

ACTIVIDAD 1: RESUÉLVELO

Herramientas Corrientes para la Resolución de Problemas

Tiempo estimado: 60 - 90 minutos

Materiales: copias IMPRESAS de las hojas de recursos de las páginas 35-38, post its, lápices, papel, pizarra blanca, etiquetas de colores, sombreros de colores



1. Introducción - REFLEXIÓN

¿Qué convierte a un problema en un problema?

Un problema es no ser capaz de alcanzar un objetivo con facilidad en un momento dado. Quizás:

- no sepamos cuál es nuestro objetivo (qué quisiéramos que sucediera – ausencia de metas)
- no sepamos cómo lograr el objetivo (falta de estrategia, conocimiento, recursos...)
- sepamos qué hacer pero nos falte motivación
- no sepamos qué ha causado el problema o no tengamos una imagen clara de cada uno de los elementos
- un resultado pueda en sí estar más allá de nuestro control, en cuyo caso quizás tengamos que modificar nuestros objetivos o encontrar nuevos recursos de apoyo. Lo mejor es siempre centrarse en lo que PODEMOS hacer, más que en lo que no podemos hacer.

LEY DE ORO: La forma de ver un problema (como algo tangible y que se puede solucionar o como algo amenazante e imposible) afecta a nuestra actitud y enfoque. Invita a los y las participantes a expresar sus pensamientos.

Anima a los y las participantes a actuar e intentar solucionar problemas de forma positiva y creativa.

2. Describe la actividad a los y las participantes, los y las cuales pueden trabajar en grupos pequeños o por su cuenta. Invítales a trabajar en un

problema (A o B) de la página 34 utilizando uno o varios de los habituales enfoques de resolución de problemas. Posteriormente te describirán a ti/a los otros y otras participantes cómo utilizaron la herramienta y si les ayudó a trabajar en busca de la solución.

Presenta los enfoques de las págs. 35-38

Trabajo individual/en Grupo: Problemas

3. Elige uno de los problemas que se presentan a continuación y trabaja constructivamente dando pasos hacia su solución.

A. PROBLEMA MUNICIPAL: UN GIMNASIO ESTÁ ABOCADO AL CIERRE

El gimnasio municipal local al que sueles acudir está abocado al cierre. El número de usuarios se ha ido reduciendo durante los 3 últimos años y ha habido quejas diciendo que las instalaciones son viejas y su gestión es deficiente (los vestuarios están deteriorados – no hay secadores, las taquillas no tienen cerradura...) (la piscina no tiene calles y es imposible nadar sin inscribirse en un curso). Puedes añadir otros problemas. Los precios del abono han subido pero los servicios no han mejorado. Si se cierra el gimnasio tendrás que recorrer 15 km hasta las instalaciones municipales más cercanas en otra localidad o pagar cuotas más elevadas en gimnasios privados sin piscina. Tú y tu familia acudís al gimnasio al menos dos veces por semana.

B. PROBLEMA CON FINAL ABIERTO: MI problema – MI solución

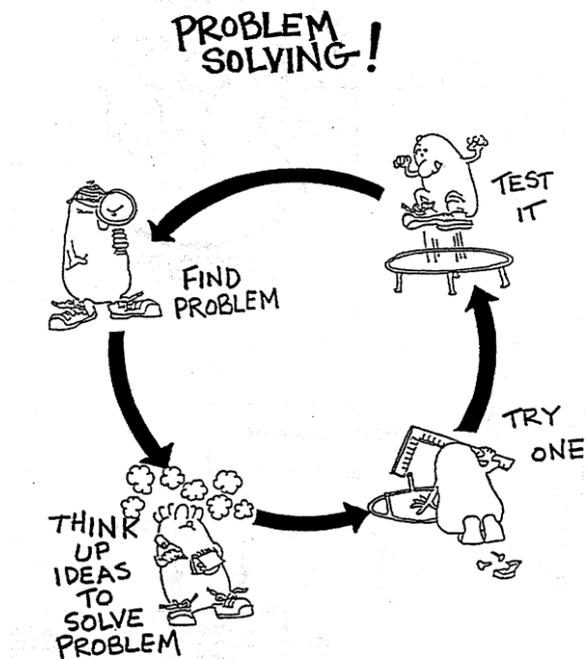
Una de las mejoras maneras de fomentar las destrezas de resolución de problemas es identificar un problema propio de la vida real que estés afrontando en este momento y trabajar hacia su resolución. Elige un problema tangible que estés experimentando (en cualquier ámbito de tu vida) e intenta resolverlo.

Utiliza las destrezas de los enfoques de resolución de problemas y dedica 20-30 minutos a trabajar en busca de una solución positiva.

- ¿Has resuelto parte o todo el problema?
- ¿Podrías tratar un problema complejo como este utilizando la herramienta que tenías?
- ¿Qué más se ha propuesto para resolver el problema? ¿Qué otras destrezas han contribuido a resolver el problema?

*También puedes acceder a la Hoja de Mejora de tus Recursos para Resolver Problemas en la página web www.employ-project.com para ver consejos generales sobre resolución de problemas.

TÉCNICA 1: RESOLUCIÓN SISTEMÁTICA DE PROBLEMAS



Esta es una de las herramientas de resolución de problemas que más se utilizan. Consta de 4 pasos principales.

- **Definir el problema:** encontrar el problema y definirlo lo más detalladamente posible – los hechos, las limitaciones, los interesados, las opiniones-
- **Desarrollar posibles soluciones:** reunir toda la información, poner en común las ideas, desarrollar alternativas.
- **Probar las diferentes soluciones:** sopesar alternativas– los pros y los contras, probar inicialmente-

En una hoja de papel/pizarra escribe en un lado todos los pros y en otro lado todos los contras. Mediante etiquetas da una puntuación de 1, 2 o 3 a cada ítem de las listas. Algunos tendrán más peso que otros. La puntuación total te puede ayudar a tomar una decisión.

- **Implementar la mejor solución:** lo que sea adecuado y factible. Informar a los interesados, evaluar y monitorizar los resultados. Revisar con regularidad.

TÉCNICA 2: BRAINSTORMING (TORMENTA DE IDEAS)



NORMAS DEL BRAINSTORMING

Una Conversación cada Vez – Anima a Proponer Ideas a lo loco – Busca la Cantidad – Se Visual – ¡Pon Titulares! – Mantente en el Tema – Construye sobre las Ideas de Otros y Otras – No bloques

¿POR QUÉ BRAINSTORMING?

Brainstorming es una gran forma de generar muchas ideas que no podrías generar estando sentado con un papel y un lápiz. La intención del brainstorming o tormenta de ideas es impulsar el pensamiento colectivo del grupo a través de la interacción con otros, escuchando y añadiendo algo a las ideas de los demás. Realizar un brainstorming también crea un segmento diferenciado de tiempo al estimular intencionadamente la parte generativa de tu cerebro y apagar la parte evaluativa. El brainstorming se puede utilizar durante todo un proceso de diseño (o resolución de problemas), o bien en cualquier momento en que busques crear nuevas ideas; por ejemplo: para conseguir un empleo o para alcanzar un objetivo personal o profesional.

¿CÓMO SE HACE EL BRAINSTORMING?

Estableced intencionadamente un periodo de tiempo determinado para que vuestro equipo esté en "modo brainstorming" –siendo el único objetivo generar la mayor cantidad posible de ideas, sin entrar a juzgar ni a discutir esas ideas-. Invierte energía en un periodo corto de tiempo, como por ejemplo 15 o 30 minutos de alta implicación. Situaos frente a una pizarra blanca o alrededor de una mesa, pero con una postura activa, sea sentada o de pie. Estad cerca unos de otros. Escribid con claridad lo que se pone en común. Utilizar las preguntas "Cómo-Podríamos-Nosotros" como comienzo es una gran forma de estructurar el brainstorming.

Existen al menos dos formas de recoger las ideas de un brainstorming:

1. Escribiente: el escribiente recoge en la pizarra, de forma legible y visual, todas las ideas que los miembros del equipo expresan. Es muy importante recoger todas las ideas, independientemente de lo que se piense sobre ellas.
2. "Todos incluidos": cada persona escribirá cada una de las ideas que se le ocurran y las **compartirá verbalmente** con el grupo. Es importante hacer esto con notas post-it, pues ello permite escribir la idea de cada uno y después colocarla en la pizarra.

Sigue y haz cumplir (de forma agradable) las normas del brainstorming –su objetivo es incrementar vuestra producción creativa.

Adaptado del Manual de Pensamiento de Diseño: disponible en <http://dschool.stanford.edu/wp-content/uploads/2011/03/BootcampBootleg2010v2SLIM.pdf>

HERRAMIENTA 3: PENSAMIENTO LATERAL – los sombreros de de Bono

El método de los 6 sombreros de De Bono desarrollado por el Dr. Edward de Bono es una forma útil de explorar soluciones creativas para un problema desde diferentes puntos de vista. Al ponerse cada sombrero se explora una determinada actitud o forma de pensar. El equipo puede turnarse colectivamente para cambiar los sombreros de una forma de pensar a otra, o cada miembro puede recibir un sombrero de color y asumir esa postura en la discusión de las soluciones.

	El Sombrero Blanco pide información conocida o necesaria. “Los hechos, solo los hechos.”
	El Sombrero Amarillo simboliza brillantez y optimismo. Llevando este sombrero buscas el lado positivo y pruebas del valor o del beneficio.
	El Sombrero Negro es el juicio - el abogado del diablo o la razón por la que algo puede no funcionar. Muestra las dificultades y los peligros; dónde pueden ir mal las cosas. Probablemente el más potente y útil de los sombreros, pero problemático si se usa demasiado.
	El Sombrero Rojo significa sentimientos, corazonadas e intuición. Al usar este sombrero puedes expresar emociones y sentimientos y compartir miedos, cosas que te gustna y que no te gustan, amores y odios.
	El Sombrero Verde se centra en la creatividad; las posibilidades, alternativas e ideas nuevas. Es una oportunidad para expresar nuevos conceptos y nuevas percepciones.
	El Sombrero Azul se usa para gestionar el proceso de pensamiento. Es el mecanismo de control que asegura que se observan las directrices de los Seis Sombreros del Pensamiento.