

# SILAS

## SiLAS Home Room / Morning Meeting/Snack Time Activity / MTSS Time

**Competencia CASEL Enfoque:** Toma de decisiones responsable

**Tema:** Resolución de problemas

**Tiempo:** 20-30 minutos

**Materiales:** Folleto de resolución de problemas (incluido) o papel cuadriculado/pizarra, utensilios de escritura, tarjetas de escenarios sociales (Incluido), enlaces de juegos: [Wordle For Kids](#), [Juegos de resolución de problemas](#)

### **Objetivos:**

- Aceptar y generar una solución para resolver un problema social presentado/dado.
- Identificar comportamientos flexibles que pueden ayudar a resolver una situación social dada/presentada.
- Generar nuevas ideas para resolver tareas o preguntas abiertas.

### **Estándares básicos comunes abordados:**

#### **hablar y escuchar**

- CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.SL.1
- CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.SL.2

### **Definición de términos clave:**

- **Pensamiento crítico:** el proceso de investigar y hacer preguntas para obtener información o resolver un problema.
- **Pensamiento flexible:** la capacidad de ver otras soluciones o procesos para responder preguntas y resolver problemas; entender que hay más de una manera de hacer algo

**Introducción:** resolución de problemas no es sólo para Matemáticas y Ciencias. Esta habilidad es vital para establecer y mantener relaciones interpersonales en cualquier entorno social. La resolución de problemas implica un pensamiento crítico y flexible. A menudo, este es un concepto difícil de entender para los estudiantes sin instrucción intencional. Esta lección ofrece puntos de discusión y actividades para ayudar a enseñar a los estudiantes el proceso de resolución de problemas. El método de resolución de problemas consta de cinco pasos. Use el folleto a continuación o dibuje el método en la pizarra para revisar e introducir este proceso. Usarás este folleto/dibujo para trabajar en el juego a continuación.

# SILAS

**Tiempo de juego: ¡Actuarlo!** Resolver problemas, especialmente aquellos relacionados con situaciones sociales, puede ser difícil tanto para estudiantes como para adultos. El pensamiento crítico puede ser difícil para algunos. Practicar la resolución de problemas de una manera divertida brinda a los estudiantes un ambiente de bajo estrés que los ayuda a sentirse más cómodos con la posibilidad de cometer un error o frustrarse. Para jugar, divida la clase en grupos de tres o cuatro. Dé a cada grupo un escenario social para resolver. Puede crear sus propios escenarios o utilizar los que se proporcionan a continuación. Dé a los estudiantes de cinco a diez minutos para revisar su escenario y completar el método de resolución de problemas para proporcionar una solución al problema y crear una obra de teatro usando la solución que se les dio. Permita tiempo para que los estudiantes realicen la representación frente a los demás.

**Aplicación: ¡Yo también!** Esta actividad no solo aborda la resolución de problemas, sino que también fomenta interacciones sociales positivas entre los estudiantes. Divida a los estudiantes en grupos de tres o cuatro estudiantes. Pon el temporizador en cinco minutos. Durante este tiempo, los estudiantes trabajan en grupo para determinar algo que todos los miembros del grupo tienen en común. Ejemplos; mismo número de hermanos, “favoritos”, todos vestidos de azul, etc. Haga que cada grupo comparta lo que tienen en común. Pida a los estudiantes que describan cómo determinaron qué tienen en común.

**¡Pruébalo!** La mayoría de nosotros disfrutamos jugando juegos en línea durante nuestro tiempo libre (piense en Candy Crush). Nuestros estudiantes no son diferentes. Proporcione los siguientes enlaces de juegos de resolución de problemas durante el tiempo de inactividad o cuando un estudiante haya completado su trabajo. ¡Los juegos en línea son una forma divertida de practicar la resolución de problemas! Wordle se ha vuelto muy popular. Haga clic [aquí](#) para Wordle para niños. Haga clic [aquí](#) para acceder a más actividades de resolución de problemas en línea.

# SILAS

¡Entra en razón!

<b>Paso 1: Identificar el problema.</b> "¿Cuál es el problema?"	
<b>2. Analizar el problema.</b> "¿Por qué está pasando?"	
<b>3. Determine qué hacer.</b> "¿Qué podemos hacer para resolver el problema?"	
<b>4. ¡Pruébalo!</b> "¿Estás haciendo lo que dijiste que harías? ¿Cómo lo sabes?"	
<b>5. Evaluación del resultado.</b> "¿Funcionó? ¿Cómo lo sabes?"	

# SILAS

## Tarjetas de escenario

<p><b>Te han invitado a dos fiestas de cumpleaños a la misma hora el mismo día. Quieres ir a los dos. ¿Qué puedes hacer?</b></p>	<p><b>El profesor ha asignado un informe de libro para su clase. A usted y a otro estudiante les gustaría usar el mismo libro. Solo hay una copia. ¿Qué puedes hacer?</b></p>
<p><b>En el almuerzo, estás haciendo planes para el fin de semana con tu amigo. Sabes que no están escuchando tus ideas. ¿Qué puedes hacer?</b></p>	<p><b>Te despertaste 15 minutos tarde para la escuela. Es un día importante en la escuela. ¿Qué puedes hacer?</b></p>
<p><b>Hay un estudiante en tu clase que te molesta todos los días. Ya no puedes ignorarlo. ¿Qué puedes hacer?</b></p>	<p><b>Tus amigos te invitan a jugar un juego de mesa. Eres el único que no conoce las reglas. ¿Qué puedes hacer?</b></p>