



# GAZTE- EKIN BIZKAIA EGITEN

## 4<sup>o</sup> ESO

<https://gazteak.bizkaia.eus>



# RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS 1

## COMPETENCIA

Resolución de problemas.

## COMPETENCIAS ASOCIADAS

Trabajo en equipo, creatividad, adaptación al cambio, tolerancia a la frustración.

## DESCRIPCIÓN COMPETENCIA

Puede definirse como la eficacia y agilidad para encontrar soluciones a los problemas que van surgiendo. La resolución de problemas se refiere a la capacidad para identificar el estado inicial de una situación, el estado final que se desea tener, los obstáculos que impiden pasar del estado inicial al estado final y los procedimientos para salvar esos obstáculos.

## OBJETIVOS

- Desarrollar una actitud positiva mediante la aplicación de procedimientos en la resolución de problemas.
- Promover su capacidad de aprender, comprender y aplicar conocimientos de forma autónoma.

## CURSO

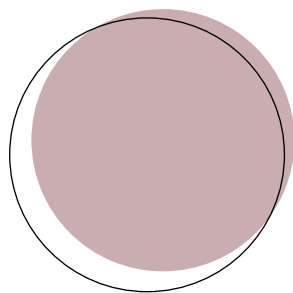
4º ESO

## ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA

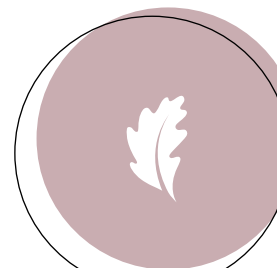
Para adquirir esta competencia se deben plantear los problemas en 4 etapas:

- Comprensión. Entenderlo, describirlo, obtener información.
- Planificación. Cómo se va a abordar la solución.
- Ejecución. Establecer los pasos a dar volviendo al inicio si fuera necesario.
- Solución. Validando y comprobando el resultado.

Adquirir la competencia de resolver problemas supone para el alumnado adquirir confianza para superar las dificultades utilizando sus conocimientos, sus capacidades, centrándose en la solución y si es necesario para resolverlo aplicar creatividad y trabajo eficaz en grupo.



INICIO



# RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS 1

## DINÁMICA PARA TRABAJAR LA COMPETENCIA

### Cambios inesperados

#### DESCRIPCIÓN

El ejercicio se realiza creando varios equipos formados cada uno de ellos por 4-5 personas. Para recaudar fondos y poder realizar el viaje de estudios se les pide que diseñen un cartel para colocar en el centro educativo donde el objetivo es comunicar al resto del alumnado del centro que van a vender fruta en los recreos para conseguir esos fondos.

Se le pide a cada equipo que haga un cartel publicitario con este fin, se le asigna un tiempo de 30 minutos y se les recomienda estar abiertos al cambio y nuevas ideas.

Transcurridos 10 minutos desde el inicio se les cambiará la acción a realizar sin cambiar el objetivo, solo la pieza publicitaria. Ya no tendrán que crear un cartel sino una presentación en PPT para el alumnado y que harán por las clases del centro. Se les asigna de nuevo 30 minutos.

Transcurridos otros 10 minutos se vuelve a cambiar la pieza manteniendo el objetivo de recaudar fondos pero en este caso deberán crear varios perfiles y posts para redes sociales. Se mantiene esta actividad de creación de posts hasta cumplir 20 minutos dejando los 10 minutos finales para exposición del trabajo y evaluación.

#### ESTIMACIÓN TEMPORAL

1 hora.

#### MATERIAL NECESARIO

Folios y pinturas de colores.

#### INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Resultados obtenidos resolviendo problemas cambiantes.
- Resultados obtenidos: cartel, ppt y posts.
- Funcionamiento del grupo.
- Supervisión de la persona orientadora.
- Evaluación de la tolerancia a la frustración provocada por el cambio.
- Opinión del alumnado sobre la actividad.



# RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS 2

## COMPETENCIA

Resolución de problemas.

## COMPETENCIAS ASOCIADAS

Trabajo en equipo, creatividad, adaptación al cambio, tolerancia a la frustración.

## DESCRIPCIÓN COMPETENCIA

Puede definirse como la eficacia y agilidad para encontrar soluciones a los problemas que van surgiendo. La resolución de problemas se refiere a la capacidad para identificar el estado inicial de una situación, el estado final que se desea tener, los obstáculos que impiden pasar del estado inicial al estado final y los procedimientos para salvar esos obstáculos.

## OBJETIVOS

- Desarrollar una actitud positiva mediante la aplicación de procedimientos en la resolución de problemas
- Promover su capacidad de aprender, comprender y aplicar conocimientos de forma autónoma.

## CURSO

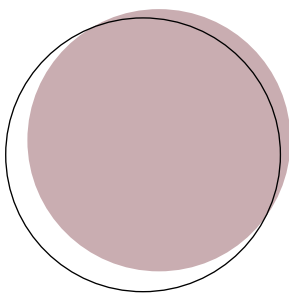
4º ESO

## ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA

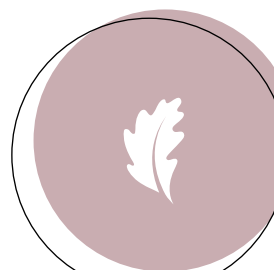
Para adquirir esta competencia se deben plantear los problemas en 4 etapas:

- Comprensión. Entenderlo, describirlo, obtener información.
- Planificación. Cómo se va a abordar la solución.
- Ejecución. Establecer los pasos a dar volviendo al inicio si fuera necesario.
- Solución. Validando y comprobando el resultado.

Adquirir la competencia de resolver problemas supone para el alumnado adquirir confianza para superar las dificultades utilizando sus conocimientos, sus capacidades, centrándose en la solución y si es necesario para resolverlo aplicar creatividad y trabajo eficaz en grupo.



INICIO



# RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS 2

## DINÁMICA PARA TRABAJAR LA COMPETENCIA

Sin salida

### DESCRIPCIÓN

El ejercicio se realiza creando varios equipos formados cada uno de ellos por 4-5 personas.

La situación de partida es que se han quedado encerrados/as en clase y no pueden salir. EL objetivo es sobrevivir durante un tiempo y no está permitido salir del aula, por ejemplo, rompiendo puertas y ventanas. Tampoco pueden usar teléfonos o internet ya que la cobertura de telecomunicaciones ha desaparecido totalmente.

Los grupos tendrán que hacer un listado de 6 elementos de clase que necesitarán para sobrevivir ordenándolos por importancia y justificando su decisión.

Transcurridos 20 minutos los grupos expondrán sus decisiones. Una vez expuestos los elementos por los grupos, la clase deberá llegar a un acuerdo de los 6 elementos seleccionados.

### ESTIMACIÓN TEMPORAL

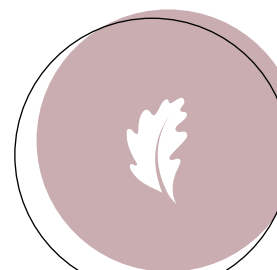
1 hora.

### MATERIAL NECESARIO

Folios.

### INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Resultados obtenidos por el grupo.
- Resultados obtenidos por la clase.
- Funcionamiento del grupo.
- Aportación de soluciones racionales y su justificación.
- Aportación de soluciones creativas y su justificación.
- Supervisión de la persona orientadora.
- Opinión del alumnado sobre la actividad.



# RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Resolver problemas es importante. Nos podemos encontrar con unos cuantos cada día. Si te centras en las soluciones, en cómo superar las dificultades analizando el problema a superar, aplicando tus conocimientos, utilizando tus capacidades, y así, además de solventarlo, adquirirás más confianza en ti.

Tú ya resuelves problemas ahora. Por ejemplo, cuando se te acaban los datos del móvil y te buscas la vida con wifis o pidiendo datos prestados.

El no hacerlo te lleva a que todo se bloquee y luego aparezcan las típicas frases "la culpa no es mía" o "no soy capaz de resolverlo". Al final, más problemas.

## ¿CUÁL ES TU ACTITUD PARA RESOLVER LOS PROBLEMAS QUE SE TE PRESENTAN?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

