca el estar dándole muchas vueltas a un asunto, sin saber que hacer, hasta que de pronto, cuando menos lo esperáis se ve de forma clara la decisión a tomar?

Al final del anuncio, en el bar aparece un chico con la cara muy triste y la camarera dice: Una de mal de amores. Imaginad qué le pasa y crear un mensaje corto para ayudarle a tomar una decisión (Pasados 3 minutos se hará una puesta en común con todos los mensajes).

2ª Fase

¿Sabéis quién fue Arquímedes? (Lluvia de ideas). Arquímedes fue uno de los investigadores más importantes de la antigüedad clásica. La historia dice que un rey le planteó un problema. Un día mientras se bañaba, y sin estar pensando en ello, encontró la solución, descubriendo de esta forma el principio de Arquímedes de los cuerpos flotantes. Este descubrimiento tan repentino le puso tan alegre que saltó gritando ¡Eureka!

Cada vez que le dais vueltas a algo y no encontráis la solución, ¿qué hacéis? (Lluvia de ideas).

El docente desarrolla una dinámica en la que divide a la clase en equipos de 3-4 personas un portavoz. Su función será guiar a sus compañeros en el proceso de elaboración de un invento.

Imaginad que el mismo rey que le planteó el problema a Arquímedes os hace llamar y os dice que dejéis volar vuestra imaginación y creéis algo para él, original y útil. Diseñar y crear algo, al igual que tomar una decisión, no es fácil y conlleva unos pasos. Vamos a verlos detenidamente:

- 1ª. Tendréis que definir el problema.** ¿Qué problema podría tener un rey que vosotros podríais solucionar? (Se deja unos minutos de reflexión).

Posibles respuestas:

- El rey se aburre un montón, no tiene ningún tipo de actividad lúdica.
- El rey fuma bastante y se cansa mucho al andar.

Posteriormente los alumnos inventan una lista con toda la información relativa al problema: cómo es el problema, qué inconveniente tiene, qué ventajas...:

2º **Buscar información** sobre el problema (en uno de nuestros ejemplos, cuántos cigarros fuma el rey, en qué momentos, qué consecuencias negativas tienen sobre él...).

3º Cada equipo **genera todas las ideas** que pueda, para crear un invento que solucione el problema del rey (Lluvia de ideas).

El docente comenta que la **incubación** es otro de los pasos para poder crear un invento. Consistiría en descansar unos minutos, horas o días para ordenar las ideas, en este tiempo se podría seguir buscando información.

El miembro de cada equipo que se encuentre a mano derecha del portavoz del grupo, pasará a interesarse en el que esté situado a su derecha. Los antiguos miembros del equipo le contaréis al nuevo cuál es el problema que tiene vuestro rey y le daréis toda la información que tengáis al respecto. El nuevo miembro os ayudará a generar alguna idea más para la creación de vuestro invento (Se dejarán 4 minutos).

Pasado el tiempo, todos los miembros desplazados, vuelven a su equipo inicial. Los alumnos darán forma a todas las ideas que tengan (**visión**).

Finalmente, **verifican** la nueva visión y consiguen crear un invento eficaz y útil para el rey que solucione su problema.

El portavoz de cada equipo expondrá al resto de la clase el invento diseñado y su utilidad. El docente finaliza las exposiciones con el siguiente comentario:

Fijaos que el invento creado ha sido un trabajo en grupo; todos habéis aportado ideas y opinado hasta conseguir llegar a la mejor solución. Esto también pasa en la vida real cuando tenemos que decidir sobre algo, a veces solemos pedir consejo y opinión a otras personas. Esta estrategia es buena para recabar más información sobre el problema, pero recordad que aunque pidáis consejo, quién debe decidir finalmente sois vosotros.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

El docente desarrolla una dinámica en la que los alumnos por consenso tendrán que llegar a una decisión final.

Al llegar de unas vacaciones por el extranjero, descubres que ha estado lloviendo durante tres días. Justo al llegar a tu casa, un coche de protección civil por altavoz, está diciendo a todo el mundo que tiene que evacuar la zona en 10 minutos. Te da tiempo a entrar en casa, pero sólo puedes rescatar cuatro cosas de la siguiente lista:

- *Un largo poema en el que has estado trabajando durante meses y que con pequeños retoques estará listo para enviarlo a un concurso literario muy importante.*
- *Un álbum de fotografías de tus primeros 3 años con tu pareja.*
- *Una radio.*
- *El diario personal que has estado completando desde el año pasado.*
- *Un barco en una botella que hiciste cuando tenías 11 años.*
- *Una guitarra muy cara que has conservado durante mucho tiempo y que hace sonar tu música genial.*
- *Tu par favorito de botas.*
- *Tus notas del colegio y exámenes desde que empezaste Educación Infantil.*
- *Tu libreta de direcciones.*
- *Un precioso atlas de 1887 que habías pedido prestado a un amigo.*
- *Una cubeta con plantas, las que tienen fama de ser difíciles de cultivar, pero cuyo primer brote está ya saliendo.*
- *La colección de sellos de tu padre datados en 1920 y valorados en varios miles de euros.*
- *Cartas de amor de tu primera pareja.*

¿Qué rescatarías? (5 minutos para que cada alumno haga su elección).

Una vez han elegido, se divide a la clase en equipos de 4-5 con un portavoz; tendrán que decidir colectivamente que cuatro cosas salvan (15 minutos). El profesor les recuerda:

No podéis hacer votaciones, las cosas que decidáis salvar deben ser aceptadas por todos los miembros del equipo.

Pasados los 15 minutos, los portavoces de cada grupo se reúnen e intentan alcanzar un consenso sobre las cuatro cosas que salvaría toda la clase (10 minutos).

Tomada la decisión y dictada en voz alta, el profesor lanzará las siguientes preguntas:

- *¿Creéis que la decisión final representa a toda la clase?*
- *¿Cómo os sentís con la decisión tomada?*
- *¿Qué cosas favorece el consenso?*
- *¿Qué cosas dificultan el consenso?*