

# ¡Aventureros de Soluciones! Descubriendo cómo resolver problemas

*Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Diseño Universal para el Aprendizaje*

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de 6 años aprendan a describir y aplicar pasos sencillos para resolver problemas cotidianos. A través de actividades lúdicas y colaborativas, los estudiantes descubrirán que los problemas pueden ser oportunidades para pensar, crear y ayudar. La relevancia de este aprendizaje radica en que desde temprana edad pueden desarrollar habilidades para enfrentar pequeñas dificultades de manera organizada y confiada, lo que fortalece su autonomía y pensamiento crítico.

El plan conecta con la vida real de los niños al usar ejemplos y situaciones que ellos viven en la escuela, en casa o con amigos, haciendo que el aprendizaje sea significativo y aplicable. Además, se emplea la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje, ofreciendo múltiples formas de presentar la información, expresar sus ideas y mantenerse motivados, atendiendo la diversidad del aula. Al finalizar la sesión, los estudiantes serán capaces de identificar un problema sencillo, pensar en soluciones posibles y describir los pasos para resolverlo, fortaleciendo competencias esenciales para su formación integral.

## Objetivos de Aprendizaje

- Describir los pasos básicos para solucionar problemas sencillos.
- Identificar problemas comunes en su entorno escolar o familiar.
- Expresar soluciones posibles utilizando dibujos, palabras o dramatizaciones.
- Colaborar con sus compañeros para compartir ideas y soluciones.
- Aplicar un proceso sencillo y organizado para resolver un problema planteado.

## Recursos Necesarios

- Cartulinas grandes (1 por grupo) y hojas blancas para cada niño.
- Marcadores de colores, crayones y lápices de colores.
- Tarjetas ilustradas con situaciones problemáticas cotidianas (5 tarjetas).
- Un cuento corto ilustrado sobre un personaje que enfrenta un problema sencillo.
- Reproductor de audio o dispositivo con altavoces para música de fondo (opcional).
- Pizarra blanca o rotafolio y plumones para anotar ideas.
- Sombreros o pañoletas para dramatizaciones (opcional).

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico de comunicación oral y comprensión de instrucciones simples.
- Experiencia previa en actividades grupales o juegos cooperativos en el aula.
- Habilidades iniciales para dibujar y expresar ideas mediante imágenes.
- Familiaridad con situaciones cotidianas dentro de la escuela o el hogar.

## Actividades

### Fase de Inicio

#### Tiempo estimado:

10 minutos

#### Propósito de la sesión:

**Docente:** "Hoy vamos a ser aventureros que encuentran soluciones para problemas. ¿Alguna vez tuvieron un problema y no sabían qué hacer? Vamos a aprender cómo descubrir pasos para resolverlos, ¡como detectives!"

**Estudiantes:** Escuchan y se preparan para participar.

#### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** Muestra una imagen grande que presenta un niño con una mochila rota y pregunta: "¿Qué creen que pasó aquí? ¿Qué harían ustedes si les pasara esto?"

**Estudiantes:** Responden con ideas breves y espontáneas, compartiendo experiencias similares.

#### Motivación y enganche:

**Docente:** Cuenta un cuento corto ilustrado sobre un personaje que enfrenta un problema simple (por ejemplo, un perrito perdido que quiere volver a casa) y cómo piensa en diferentes soluciones.

**Estudiantes:** Escuchan atentos y participan señalando imágenes o haciendo preguntas.

#### Contextualización:

**Docente:** "Así como el perrito del cuento, todos nosotros podemos tener problemas y con pequeños pasos podemos encontrar soluciones. Hoy aprenderemos cómo hacerlo para que cada problema sea una aventura para resolver."

**Estudiantes:** Se sienten motivados para participar activamente.

### Fase de Desarrollo

#### Tiempo estimado:

40 minutos

#### Presentación del contenido:

**Docente:** Explica con lenguaje sencillo los cuatro pasos para resolver un problema: 1) Identificar el problema, 2) Pensar en posibles soluciones, 3) Elegir la mejor solución, 4) Probar y ver si funciona.

Para ilustrar, usa imágenes grandes y frases cortas que acompañan cada paso, mostrando ejemplos relacionados con la escuela y el hogar.

## **Actividades de aprendizaje activo:**

### **Actividad 1: "Detectives de Problemas"**

- **Objetivo:** Identificar problemas comunes en su entorno.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Entrega a cada grupo una tarjeta ilustrada con una situación problemática (ej. un juguete roto, un amigo triste, un lápiz perdido).
  - Los niños observan la tarjeta y hablan en grupo para describir qué problema ven.
  - **Docente:** Camina en el aula, escucha y guía con preguntas: "¿Qué está pasando aquí? ¿Por qué es un problema?"
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 estudiantes)
- **Producto:** Cada grupo dice en voz alta cuál es el problema que identificaron.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Facilitar la comprensión, promover la participación, dar ejemplos si algún grupo tiene dificultad.

### **Actividad 2: "Ideas creativas para soluciones"**

- **Objetivo:** Pensar y expresar posibles soluciones para el problema identificado.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Pide a cada grupo que piense en al menos dos soluciones para el problema de su tarjeta y las dibujen o escriban en la cartulina.
  - Los niños pueden usar dibujos, palabras o una combinación.
  - **Docente:** Anima a los grupos con preguntas: "¿Qué podríamos hacer para ayudar? ¿Hay diferentes maneras de resolverlo?"
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 estudiantes)
- **Producto:** Cartulina con dibujos o escritos de soluciones creativas.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Apoyar con vocabulario, motivar la creatividad, asegurar la participación equitativa.

### **Actividad 3: "Dramatizando la solución"**

- **Objetivo:** Expresar una solución escogida mediante dramatización.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Cada grupo elige una solución y prepara una pequeña dramatización para mostrar cómo resolverían el problema.
- Ofrece sombreros o pañoletas para que los niños se disfracen y se diviertan actuando.
- **Docente:** Motiva con frases: "¡Vamos a ser actores y mostrar nuestra solución para que todos aprendamos!"
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 estudiantes)
- **Producto:** Presentación oral y corporal de la solución del problema.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Facilitar el orden, dar tiempo, fomentar el respeto y la escucha activa entre los grupos.

### Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a que creen una historia corta o un dibujo extra explicando otro problema que ellos hayan vivido y cómo lo resolvieron.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Asignar un compañero voluntario para que le ayude a expresar las ideas oralmente o con dibujos, y usar preguntas guía más simples.

### Transiciones:

Al finalizar la identificación del problema, el docente dice: "Ahora que sabemos qué problema tenemos, vamos a pensar en muchas ideas para solucionarlo, ¡como verdaderos inventores!" Al concluir las soluciones, conecta con la dramatización: "¡Es hora de mostrar al grupo cómo podemos resolverlo actuando! Así todos aprenderemos juntos."

## Fase de Cierre

### Tiempo estimado:

10 minutos

### Síntesis:

**Docente:** Pide a cada niño que complete un "Ticket de salida" en una hoja con tres preguntas fáciles:

- ¿Cuál fue el problema que aprendí a resolver hoy?
- ¿Qué paso me gustó más para encontrar la solución?
- ¿Dónde puedo usar lo que aprendí fuera de la escuela?

**Estudiantes:** Escriben o dibujan sus respuestas con ayuda si es necesario.

### Reflexión metacognitiva:

**Docente lee las preguntas en voz alta para que los niños piensen y respondan oralmente o con gestos:**

- ¿Pude decir cuál era el problema?
- ¿Pude pensar en ideas para solucionarlo?
- ¿Me sentí feliz ayudando a mi grupo?

### **Retroalimentación:**

**Docente:** Da comentarios positivos a cada grupo y niño, resaltando la creatividad, el esfuerzo y el trabajo en equipo.

Ejemplo: "Me encantó cómo usaron dibujos para explicar la solución, ¡muy creativo!"

### **Transferencia:**

**Docente:** Explica que en la siguiente clase seguirán aprendiendo a resolver problemas pero con retos un poco más grandes y que pueden practicar en casa ayudando a resolver pequeñas situaciones.

### **Tarea o reto:**

**Docente:** Invita a los niños a observar en casa o en el camino a la escuela algún problema sencillo y pensar con su familia en pasos para solucionarlo. Pueden dibujar o contar la experiencia en la próxima sesión.

## **Evaluación**

**Tipo de evaluación:** Diagnóstica al inicio con la pregunta sobre problemas, formativa durante las actividades de grupo y dramatización, y sumativa al cierre con el "Ticket de salida".

### **Criterios de evaluación:**

- Identifica correctamente un problema sencillo (vinculado al objetivo 2).
- Describe al menos dos soluciones posibles para el problema (vinculado al objetivo 3).
- Secuencia los pasos para resolver el problema (vinculado al objetivo 1 y 5).
- Participa activamente en la dramatización mostrando comprensión del proceso (vinculado al objetivo 4).

### **Instrumentos sugeridos:**

- Lista de cotejo para observar participación y comprensión durante actividades grupales y dramatización.
- Revisión de cartulinas con dibujos y descripciones de soluciones.
- Evaluación del "Ticket de salida" para verificar reflexión y síntesis individual.

### **Evidencias de aprendizaje:**

- Explicaciones orales y grupales de problemas identificados.
- Cartulinas con soluciones dibujadas o escritas.
- Presentaciones dramatizadas de soluciones.
- Respuestas en el "Ticket de salida" que evidencian comprensión del proceso.

## **Enriquecimientos**

### **Desarrollo - Rubrica**

### **Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: ¡Aventureros de Soluciones!**

| Criterios                                          | Excelente (3 puntos)                                                                    | En Proceso (2 puntos)                                                       | Necesita Apoyo (1 punto)                                             |
|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Identificación del problema                        | Reconoce claramente el problema presentado y puede explicarlo con sus propias palabras. | Reconoce el problema, pero necesita ayuda para expresarlo con claridad.     | Tiene dificultad para identificar el problema aunque se le da apoyo. |
| Propuesta de soluciones sencillas                  | Propone una o más soluciones simples y prácticas para el problema.                      | Propone soluciones pero estas son poco claras o necesitan mayor desarrollo. | No logra proponer soluciones o las propuestas no son adecuadas.      |
| Descripción de los pasos para resolver el problema | Describe de manera ordenada y clara los pasos para llevar a cabo la solución.           | Describe algunos pasos, pero el orden o la claridad son limitados.          | No logra describir los pasos o la descripción es confusa.            |
| Participación y colaboración                       | Participa activamente y colabora con sus compañeros durante la actividad.               | Participa de forma limitada o requiere motivación para colaborar.           | No participa ni colabora durante la actividad.                       |

**Indicaciones para el docente:** Use esta rúbrica para observar y registrar cómo cada estudiante avanza en la sesión. Retroalimente con ejemplos claros y apoyos visuales para facilitar la comprensión. Priorice un ambiente positivo para fomentar la participación y el aprendizaje activo.