



SYNERGISTIC
LEARNING SYSTEMS
A DIVISION OF PITSCO, INC.

Módulo

Soluciones Creativas para Problemas

- Definir *problem* y aprender varios métodos para solucionarlos.
- Usar software para completar una actividad de sesión de reflexión creativa.
- Dado un desafío sin límites determinados, aplicar los pasos de un modelo para solucionar problemas para desarrollar una solución.

Énfasis de la sesión

- 1 Identificando problemas;
Doblando papeles
- 2 Soluciones de reflexión creativa;
Comparación usando el diagrama de Venn
- 3 Patrones de plegamiento;
Probando soluciones;
Pruebas del ciclo de Mobius
- 4 Pruebas de patrones;
Evaluando los resultados de pruebas
- 5 Entendiendo los resultados de pruebas;
Cuantificando los resultados
- 6 Re-diseñando soluciones;
Implementando soluciones
- 7 Serendipidad;
Re-diseñando el modelo;
Propiedades de la masilla

Creative Problem Solving

EN CONTACTO

Estimados padres,

Como padres y profesores, nos damos cuenta que puede ser difícil lograr que el niño discuta lo que ha aprendido en la escuela. Confiamos que la información proporcionada en esta página, le ayudará en la comunicación con su hijo sobre lo que está aprendiendo.

En los próximos días, al completar el Módulo *Soluciones Creativas para Problemas*, su niño aprenderá sobre diferentes técnicas para solucionar problemas. Como el mejor profesor para su hijo, su participación en el proceso educativo es sumamente importante.

Términos que los alumnos aprenderán en este Módulo, incluyen:

- serendipity
- hypothesis
- quantify
- qualify
- ream
- brainstorm
- prediction
- pilot
- criterion
- graphic organizer

Preguntas para comentar

Durante el transcurso de este Módulo, su hijo será evaluado sobre conceptos y actividades claves. Usted puede ayudarlo, comentando estos conceptos.

A él o ella se le pedirá que:

- Defina *brainstorming*. (Es una técnica utilizada por dos o más personas para encontrar posibles soluciones a un problema específico.)
- Identifique los cinco pasos del Synergistic Problem Solving Model. (Los cinco pasos de este modelo son: identificar, reflexión creativa, pruebas, evaluar y re-diseñar o implementar.)
- Defina *serendipity*. (En este caso un hallazgo resulta por casualidad.)



Estudiante: _____

Padre: _____