



# Plan de lección grupal sobre la resolución de problemas

Guía para educadores para una lección grupal sobre  
resolución de problemas basada en arte

# Objetivos y resultados de aprendizaje de esta sesión:

OBJECTIVOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Formar en el enfoque de resolución de problemas de forma creativa inspirado por la observación y análisis de obras de arte.	Los alumnus sabrán como enfrentarse a nuevas situaciones, aparentemente imposibles de manejar según sus comportamientos y aprendizajes previos, gracias al “esfuerzo creativo” y con el objetivo de identificar nuevas estrategias
Formar en el proceso de resolución de problemas: identificar un problema y establecer objetivos; analizar los obstáculos, formular hipótesis, evaluar soluciones y actuar.	Los alumnos serán más capaces de enfocar el tema de la resolución de problemas de forma estratégica
Promover entre los alumnos competencias relacionadas con la mejora de su comportamiento, viendo y sintiendo las cosas con una perspectiva distinta y con la intención de conseguir unos objetivos.	Los alumnus habrán aprendido usar la estrategia de pensar “fuera de la caja” para analizar y encontrar soluciones observando el problema desde distintas perspectivas



# Métodos usados durante la sesión:



Breve introducción al tema  
y las obras de arte;



Observación;



Autoreflexión y  
autoaprendizaje;



Discusiones guiadas.



# Plan de la sesión grupal:

**Duración: 5 horas**

**Equipo y materiales necesarios:**

- Ordenador(portátil) y proyector
- Fichas impresas con las obras de arte que se trabajarán
- Hojas de papel, bolígrafos y lápices de colores
- Otros elementos de soporte

**SOPORTE DIGITAL (opcional)**

- Para la lluvia de ideas y discusión guidadas: **Miro**
- Para la participación de los alumnos en la fase de evaluación final: **Mentimeter**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Estructura y materiales de las lecciones grupales

*Tema seleccionado : Resolución de problemas*

## ESTRUCTURA

1. Lluvia de ideas de introducción a la discusión sobre el tema.
2. Introducción a la resolución de problemas: ¿de qué se trata esta habilidad y cómo la adquirimos y utilizamos?
3. Introducción a la obra de arte/literatura seleccionada y análisis de los materiales de información relacionados.
4. Discusión guiada:
5. Interpretación de la obra de arte/literatura
6. Análisis de los elementos de la obra de arte/literatura
7. El tema a través de la lente de la obra de arte/literatura
8. Conclusiones
9. Resumen de habilidades de marketing

## MATERIALES

1. Guía de lecciones de coaching
2. Base de datos de obras de arte/literatura
3. Enlaces a fuentes y materiales de información adicional sobre la obra de arte/literatura
4. Metodología de cómo aplicar las artes y la literatura a la educación.
5. creatividad e innovación





# Horario sugerido para la sesión

N.	Actividades	Tiempo
1	Lluvia de ideas de introducción a la discusión sobre el tema de la resolución de problemas	90 minutos
2	Introducción al marketing: ¿de qué se trata esta habilidad y cómo la adquirimos y utilizamos?	30 minutos
3	Lluvia de ideas de introducción a la discusión sobre el tema.querimos y utilizamos? oración relacionados.	45 minutos
4	Discusión guiada: 1. Interpretación de la obra de arte / literatura 2. Análisis de los elementos de la obra de arte / literatura 3. El tema a través de la lente de la obra de arte / literatura	1.45 minutos
5	Conclusiones	30 minutos
6	Resumen de habilidades de resolución de problemas	30 minutos
	PLAN DE LA SESIÓN PLAN	5 horas





# 1. Actividad para romper el hielo

*Esta actividad te servirá para guiar la conversación hacia el tema de la resolución de problemas. Plantea a los alumnos las siguientes preguntas para poner en común su punto de vista, sus experiencias y conocimiento sobre el tema:*

- a. Cuando te encuentras alguna dificultad, ¿cómo enfocas la situación?
- b. ¿Qué sabes sobre la "resolución de problemas"?
- c. ¿Has vivido alguna situación en el trabajo o, más en general, en la vida en la que crees que has aplicado tu habilidad para "resolver problemas"?

Esta actividad se puede llevar a cabo con el juego de cartas Dixit para que los alumnos se sientan con más confianza para compartir sus pensamientos e ideas. Este juego de cartas, DIXIT, es una herramienta efectiva para esta actividad, pero los educadores pueden usar cualquier otra herramienta creativa con la que se sientan cómodos.

## Cartas DIXIT

Las cartas se colocarán con las imágenes hacia arriba en la mesa. Todos los miembros del grupo deben elegir una tarjeta. Elige la tarjeta que se ajuste a cómo te sientes actualmente o a cuáles son tus expectativas para el resto de la formación. Se dará un tiempo para pensar y cada persona tendrá una tarjeta sentada alrededor de la mesa o en un círculo. Ahora es su turno de presentarse y explicar por qué ha cogido esa tarjeta, qué tipo de sentimientos o emociones le ha evocado esa imagen. El juego crea una atmósfera en la que las personas se escuchan entre sí y hablan de sus sentimientos personales en un entorno seguro.





## 2. Introducción al tema

### RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

*Introduce el tema a los alumnos:*

En la resolución de problemas, la persona se encuentra con una situación nueva para el/ella y que es difícil de gestionar siguiendo sus conductas de actuación habituales. En este caso, lo que hace falta es hacer un esfuerzo real creativo con la intención de identificar nuevas estrategias que nos permitan redirigir la situación a mejor.

Para llegar a una solución, se necesita un cambio en nuestra manera de ver y entender las cosas y en nuestro comportamiento, con el fin de alcanzar los objetivos.

*"Todo el mundo es un genio. Pero si se juzga a un pez por su capacidad para trepar a los árboles, se pasará toda la vida creyendo que es estúpido. No podemos esperar que las cosas cambien si seguimos haciendo lo mismoLa creatividad es contagiosa. Pásala".*

(Cit. Albert Einstein)

¿Cuál es el proceso de las habilidades relacionadas con la resolución de problemas?

1. Define el problema
2. Establece tus objetivos
3. Analiza los obstáculos
4. Formula las hipótesis para la resolución de problemas
5. Evalúa las soluciones
6. Toma una decisión
7. Actúa



## 3.1 Breve introducción a la obra de arte y observación

OBRA 1: Arquitectura

TÍTULO: La cúpula de la catedral de Santa María del Fiore

ARTISTA: Filippo Brunelleschi (1420-1436)

DESCRIPCIÓN:

La cúpula de Santa María del Fiore es la cúpula más grande jamás construida en el mundo, es única. La principal característica de la cúpula es su compleja configuración poliédrica.

La altura de la planta fiscal y su forma octogonal obligaron a Filippo Brunelleschi a elegir una forma de arco apuntado, en lugar de la semiesférica. También optó por una cúpula doble para aligerar la carga.



## 3.1 Breve introducción a la obra de arte y observación

OBRA 2: Pintura

TÍTULO: "Edipo y la Esfinge"

ARTISTA: Giorgio de Chirico (1864)

DESCRIPCIÓN:

El cuadro representa la historia mitológica del encuentro entre Edipo y la Esfinge.

Edipo consigue resolver el enigma planteado por la Esfinge.

- "¿Qué animal camina a cuatro patas por la mañana, al mediodía con dos y por la tarde con tres?"
- "Es el hombre, que de niño camina a cuatro patas; cuando es maduro camina erguido sobre dos pies y de viejo debe usar un bastón como apoyo para caminar".



## 4.1 Discusión guiada: Interpretación

### *¿Cómo interpretar obras de arte?*

Debe pedir a los alumnos que describan lo que ven / sienten / comprenden de las piezas de arte / literatura seleccionadas. El enfoque de la discusión es compartir puntos de vista personales, sentimientos y pensamientos de los participantes sobre la (s) pieza (s) de arte / literatura. El propósito es animar a los participantes a compartir su opinión señalando que no hay respuestas incorrectas.

*Posibles preguntas a elegir y desarrollar según el arte / literatura elegido:*

- a. ¿Qué te hace pensar y sentir esta obra de arte?
- b. ¿Qué crees que quiere comunicar la obra de arte?
- c. ¿Cuál es, en tu opinión, el foco de atención del artista?
- d. ¿Cuáles son los retos a los que se enfrentan los artistas en la realización de la obra de arte / literatura?

## 4.2 Discusión guiada: Análisis

### **Cómo analizar obras de arte**

Debes orientar el análisis de los elementos que componen y / o están representados en la obra de arte / literatura. Debe guiar a los alumnos en una discusión que conduzca al tema empresarial en discusión a través de los elementos analizados.

Posibles preguntas para Análisis guiado de las obras observadas / introducidas:

1. ¿Hay algo en esta obra de arte que te haga pensar en algunas de las características de la resolución de problemas?
2. ¿Hay elementos en esta obra de arte que pueda relacionar con el proceso de la resolución de problemas? ¿Cuáles son y cómo / dónde puede encontrarlos?
3. ¿Podrías describir el proceso de la resolución de problemas a través de esta obra de arte?

# Herramientas de soporte

Opcionalmente, puede investigar y proporcionar a los alumnos las herramientas de análisis de apoyo elegidas de acuerdo con el tema y la obra de arte / literatura bajo observación. Estos se combinarán con los materiales de información adicional sobre las obras de arte / literatura en la base de datos.

## HERRAMIENTAS DE ARTE Y LITERATURA

### *¿Cómo analizar una obra de arte / literatura?*

*Ante todo*

- Autorreflexión a través de una obra de arte / literatura
- Simbolismo de colores y formas relacionados según el contexto (en el arte)
- Estructura de la trama o técnicas de escritura (en literatura)

*Secundariamente*

- Contexto histórico y ambiental
- Obra de arte y / o historia del artista

## 4.3 Discusión guiada: resolución de problemas a través de las lentes del arte

*Debe guiar a los alumnos en una discusión sobre el tema a través de los lentes de las obras de arte.*

*Pregunta de apertura: ¿Dónde podemos encontrar las características o los procesos de la resolución de problemas en esta obra de arte?*

*Para guiar este análisis, puede utilizar el apoyo de una o más de las siguientes actividades seleccionadas por el educador:*

*Sesiones de preguntas y respuestas: sobre el tema y sobre las obras de arte / literatura.*

*Mapas mentales sobre el tema de la actividad.*

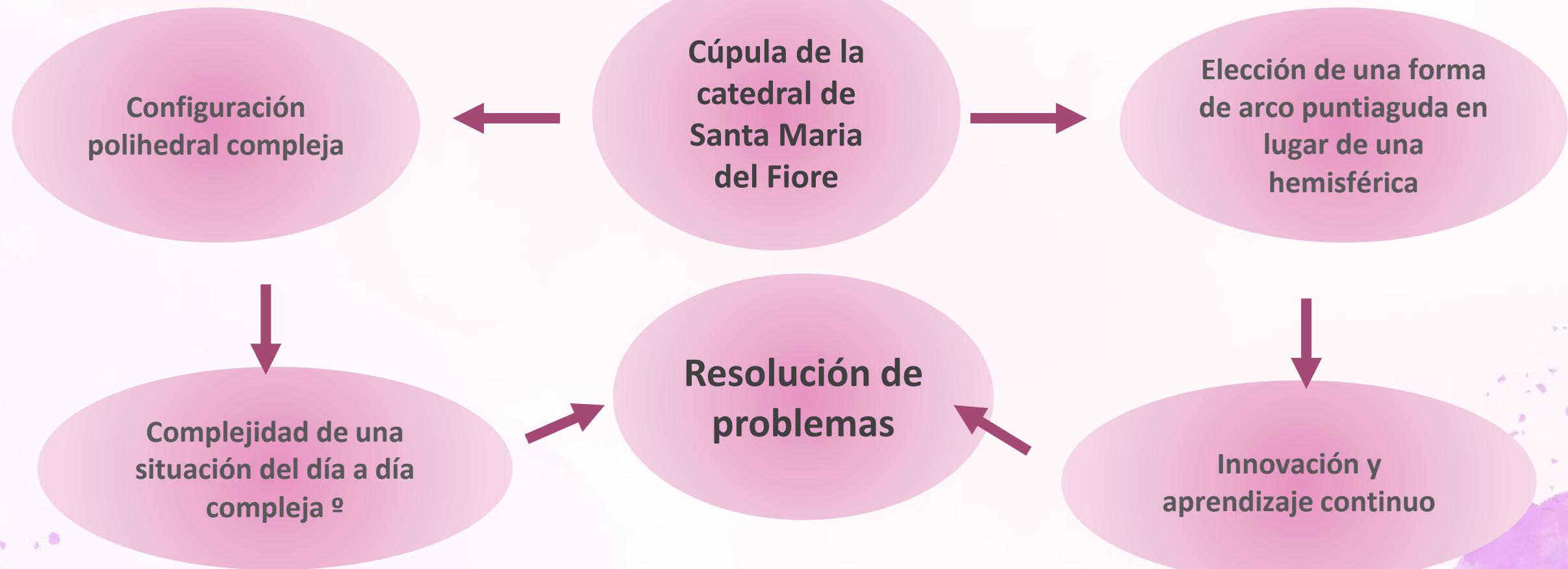
*Tarjetas de preguntas sobre las obras de arte / literatura*

*Cuestionarios sobre el tema de la actividad y sobre las obras de arte / literatura*

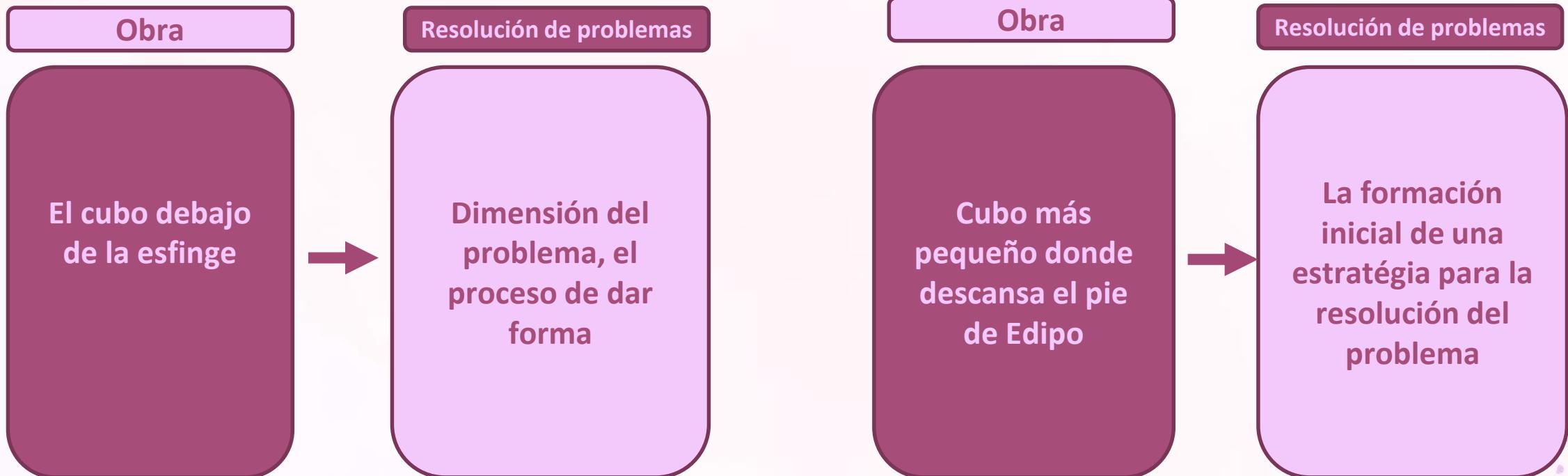
*Ejercicio práctico para dibujar / escribir su propia versión de obra de arte sobre el tema de la actividad.*

*Debe recopilar las respuestas de los alumnos y escuchar sus diferentes análisis y elaboraciones.*

# Referencia del mapa mental (Obra 1)



# Cartas para un «quiz» (Obra 2)



# 5. 1 Conclusiones (Obra 1)

*Al final de la actividad, puede comenzar a guiar al grupo en su interpretación de la obra de arte, explicando cómo ve el tema a través de los lentes del arte / literatura bajo observación.*

*¿Por qué elegimos esta obra de arte? (La interpretación en la base de datos es opcional y puede ser sustituida por la interpretación del educador).*

- 1. La innovación y el aprendizaje continuo son claves para el emprendimiento y la resolución de problemas.**
- 2. La configuración poliédrica de la cúpula puede verse como la complejidad de una situación cotidiana o de una situación de mercado. Por mucho que parezca difícil encontrar un camino en una situación, un mercado, un objetivo, se puede aprovechar la adversidad, construir sobre ella y conseguir algo nuevo y único a partir de ella.**

## 5. 2 Conclusiones (Obra 2)

*Al final de la actividad, puede comenzar a guiar al grupo en su interpretación de la obra de arte, explicando cómo ve el tema a través de los lentes del arte / literatura bajo observación.*

*¿Por qué elegimos esta obra de arte? (La interpretación en la base de datos es opcional y puede ser sustituida por la interpretación del educador).*

**Los elementos de la resolución de problemas a través de la observación de Edipo y la Esfinge:**

Además del enigma en sí, el elemento en el que hay que centrarse en el cuadro lo presentan los cubos sobre los que están colocados la esfinge y uno de los pies de Edipo.

El cubo bajo la esfinge representa la extensión del problema, el proceso de conformación del problema; el cubo más pequeño sobre el que descansa el pie de Edipo representa la formación inicial de una estrategia de solución. También hay que fijarse en la posición del maniquí, que "se estira hacia el problema" aunque sea de nivel superior. Esto puede ser una clara referencia a la introspección y a la actitud necesaria para la búsqueda de soluciones.

## 6. Resumen de la resolución de problemas

Es un proceso totalmente racional y lineal, como una especie de "cadena de montaje del pensamiento". La habilidad de resolución de problemas consiste en integrar nuestros recursos, los lógicos con los creativos, de la mejor manera posible, lo que es esencial para llegar a la solución.

**La creatividad y la intuición** son el corazón de la resolución de problemas. Después de identificar el problema, nuestros objetivos y los obstáculos reales, tenemos que recurrir a lo que sabemos y sabemos hacer, pero luego tenemos que dejar que nuestra mente se libere para hacer conexiones y generar ideas.