

# DIBUJA EL PROBLEMA



Módulo IV



Curso 2



Tema 1



Lección 3

## Actividad

- **Descripción breve:** Para ayudar a definir un problema de una manera que no solo sea clara sino también lo suficientemente convincente como para que las personas se preocupen por resolverlo.
- **Metodología:** Lluvia de ideas en dos fases: ¿Por qué es importante conservar el patrimonio? ¿Cómo podemos ayudar a conservar el patrimonio utilizando herramientas multimedia?
- **Duración:** 15 minutos.
- **Dificultad (alta - media - baja):** media – baja.
- **Individual / equipo:** pequeños grupos 6-10 participantes
- **Aula / Casa:** aula de clase.
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
  - Fichas o papel tamaño carta.

## Descripción

El propósito o problema a resolver juega un papel importante en su capacidad para encontrar soluciones creativas. La calidad de la solución a menudo depende de la calidad del problema.

Un problema bien diseñado puede ser la diferencia entre soluciones creativas o soluciones esperadas, pero aprender a ampliar o agudizar el alcance de un problema puede agregar o restar propósito y, en consecuencia, crear una posibilidad. Cuanto más difícil es el problema, mayor es la oportunidad de encontrar soluciones creativas. Al alterar el propósito, alteramos el potencial para la creatividad.



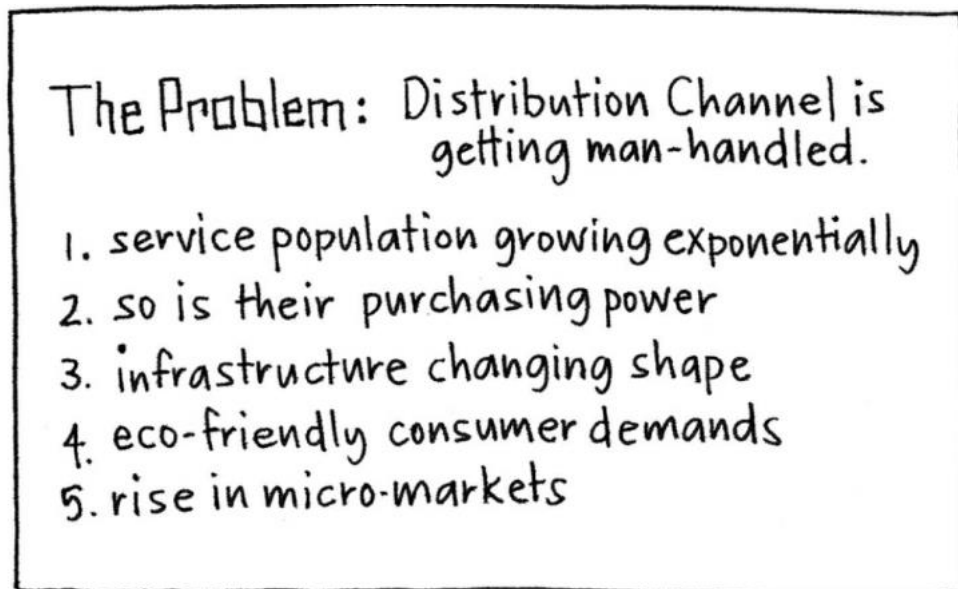
Es fundamental, cuando, definir los problemas de una manera que no solo sea clara sino también lo suficientemente convincente como para que las personas se preocupen por resolverlos.

### Instrucciones

1. PASO 1: Distribuya fichas o una hoja de papel entre los estudiantes. 5'
2. PASO 2: Presente el tema o desafío y pida a los participantes que piensen en ello. 10'.
3. PASO 3: Los estudiantes tienen que escribir una lista de ítems que ayuden a explicar el problema, 10'
4. PASO 4: Los estudiantes deben voltear su papel y hacer un dibujo del problema tal como se lo explicarían a un compañero. Pueden dibujar un diagrama simple o algo más metafórico; no hay premios ni castigos por el buen o mal arte. El dibujo simplemente debe ayudar a explicar el problema. 10'
5. PASO 5: Los estudiantes pueden pegar sus dibujos en la pared y explicar el problema al resto del equipo. Durante la explicación los estudiantes compartirán y tomarán notas de los elementos principales.
6. PASO 6: Los estudiantes compartirán la reflexión de similitudes y diferencias y trabajarán hacia una comprensión compartida de cómo se ve el problema.

Este ejercicio involucrará a los participantes en la definición del desafío de una forma simplificada. Es un primer paso para unir a un grupo bajo un propósito común, elevando el problema por encima del ruido para convertirlo en algo que les interese resolver.

### Ilustración:



(index card front)

Imagev: Gamestorming (p. 91). O'Reilly Media. Edición de Kindle.



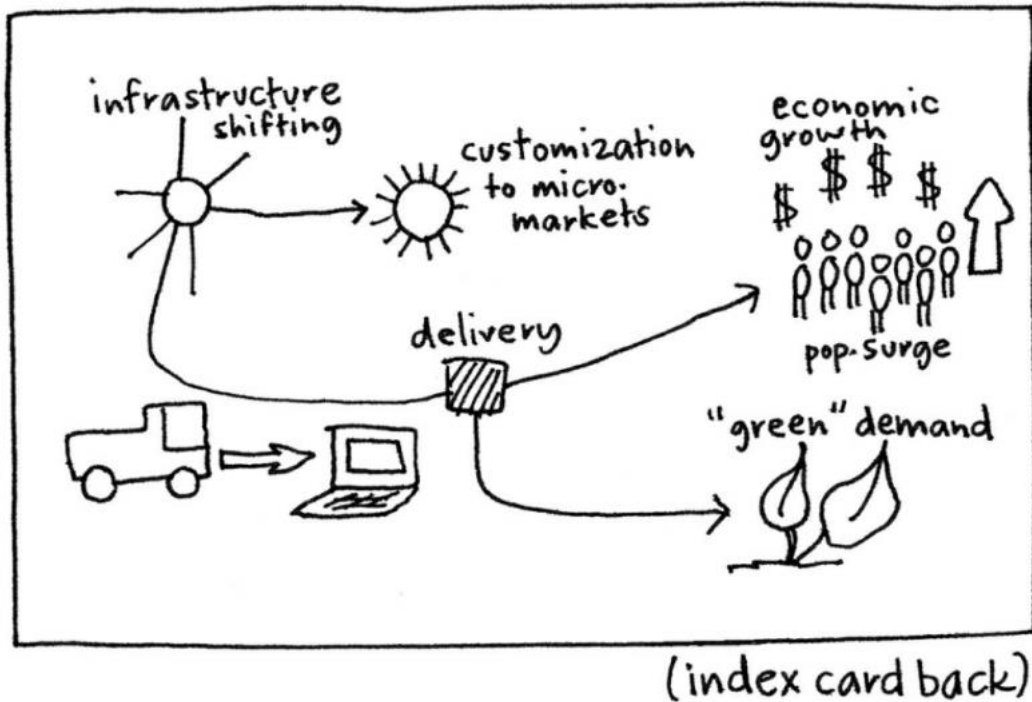


Imagen: Gamestorming (pág. 92). O'Reilly Media. Edición de Kindle.

### Resultados esperados

- Definición de un problema de manera convincente
- El ejercicio podría definirse con cualquiera de los temas relacionados con el proyecto O-city. Ayudará a los estudiantes a aclarar cualquier objetivo de los varios ejercicios en cualquiera de los cursos.

### Esta actividad se puede utilizar en otro (módulo, curso, tema, lección):

- Curso IV. 2 Desarrollo de la creatividad / L3: los componentes básicos de la resolución de problemas

### Bibliografía

- Este juego se basa en la Guía de líderes de The Grove Consultants International para acompañar la historia de portada Vision Graphic Guide® ©1996-2010 The Grove. En Gray, D.; Marrón, S.; Macanufo, J. (2012) Gamestorming. O'Reilly Media.

