

## Para empezar

### Ideas principales

El segundo Paso para Resolver un Problema es pensar en muchas soluciones.

### Palabras clave

Soluciones, ideas

### Objetivo

Que las niñas y los niños:

1. Piensen en muchas soluciones para un problema.

### Materiales para esta semana

- Día 1: Títere Niño, canción “Cuando tienes un problema”, símbolos para el juego “Detener al compañero”, copias del Enlace con el hogar de la Semana 24.
- Día 2: foto de la Semana 24, carteles Cómo Calmarse y Maneras Justas de Jugar.
- Día 3: Bloques, papel y lápiz.
- Día 4: un montón grande de juguetes, cesto, caja, cobija, papel y lápiz.
- Día 5: cuento con el tema de la semana.

### ¿Por qué es importante este tema?

Encontrar varias soluciones para un problema es una parte importante en la resolución de problemas. Las niñas y los niños con buenas habilidades para resolver problemas se llevan mejor con sus iguales y tienen menos problemas y conflictos agresivos.

### Notas para la y el docente

Las niñas y los niños pequeños necesitan el apoyo de una persona adulta para sugerir ideas mientras aprenden a resolver problemas con sus compañeros y compañeras.

### Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cuándo podrían necesitar pensar en un gran número de ideas seguras para resolver problemas.

Preste atención cuando propongan un gran número de ideas seguras para resolver problemas y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos: **Oí que tú y Leo pensaron en muchas ideas seguras sobre cómo podrían jugar con la misma capa del disfraz. Creo que decidir turnarse para ponerse la capa es una solución justa. ¡Parece que ahora los dos están contentos!**

- Demuestre cómo sugerir un gran número de ideas para resolver problemas.
- Recuérdeles que deben pensar en muchas ideas seguras para resolver problemas.

Pida que **REFLEXIONEN** acerca de cuándo pensaron en ideas seguras para resolver problemas.



#### Recuerde

Recoja la hoja del Enlace con el hogar de la semana anterior y envíe a cada familia la correspondiente a esta semana.

## Día 1: Guion para títeres

**Materiales:** Títere Niño, canción “Cuando tienes un problema” versos 3 y 4, símbolos para el juego “Detener al compañero”, copias del Enlace con el hogar de la Semana 24

Maestro(a): **La semana pasada ustedes aprendieron que el primer paso para resolver problemas es decir cuál es el problema. ¡Oh! Aquí está \_\_\_\_\_** (Títere Niño).

Niño: **Hola. Maestro(a), tengo un problema.**

Maestro(a): **¿Qué ocurre?**

Niño (dudoso): **Estaba jugando afuera, en el arenero. Tenía un carrito con el que estaba jugando. Luego empecé a cavar un hoyo grande. Pero llegó el momento de regresar al salón y cuando quise agarrar el carrito, ya no estaba.**

Maestro(a): **Acabas de decirme lo que pasó de manera calmada. ¿Tú te has calmado solo? Niño afirma con la cabeza. Ahora usa tus palabras para decir cuál es el problema.**

Niño (tras una pausa para pensar): **He perdido el carrito en el arenero.**

Maestro(a): **Decir cuál es el problema es el primer paso. El segundo paso es pensar en muchas soluciones. Eso quiere decir proponer muchas ideas para resolver el problema. ¿Puedes pensar en un par de soluciones? Niño afirma con la cabeza.**

Maestro(a) (dirigiéndose al grupo): **Mientras \_\_\_\_\_ (Niño) está pensando en soluciones, ustedes también piensen en algunas.**

Niño: **Tengo dos ideas. Puedo cavar en la arena para ver si lo encuentro yo solo. O puedo pedirles a algunos amigos que me ayuden a buscarlo.**

Maestro(a) (dirigiéndose al grupo): **¿Cuáles son algunas de las soluciones que ustedes pensaron? Pida que digan algunas ideas. (A Niño) ¿Cuál solución crees que funcionará mejor?**

Niño: **Creo que les pediré a unos amigos que me ayuden a buscarlo. Así será más rápido.**

Maestro(a): **Estoy de acuerdo, será más rápido con más manos cavando. Me avisas si encuentras el carrito.**



Enseñe los versos 3 y 4 de la canción “Cuando tienes un problema” y cántenlos durante el día y a lo largo de la semana.

Encontrará la letra al final de esta *Guía*.



Jueguen el juego “Detener a mi compañero(a)” una o más veces a lo largo del día y continúen jugándolo durante la semana. Consulte la ficha con la descripción del juego en la semana anterior. Recuerde tener a la mano los cinco símbolos que necesitará para jugar este juego, mismos que ocupó la semana anterior.

## Día 2: Historia y conversación

**Materiales:** foto de la Semana 24, cubra la imagen del lado derecho (en la que se ven dos niñas sentadas) con un papel, carteles Cómo Calmarse y Maneras Justas de Jugar.

**Han estado aprendiendo acerca de cómo resolver problemas. El primer paso es decir cuál es el problema. El segundo paso es pensar en soluciones seguras.**

### Muestre la Foto 24



Raquel y Lorena

Pregunte al grupo acerca de lo que ve o cree que sucede en la foto. Pregunte también cómo cree que se sienten las niñas de la foto. Señale los elementos de la historia.

**Ellas son Raquel y Lorena. Ellas tienen un problema.**

1. **¿Qué pistas de la foto les indican que hay un problema?** (sus caras enojadas, las dos están jalando el abrigo). **Raquel está muy enojada. Está tratando de quitarle el abrigo de bombero a Lorena. ¿Es seguro hacer esto?** (No).
2. **Piensen en cómo decir cuál es el problema.** Dé tiempo para pensar y pregunte a uno o dos niños(as) al azar. (Las dos niñas quieren ponerse la misma ropa de bombero). **Si ustedes tuvieron la misma idea, den un palmadita sobre su hombro.**

**Raquel y Lorena quieren ponerse la misma ropa de bombero. Están teniendo sentimientos fuertes y necesitan calmarse.** Repasen los pasos con el cartel *Cómo Calmarse*. Descubra la mitad de la foto y muéstrela.

**Después de calmarse, Raquel y Lorena piensan en soluciones seguras.**

3. **¿Cuáles son algunas soluciones seguras?** (Turnarse, jugar otro juego). Señale las soluciones que son *Maneras Justas de Jugar*.
4. **¿Ustedes cuál creen que es la mejor solución?** Pregunte a algunos(as) niños(as) al azar (varias respuestas).

**Ustedes están aprendiendo cómo resolver problemas. Si tienen sentimientos fuertes, primero necesitan calmarse. Cuando estén calmados, usen palabras para decir cuál es el problema. Luego piensen en soluciones seguras.**

## Día 3: Práctica de habilidades-Actividad 1

### Pensar en soluciones

(grupo pequeño, Objetivo 1).

**Materiales:** Bloques, papel y lápiz

1. Pida al grupo que se sienten en el piso. Presente la actividad. **La semana pasada practicaron cómo calmarse y decir cuál es el problema en algunas historias. Esta semana vamos a practicar cómo pensar en soluciones para esos problemas. Vamos a contar las soluciones con estos bloques.**
2. Lea la primera situación. Pida al grupo que proponga soluciones. Escriba las ideas y coloque un bloque en la mesa por cada una de ellas.
3. Vuelva a leer las soluciones y pida que se turnen para elegir la solución que usarían ellos.
4. Repita el proceso con las otras situaciones o presente usted su propia situación.
5. Preste atención y refuerce cuando sugieran muchas soluciones: **¡Qué bien! ¡Entre todos pensaron \_\_\_\_\_ soluciones para este problema!**

### Situaciones

- **Perdí mi suéter.**
- **Los(las) dos queremos leer el mismo libro.**
- **Hay pintura derramada encima de mi dibujo.**

## Día 4: Práctica de habilidades-Actividad 2

### Problema “Mover juguetes”

(grupo grande, Objetivo 1).

**Materiales:** un montón grande de juguetes, cesto, caja, cobija, papel y lápiz

1. Pida al grupo que se sienten de un lado del salón. Presente el juego. **Hoy, ustedes tienen un juego acerca de un problema. El problema es que hay que mover todos los juguetes al otro lado del salón. Tienen que pensar en algunas ideas para moverlos. Pueden usar como ayuda cualquiera de las cosas que hay entre los juguetes.**
2. Pida a los niños y niñas que sugieran ideas y escriba cada una de ellas.
3. Diga que prueben cada una de sus ideas.

4. Pregunte: **¿Cuál fue la manera más rápida de mover los juguetes? ¿Cuál fue la manera más divertida de mover los juguetes?**
5. Preste atención y refuerce cuando sugieran muchas ideas y trabajen juntos: **Ustedes pensaron en muchas soluciones para este problema. Luego trabajaron juntos(as) para mover los juguetes.**

## Día 5: Actividad

Lea un cuento relacionado con el tema de esta semana.

### Pensar en soluciones

#### Tema

Su hijo o hija está aprendiendo el segundo paso para Resolver Problemas, “Pensar en soluciones”; es decir, imaginar un gran número de ideas seguras para resolver el problema.

Saber cómo resolver problemas de manera segura ayuda a su hijo(a) a llevarse bien con los otros niños(as) y a hacer amistades. Quienes se calman y resuelven los problemas de manera segura aprenden con más facilidad en la escuela.

#### Juego

Juegue un juego con su hijo(a) para practicar cómo pensar soluciones. Use una caja pequeña como “caja de las ideas”. Tome objetos pequeños para representar las ideas, por ejemplo monedas.

Diga: **Vamos a jugar el juego de Pensar. Yo diré un problema. Tú piensas muchas ideas seguras para resolver el problema. Por cada idea tuya, pondré un centavo en la “caja de las ideas”.** Jueguen el juego a lo largo de la semana. Al final de la semana, cuenten cuántas ideas pensó él o ella.

Utilice un problema real, presente su propio problema o use uno de estos:

- **No puedes alcanzar un libro que está en un librero alto.**
- **Tu pelota rodó debajo de la cama y se quedó atorada.**
- **No encuentras tus calcetines favoritos.**

#### Historia



Raquel

Lorena

La historia de esta semana es sobre Raquel y Lorena. Ellas tienen un problema. Las dos quieren ponerse la misma ropa de bombero. Pregunte a su hijo(a) sobre esta historia.

- Señale la foto de la izquierda y pregunte: **¿Qué ves en esta foto?**
- **¿Qué deben hacer Raquel y Lorena para resolver su problema?** (Calmarse, decir cuál es el problema, pensar soluciones).
- Señale la foto de la derecha y pregunte: **¿Qué ves en esta foto?**

**Ahora vamos a imaginarnos que somos Raquel y Lorena. ¿Cuáles son algunas soluciones seguras para nuestro problema?** (Turnarnos, jugar otro juego).

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

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

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