

¡Manos a la obra! Resolviendo problemas con creatividad

Persona y sociedad | Creatividad | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) desarrollen habilidades básicas de resolución de problemas a través de actividades creativas y lúdicas. Los estudiantes aprenderán a identificar pequeños retos cotidianos, pensar en posibles soluciones y elegir la mejor opción para resolverlos, fomentando su pensamiento crítico y autonomía. La creatividad es el eje central, ya que los niños usarán materiales diversos para imaginar y crear soluciones originales.

La relevancia de este aprendizaje radica en que los problemas y retos aparecen constantemente en su entorno cercano: al compartir juegos, ordenar sus espacios o ayudar en casa. Al practicar cómo enfrentarlos desde pequeños, fortalecen su confianza y capacidad para actuar con iniciativa de forma positiva. Además, la metodología basada en problemas asegura que el aprendizaje esté siempre conectado con situaciones reales o simuladas que ellos comprenden y viven, haciendo la experiencia significativa y motivadora.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar situaciones sencillas que representen un problema para ellos o sus compañeros.
- Proponer soluciones creativas y viables para resolver pequeños retos.
- Colaborar con otros niños para analizar y escoger la mejor solución.
- Expresar con palabras o dibujos lo que piensan sobre el problema y su solución.
- Desarrollar confianza y autonomía al enfrentar desafíos cotidianos con creatividad.

Recursos Necesarios

- Cartulinas blancas y de colores (al menos 5 por grupo)
- Crayones, lápices de colores y marcadores (suficientes para todos)
- Bloc de notas o hojas para dibujo individual (1 por niño)
- Recortes de imágenes de revistas con situaciones cotidianas (10-15)
- Juguetes variados pequeños (bloques, autos, muñecos) para simulación
- Caja o bolsa para «problemas sorpresa» (tarjetas con dibujos o palabras simples)
- Reproductor de música y canción infantil alegre para romper el hielo

Requisitos Previos

- Experiencia previa en escuchar y responder preguntas sencillas.

- Habilidad básica para usar crayones y lápices para dibujar.
- Conocimiento elemental de compartir y esperar turnos en grupo.
- Familiaridad con el vocabulario básico relacionado a acciones cotidianas (ayudar, ordenar, jugar).

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a ser pequeños solucionadores de problemas. Vamos a aprender cómo pensar y usar nuestra creatividad para encontrar ideas que nos ayuden cuando algo es difícil o no sabemos qué hacer."

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Invita a los niños a cantar una canción corta y divertida sobre ayudar a los amigos a resolver problemas ("Si tienes un problema, vamos a arreglarlo").
- **Estudiantes:** Cantan y mueven las manos al ritmo, conectándose con la idea de ayudar y resolver.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra una tarjeta de problema sorpresa con un dibujo (ejemplo: un niño con un juguete roto) y pregunta: "¿Qué harían ustedes si su juguete favorito se rompe? ¿Cómo podríamos ayudarlo?"
- **Estudiantes:** Responden con ideas espontáneas, expresando curiosidad y ganas de ayudar.

Contextualización:

Docente: Explica que resolver problemas es algo que hacemos todos los días, como cuando buscamos cómo guardar nuestros juguetes o compartir un juego con amigos.

Estudiantes: Asienten y comparten ejemplos de su vida cotidiana.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta tres tarjetas con problemas cotidianos ilustrados (por ejemplo: "Juguetes desordenados", "No hay lugar para sentarse", "Amigo triste porque perdió su muñeco"). Explica que juntos vamos a pensar soluciones creativas para cada uno, usando imaginación y materiales.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: "Detectives de problemas"

- **Objetivo:** Identificar situaciones problemáticas sencillas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Ahora vamos a ser detectives. Les mostraré dibujos y ustedes me dirán cuál es el problema que ven."
 - **Estudiantes:** Observan las imágenes y nombran el problema.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Lista verbal de problemas detectados.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Escuchar respuestas, validar ideas, hacer preguntas guía como "¿qué pasa aquí?" o "¿cómo crees que se siente el niño?"

Actividad 2: "Mi solución creativa"

- **Objetivo:** Proponer soluciones creativas y viables.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los niños en grupos pequeños (3-4). Entregan materiales para crear una solución (dibujar, usar recortes, bloques).
 - **Docente:** "Piensen en cómo ayudarían a resolver el problema que les tocó. Pueden dibujar, construir o contar una historia."
 - **Estudiantes:** Crean su solución en grupo, discuten y colaboran.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Dibujo, maqueta sencilla o cuento corto grupal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Observar interacciones, hacer preguntas como "¿Cómo ayuda tu idea?", "¿Qué más podríamos hacer?", apoyar a quien lo necesite.

Actividad 3: "Compartiendo nuestras ideas"

- **Objetivo:** Colaborar para elegir la mejor solución.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Invita a cada grupo a presentar su solución a la clase con palabras o mostrando su creación.
 - **Docente:** Facilita una breve discusión preguntando: "¿Cuál idea te gustó más? ¿Por qué?"

- **Estudiantes:** Escuchan, comentan y eligen juntos la solución que les parece mejor.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentaciones orales y selección grupal.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Guiar diálogo, reforzar respeto por opiniones, destacar ideas creativas y viables.

Diferenciación:

- **Para niños que terminan antes:** Se les invita a crear otro mini problema y proponer solución para que el grupo lo resuelva.
- **Para quienes necesitan apoyo:** El docente ofrece ayuda individual para expresar ideas, usar dibujos o repetir instrucciones con ejemplos concretos.

Transiciones:

Después de detectar problemas, **docente** conecta diciendo: "Ahora que sabemos cuáles son los problemas, vamos a imaginar cómo solucionarlos con nuestra creatividad". Luego, tras crear soluciones, dice: "¡Qué buenas ideas! Ahora las compartiremos para que todos aprendamos juntos".

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza un mural colectivo con dibujos de soluciones hechas por los niños, preguntando "¿Qué aprendimos hoy?"
- **Estudiantes:** Participan colocando sus dibujos y dicen en voz alta una idea que recuerdan.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué problema te gustó más resolver?"
- "¿Cómo te sentiste cuando encontraste una idea para ayudar?"
- "¿Qué harás cuando tengas un problema en casa o en el juego?"

Retroalimentación:

Docente: Elogia la creatividad y esfuerzo de cada niño, refuerza que todas las ideas fueron importantes y que juntos aprendieron a ser solucionadores.

Transferencia:

Docente: Invita a los niños a observar en casa o en el juego situaciones donde puedan usar lo aprendido y contar la próxima vez qué hicieron para resolver un problema.

Tarea o reto:

Docente: Propone llevar a casa una tarjeta con un dibujo de un problema para que los niños lo comenten con su familia y piensen una solución juntos.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica durante la fase de inicio (activación previa), formativa en desarrollo (observación y guía en actividades) y sumativa durante el cierre (reflexión y mural colectivo).

Criterios de evaluación:

- Identifica problemas simples en imágenes o situaciones (Objetivo 1).
- Propone soluciones creativas y adecuadas usando materiales y lenguaje (Objetivo 2).
- Participa colaborando y compartiendo ideas con otros niños (Objetivo 3).
- Expresa con dibujos o palabras sus ideas y sentimientos relacionados (Objetivo 4).
- Muestra confianza y disposición para enfrentar retos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y propuesta de soluciones.
- Registro anecdótico de intervenciones y colaboración.
- Portafolio con dibujos y evidencias creativas.
- Autoevaluación guiada mediante preguntas orales en el cierre.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales en la fase inicial y discusión.
- Creaciones gráficas o modeladas en grupo.
- Presentaciones orales y selección de soluciones.
- Mural colectivo con síntesis de aprendizajes.