

## Para empezar

### Ideas principales

- Antes de resolver un problema tienes que calmarte.
- El primer paso para resolver un problema es usar palabras para describirlo.
- El segundo paso para resolver un problema es pensar en muchas soluciones.

### Palabras clave

Problemas, soluciones

### Objetivos

Que las niñas y los niños:

1. Usen palabras para describir los problemas que se presentan en distintas situaciones.
2. Propongan varias soluciones para los problemas que se presentan en distintas situaciones.

### Materiales para la semana

- Día 1: carteles Cómo Calmarse y Pasos para Resolver Problemas, “Canción para resolver problemas”, copia del Enlace con el hogar de la Semana 19.
- Día 2: Foto 19A de la Semana 19, cartel Pasos para Resolver Problemas.
- Día 3: Foto 19B de la Semana 19, cartel Pasos para Resolver Problemas.
- Día 4: cartel Pasos para Resolver Problemas
- Día 5: hojas, colores.

### ¿Por qué es importante este tema?

Resolver problemas es un proceso cognitivo complejo. Las niñas y los niños con buenas habilidades para resolver problemas se llevan mejor con sus compañeros(as) y tienen menos problemas y conflictos agresivos.

### Notas para la y el docente

Esta unidad integra las habilidades de las Unidades 1, 2 y 3, por lo tanto las niñas y los niños tienen que centrar su atención en sus propios sentimientos, en la situación y en los sentimientos de los demás. Tienen que controlar los sentimientos fuertes antes de resolver problemas.

Las niñas y los niños necesitarán entrenamiento y práctica para aprender a usar palabras que describan un problema. Demuestre cómo describir problemas sin culpar a nadie. Anime al grupo a imaginar muchas soluciones para un problema. Demuestre cómo hablar consigo mismo(a) para pensar acerca de un problema usando los Pasos para Resolver Problemas.

Vuelva a nombrar parejas para Piensa, Voltea, Di.

### Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cuándo podrían necesitar nombrar el problema y pensar en soluciones.

Preste atención a quienes usen palabras para hablar de un problema en lugar de reaccionar de manera destructiva y que pueda lastimar y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos: **Te oí usar palabras y decirle a Julia que el problema es que los dos quieren mirar el mismo libro.**

- Demuestre cómo usar los Pasos para Resolver Problemas.
- Recuérdeles con frecuencia que usen los Pasos para Resolver Problemas.

Pida que **REFLEXIONEN** acerca de cómo y cuándo necesitaron nombrar un problema y pensar en soluciones.



#### Recuerde

- Tenga listas las fotocopias del Enlace con el hogar de la Semana 19 y envíelas a cada familia.
- Juegue un Reto Cerebro cada día de la semana.

## Día 1: Cantar

**Material:** carteles Cómo Calmarse y Pasos para Resolver Problemas, “Canción para resolver problemas”, copias del Enlace con el hogar de la Semana 19.

En las últimas semanas, han estado practicando cómo calmarse. Repase junto con grupo el cartel Cómo Calmarse. **Ustedes usan dos de las Habilidades para Aprender que les ayudan a calmarse: enfocan su atención en su cuerpo y hablan con ustedes mismos(as) para decir “Basta” y decir qué sienten.**

Ahora van a aprender algunos pasos que les ayudarán a resolver *problemas*. También usarán sus **Habilidades para Aprender, como ayuda para resolver problemas. Escuchen la canción para resolver problemas.**



Enseñe y canten la “Canción para resolver problemas” durante el día y a lo largo de la semana. Señale los pasos en el cartel Pasos para Resolver Problemas mientras enseña la canción. Pida al grupo que haga los siguientes movimientos para los pasos.

- Paso 1: Pon tus manos alrededor de tu boca
- Paso 2: Tócate la frente con las manos
- Paso 3: Gira una mano alrededor de la otra
- Paso 4: Levanta las manos en el aire

Encontrará la letra a final de esta guía.



Juegue el Reto Cerebro cada día de la semana. Consulte la descripción del juego, ubicada después del Día 5 de esta semana.

## Día 2: Historia y conversación

**Material:** Foto 19A de la Semana 19, cartel Pasos para Resolver Problemas

### Muestre la Foto 19A



Iván

Señale a Iván. **Él es Iván. Iván tiene un problema. El maestro(a) les ha dicho a los niños y niñas que lean un libro con un compañero(a). Iván quería que Noé fuera su compañero, pero Noé eligió a otro compañero. Parece que todos ya tienen compañeros y compañeras de lectura.**

1. **Piensen en cómo se siente Iván.** Dé tiempo para pensar y pida a algunos(as) niños(as) al azar que cuenten sus ideas al grupo. (Confundido, inseguro, decepcionado, celoso). Después de cada respuesta, diga: **Aplaudan dos veces si han tenido la misma idea.**
2. **¿Qué pistas les indican cómo se siente Iván?** (La expresión de su cara, la postura de su cuerpo, la situación).

**Ustedes han aprendido que si tienen sentimientos fuertes no pueden pensar bien. Necesitan calmarse antes de resolver un problema. ¿Creen ustedes que Iván tiene que calmarse?** (Probablemente no. Él sólo está confundido). **Como no tiene sentimientos fuertes, todavía puede pensar en su problema.**

Señale los números 1 y 2 en el cartel Pasos para Resolver Problemas y relacione las palabras con los números para que las y los niños tengan una referencia clara.

El primer paso es **Nombrar el problema**. Señale el cartel Pasos para Resolver Problemas. **Cuando ustedes tengan un problema, es muy importante que hablen con ustedes mismos(as) y digan en voz alta o con el pensamiento cuál es el problema.**

- Piensen en cómo pueden decir cuál es el problema de Iván.** Dé tiempo para pensar y pida al azar que digan sus ideas al grupo. (Necesita encontrar un compañero(a)). Después de cada respuesta, diga: **Pongan sus manos sobre la cabeza si han tenido la misma idea.**

Iván habla consigo mismo. Él se dice: **“Está bien. No puedo trabajar con Noé. Necesito encontrar otro compañero(a)”**. Gracias a que habló consigo mismo y se dijo cuál era el problema, le resultó más fácil entender el problema.

El segundo paso es **Pensar en soluciones**. Eso quiere decir imaginar muchas ideas para resolver el problema. Iván habla consigo mismo otra vez y se dice: **“Está bien, ¿qué puedo hacer?”**. Esto le recuerda pensar en soluciones para su problema.

- Imaginen que ustedes son Iván y piensen en dos soluciones para el problema.** Guíe a los niños y niñas a través de los pasos de Piensa, Voltea, Di. Pida que algunos(as) al azar digan sus ideas al grupo. (Caminar por la sala y mirar si hay alguien más sin compañero(a), pedir a otro compañero(a) que trabaje conmigo, pedir ayuda al maestro(a)).

**Voltéense y díganle a su compañero(a) en voz muy baja la idea que ustedes elegirían.** Pida a uno o dos niños(as) al azar que cuenten sus ideas al grupo. Después de cada respuesta, diga: **Levanten la mano si eligieron la misma solución.**

Iván elige caminar por la sala, enfoca su atención en los otros niños y niñas para ver si hay alguien más sin compañero(a). Encuentra a Joselyn que está sola. Iván le pregunta si puede trabajar con ella. Joselyn está contenta de que se lo haya preguntado porque ella tampoco tenía con quien leer y no sabía qué hacer.

## Día 3: Práctica de habilidades

**Materiales:** Foto 19B de la Semana 19, cartel Pasos para Resolver Problemas

**Ahora van a practicar simplemente decir los dos primeros pasos. ¡Párense todos y todas!** Señale el cartel Pasos para Resolver Problemas. **Digan los dos primeros pasos al mismo tiempo. Ahora giren dos veces. Ahora digan los pasos de nuevo. Ahora siéntense. ¡Díganlos una vez más! Ahora díganlos en voz muy baja, en su pensamiento.**

**Ahora van a practicar cómo pensar muchas soluciones.** Señale Piensa en soluciones en el cartel Pasos para Resolver Problemas.

### Muestre la Foto 19B



Señale a Samantha. **Ella es Samantha. Samantha está observando cómo Lucy y Polo juegan con bloques. Están construyendo edificios y carreteras imaginarias. Samantha quiere unirse a su juego. Sabe que probablemente la dejarán jugar si actúa de manera amistosa y les da una idea para hacer el juego más divertido. Observa con atención los juguetes que tiene delante para encontrar la idea más divertida. Habla consigo misma y se dice: “Bien, puedo decirles que puedo hacer un zoológico con todos los animales”.**

**Ahora imaginen que ustedes son Samantha. Observen con atención todo lo que se ve en la foto. Piensen en algunas ideas divertidas. Pida a**

algunos(as) niños(as) al azar que cuenten sus ideas. (Sugerir construir una estación de bomberos para el camión de bomberos, construir un muelle para el barco, construir una estación de policía para el carro de la policía). **Muevan los dedos si han tenido la misma idea.**

**Volteen a ver a su compañero(a) y díganle en voz muy baja la idea que ustedes creen que funcionará mejor.** Pregunte a uno(a) o dos niños(as) al azar. Después de cada respuesta, diga: **Aplaudan dos veces si han elegido la misma solución.**

**Samantha sigue hablando consigo misma. Sigue mirando los juguetes e imaginando diferentes ideas. Decide que su mejor idea es decir que puede construir una estación de bomberos. Samantha les dice su idea a Lucy y Polo con un tono de voz amistoso. Dice que, si hubiera un incendio, ella podría llevar el camión de bomberos hasta el edificio en llamas, apagar el fuego y rescatar a la gente. Lucy y Polo están entusiasmados con la idea de la estación de bomberos y dejan que Samantha juegue con ellos.**

## Día 4: Reto Cerebro

**Material:** cartel Pasos para Resolver Problemas

### Mi Turno, Su Turno. Versión 1

Vea más información en la página de Reto Cerebro después de las actividades de la semana.

Pida al grupo que se pongan de pie. **Estamos empezando unas lecciones nuevas sobre cómo resolver problemas. Para estas lecciones, necesitan usar el cerebro, así que vamos a jugar un nuevo juego de Reto Cerebro. Se llama Mi Turno, Su Turno. Cuando sea mi turno, yo nombraré y tocaré dos partes del cuerpo. Luego diré “Su turno” y ustedes harán exactamente lo que yo haya hecho. Sólo hay una regla: tienen que esperar a que yo diga “Su turno” antes de moverse.** Pida a los niños(as) que repitan la regla. Recuérdeles que usen sus Habilidades para Aprender. Practiquen despacio los pasos del juego.

1. Diga: **Mi turno.** Nombre y toque al mismo tiempo dos partes del cuerpo. Las y los niños permanecen quietos y esperan.
2. Diga: Su turno. Las y los niños nombran y tocan al mismo tiempo las dos partes del cuerpo.

Repita el juego varias veces, añadiendo una tercera parte del cuerpo o aumentando el tiempo de espera para hacer más difícil el reto. Recuérdeles que no se muevan hasta que usted diga “Su turno”. Como última instrucción, diga que se sienten. Pregunte qué Habilidades para Aprender les ayudaron a tener éxito en el juego.

**Ustedes están aprendiendo cómo resolver problemas. Esta semana aprendieron que cuando tienen un problema, pueden seguir unos pasos que los ayudará a resolverlo.** Señale el cartel Pasos para Resolver Problemas. **Vamos a decir los dos primeros pasos juntos: Nombra el problema. Piensa en soluciones.**

**Cuando tienen un problema, es importante que hablen con ustedes mismos(as) para resolverlo. Pueden hablar con ustedes mismos(as) en voz alta o con el pensamiento. Si hablan con ustedes mismos(as), eso los ayudará a no quedarse sin saber qué hacer. Entonces, esta semana, si ustedes tienen un problema, ¡nombren el problema y piensen en soluciones!**

Nota: La práctica de habilidades anteriormente enunciada hace referencia a algunas estrategias importantes que las y los niños pueden usar para unirse al juego de otros: esperar y observar a qué están jugando los y/o las demás niños(as), ser amistosos(as) y no entrometerse, y sugerir alguna idea adicional divertida para el juego que están jugando los(as) demás. Cuando observe que alguien no tiene éxito en sus intentos de unirse al juego de otros, ya sea debido a su timidez o a un comportamiento agresivo, ayúdele a usar estas estrategias.

## Día 5: Actividad

**Materiales:** hojas, colores

Pida a las y los niños que hagan un dibujo de algún problema que hayan tenido. Pídales que con escritura libre escriban una frase que diga cuál es el problema. Si necesitan ayuda para escribir su idea guíelos.



### Reto Cerebro: Mi Turno, Su Turno (versión 1)

#### Preparación

Pida al grupo que se pongan de pie dejando suficiente espacio para moverse.

#### Reglas

- La regla 1 es permanecer quieto y esperar a que yo diga “Su turno” antes de moverse.

#### Pasos

1. Diga: **Mi turno**. Nombre y al mismo tiempo toque dos partes del cuerpo. Las y los niños permanecen quietos y esperan.
2. Diga: **Su turno**. Las y los niños nombran y tocan al mismo tiempo las dos partes del cuerpo.

#### Consejos

- Repita la regla.
- Recuerde al grupo que usen las Habilidades para Aprender: Decirse a sí mismos(as) las partes del cuerpo mientras esperan que yo diga “Su turno” puede ayudarles a recordarlas.
- Practiquen despacio los pasos del juego.
- Repitan el juego varias veces. Recuérdeles que no se muevan hasta que usted diga “¡Su turno!”. Pregunte qué hicieron para recordar que tenían que quedarse quietos y no moverse hasta que escucharon “Su turno.”.

#### Aumentar el reto

*Atención (A), Memoria Operativa (MO) y Control Inhibitorio (CI)*

- Nombre y toque tres partes del cuerpo. (MO)
- Aumente el tiempo de espera antes de decir “Su turno.” (CI)
- Disminuya progresivamente el volumen de su voz. (A)

Resolver problemas



**¿Qué está aprendiendo mi hijo o hija?**  
Está aprendiendo los dos primeros Pasos para Resolver Problemas; cómo nombrar el problema y luego pensar en soluciones para ese problema.

**¿Por qué es esto importante?**  
Los niños y las niñas que son capaces de resolver problemas se llevan mejor con los otros niños y niñas, son menos agresivos(as) y se ven envueltos en menos conflictos.



**Pregunte a su hijo(a): ¿Qué debes que hacer antes de intentar resolver un problema si tienes un sentimiento fuerte?** Respuesta del Programa *Paso Adelante*: Calmarme.

**¿Cómo puedes calmarte?** Respuesta del Programa *Paso Adelante*: Pongo las manos sobre mi estómago. Digo “Basta”. Digo lo que siento nombrando el sentimiento. Respiro profundamente.

**¿Cuál es el primer Paso para Resolver Problemas?** Respuesta del Programa *Paso Adelante* – 1: Nombra el problema.

**¿Cuál es el segundo Paso para Resolver Problemas?** Respuesta del Programa *Paso Adelante* – 2: Piensa en soluciones.

**Practiquen en familia:**

Cuando haya problemas en el hogar, como un juguete que se perdió o conflictos entre hermanos(as), ayude a su hijo(a) a usar palabras para describir el problema. Luego, piensen juntos(as) en soluciones seguras. Por ejemplo:

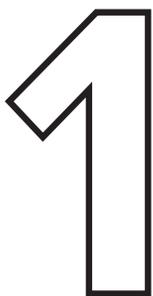
Su hijo(a) no encuentra su juguete favorito. Diga: **Parece que estás muy disgustado(a). Primero cálmate, y luego podemos resolver juntos este problema.** Respire profundamente con él o ella.

¿Cuál es el problema? Ayúdele a describir el problema. Luego repítalo: **No encuentras tu juguete.**

**Ahora vamos a pensar en algunas soluciones.** Ayúdele a pensar en soluciones, como buscar en todas las habitaciones o jugar con otro juguete. **¿Qué solución quieres probar?** Pida a su hijo(a) que elija una solución y pruébenla.

**Actividad**

Pida a su hijo(a) que colorea los números 1 y 2. Si ya sabe escribir pídale que escriba el Paso para Resolver Problemas correspondiente junto al número. Si aún no sabe escribir pídale que él o ella se lo diga y usted escríbalo en la hoja o en una hoja aparte para que lo copie.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Firma de Familiares: \_\_\_\_\_