



Usar la resolución de problemas para desarrollar y fortalecer el pensamiento cognitivo

PROFRA. CARINA ARCE CRUZ

FECHA DE ELABORACIÓN 23 DE SEPTIEMBRE DE 2013

- 
- ▶ Es emocionante observar a los pequeños cuando comienzan a realizar cuestionamientos y posibles soluciones sobre el origen de su mundo, contexto, estilo de vida, su existencia; es decir, todo lo que se encuentra a su alrededor e interacción con él.
 - ▶ Los rostros llenos de motivación, alegría y sed por el descubrimiento, permite a nosotros como docentes buscar, obtener y aplicar conocimientos útiles para atender la necesidad infantil dentro y fuera de las instituciones.

¿ QUÉ ES LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS?

- ▶ Desde la cotidianidad cualquiera podría definirla, argumentando que se trata de una serie de pasos, pensamientos o procedimientos útiles para disipar una situación compleja en comparación a las que experimentamos a diario. En la casa, escuela y contexto, todo el tiempo escuchamos expresiones del tipo “fue un problema encontrar la respuesta correcta”, “los problemas nunca se acaban”, etc.
- ▶ Dando por hecho que la palabra **problema**, resulta ser un obstáculo; sin embargo, “resolución de problemas” se trata de buscar una o varias respuestas al obstáculo, echando mano de cualquier objeto o material, el cual permita obtener el resultado deseado (correcto) ante determinada situación. En tal caso, es el momento en el que se ponen en práctica los procesos mentales como el pensamiento, razonamiento, inferencia, deducción, entre otros.

- ▶ Desde la perspectiva científica, **Resolución de problemas** es definida como **“lo que se hace cuando se tiene una meta y no se sabe cómo alcanzarla”** (Thornton, 1998, p.11).
- ▶ Otros más la definen como **“Un aprendizaje por descubrimiento orientado hacia la hipótesis que exige la transformación y la reintegración del conocimiento existente para adaptarse a las demandas de una meta específica o de una relación medios-fines”** (Ausubel, 1983, p488).
- ▶ Cabe destacar que la resolución de problemas no únicamente son trabajos presentes dentro de las aulas, mucho menos en aquellas de niveles superiores como la preparatoria o universidad; de igual forma puede manifestarse en aquellos primeros niveles como el preescolar y primaria. Muchas personas subestiman las capacidades cognoscitivas infantiles de pequeños entre 3 y 5 años de edad.
- ▶ No obstante, los infantes de esta edad, tienen grandes probabilidades de desarrollar esta capacidad; a su corta edad, sus conexiones neuronales crecen cada vez que existe una correcta estimulación.

¿POR QUÉ LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS?

- ▶ Para un pequeño de edad preescolar, lo imprescindible durante su desarrollo es el juego, teniendo múltiples oportunidades para ampliar sus conocimientos empíricos adquiridos en casa y engrandecerlos o mejorarlos en el momento de relacionarse en la sociedad (pares, amigos, compañeros, tíos, vecinos, etc.)
- ▶ La resolución de problemas en preescolar, resulta ser una forma de aprendizaje de mayor impacto para el infante. Se ponen en juego todo tipo de destrezas, el objetivo de dicha estrategia es lograr que éste adquiera conocimientos significativos a través del descubrimiento y no únicamente por la simple reproducción de algún estereotipo, imitación o exigencia parental y/o social.

¿QUÉ ES EL PENSAMIENTO COGNITIVO?

- ▶ El desarrollo cognitivo está relacionado con el conocimiento: es el proceso por el cual vamos aprendiendo a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/desarrollo-cognitivo-fases-piaget-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960943583#:~:text=El%20desarrollo%20cognitivo%20est%C3%A1%20relacionado,y%20la%20planificaci%C3%B3n%20por%20ejemplo.>
- ▶ Ahora bien, la resolución de problemas, al tener como base el aprendizaje por descubrimiento; exige (por parte del docente) conocer a profundidad las demandas y características de esta estrategia, así mismo las necesidades y habilidades del grupo a cargo.

- ▶ Desde la perspectiva de (Ausubel, 1983, p 489) el pensamiento cognitivo consiste en la ejemplificación cognoscitiva de los procesos lógicos abstractos que se dan en individuos particulares. Es decir, cuando una persona, valiéndose de instrumentos a su alcance como objetos, procedimientos, etc., logra razonar y convertir una simple idea, en algo palpable, tangible, en pocas palabras; convierte esos pensamientos sencillos en ideas, conceptos y conocimientos, los cuales a su vez son procesados y transformados en algo real y benéfico para aquellas situaciones que está experimentando en el momento.
- ▶ Por lo tanto, el pensamiento cognitivo se favorece con situaciones enriquecedoras en las cuales el niño tenga la capacidad de poner en juego aquellos procesos cognitivos como el razonamiento.

¿PARA QUÉ LA RESOLUCION DE PROBLEMAS EN EL PENSAMIENTO COGNITIVO?

Al trabajar bajo la resolución de problemas, el alumno tiene la posibilidad de observar, investigar, experimentar y tomar decisiones, las cuales le permita construir aprendizajes y estos a su vez; hagan posible la incorporación de nuevos conocimientos.

La resolución de problemas implica otros procesos además de la competencia cognitiva básica de un niño... “No podemos esperar comprender la resolución de problemas de los niños a menos que sepamos algo sobre sus destrezas cognitivas básicas” (Thornton, 1999, p. 17).

¿CÓMO APLICARLO EN PREESCOLAR?

- ▶ A pesar de los logros y evidencias que se han tenido en preescolar en los últimos años, sigue existiendo la idea errónea de que no es un lugar para que el infante logre desarrollar capacidades cognitivas útiles para la vida, aquellas que le permitan desenvolverse en una sociedad exigente, donde se enfrentaran constantemente a diversas problemáticas; capacidades que lo hagan competente en cualquier ramo en el cual le sea posible manipular un conocimiento en beneficio propio.



Si como docentes aprendemos a crear situaciones de aprendizajes donde sea posible la manipulación y el conocimiento, no solo dentro del aula; sino de igual forma en la casa y sociedad. Será posible la estructuración de una mente inquisitiva a través de la cual se propicien nuevas formas de integrar conocimientos.

Como sabemos, el preescolar es el centro donde se construyen los principales conocimientos infantiles; por ello la gran responsabilidad de ofrecerles herramientas de calidad, útiles en cualquier tipo de circunstancia.

¿CÓMO APLICARLO DENTRO DEL AULA?

- Se inicia con un diagnóstico grupal donde se consideran los aspectos económicos, sociales, ubicación geográfica, estructura familiar, edad y conocimientos previos que poseen de casa o de cualquier otro tipo de estimulación externa.
- Elaborar una planeación considerando estos aspectos enfocada en propiciar el pensamiento cognitivo a través de la resolución de problemas.

Puede ser un proyecto o situaciones didácticas separadas, pero enfocadas a propiciar en el alumno el razonamiento a partir de sus posibilidades cognoscitivas y herramientas físicas y sociales a su alcance.

JUEGO DE LA TIENDITA

- ➔ Diagnóstico: indagar los conocimientos previos que poseen los alumnos del número, en qué situaciones lo han conocido, cómo lo han utilizado y sus inquietudes sobre éste.

Previos: Realizar situaciones o actividades didácticas separadas que permitan darle un acercamiento al alumno sobre la utilidad de las monedas. Que conozcan a través de juegos el valor de cada una, dónde y para qué son utilizadas.

- ➔ Para ello pueden ser juegos de buscando el tesoro, memorama o adivinanzas. Realizar equivalencias pequeñas sobre los valores de las monedas a través de juegos colectivos hasta llegar al proceso de intercambio monetario.

Para poder aplicar las actividades es necesario seleccionar a los alumnos monitores logrando mayor visión de las actividades que realizarán, esto le permitirá apoyar a quienes lo requieren.

- Deberá iniciar planteando un problema del tipo que haga analizar al alumno la funcionalidad y utilidad de las monedas, para qué le sirve poseer monedas de diversos valores, qué puede lograr al conocerlas.
- Así mismo hacerlo reflexionar para descubrir cómo manipular las monedas y demostrar mediante diversas actividades la forma correcta en que son utilizadas.
- A través de preguntas de este tipo, de forma gradual los alumnos podrán ofrecer diversas respuestas que en plenaria los lleven a descubrir el juego de la tiendita.
- Al establecer a través de que actividad podrán demostrar sus habilidades, es necesario que el docente siga abriendo un mar de posibilidades para que el alumno exprese sus inquietudes, puede registrarlo en el pizarrón para que los alumnos observen que sus ideas son compartidas y tomadas en cuenta.
- El docente deberá guiar que las propuestas no se desfasen del juego a realizar, especialmente de la finalidad de éste, que es la resolución de problemas a través del manejo del valor monetario.
- Para que resulte significativo e interesante para el alumno, puede efectuar de forma previa instrumentos, acondicionar espacios dentro o fuera del aula como negocios y materiales que estén al alcance del alumno y sean fáciles para su manejo.

- Durante la realización de los materiales e instrumentos deberá seguir con actividades sencillas y practicar ejercicios donde los alumnos tengan la oportunidad de efectuar intercambios monetarios.
- Para iniciar el juego de la tiendita deberá plantear diversas preguntas del tipo ¿Qué realizamos? ¿Para qué lo realizamos? ¿Qué hemos descubierto sobre el uso de las monedas? ¿Para qué nos sirven? ¿En dónde podemos utilizarlas?, entre otras las cuales les servirán como introducción y que los alumnos tengan la oportunidad de analizar la situación haciendo uso de sus procesos cognoscitivos.
- Puede guiar estas preguntas apoyándose de sus monitores para que comiencen y se abra el debate y análisis del tema y de las actividades.
- Ofrezca alguno de los negocios simulados participando en un juego de roles donde tengan la oportunidad de analizar, experimentar y representar personajes sin perder de vista el objetivo del juego; en éste caso la práctica del intercambio monetario.
- Debe establecer como objetivo “Lograr la compra y venta de materiales, alimentos o juguetes”, según sea el caso del rol que estarán ejecutando.
- De esta forma los alumnos pondrán en juego diversas estrategias, conocimientos y procesos cognitivos para resolver el problema de **realizar una compra-venta.**

- Deberá observar y analizar aquellos errores y aciertos; es decir, logros y dificultades que los alumnos presentaron durante la ejecución de la actividad para poder comprender qué es lo que aún se debe trabajar con los pequeños.
- A quiénes y cómo se les apoyará para que gradualmente desarrollen éstas competencias.
- Aplicar una nueva valoración donde se analicen los logros alcanzados, estableciendo nuevas estrategias para mejorar el desempeño de los que aún presentan dificultades.
- A través de éste juego; tendrán la oportunidad de manipular dinero (puede ser real o didáctico), conocer el valor real de cada billete, moneda, sus colores, personajes que aparecen en cada uno, etc., lo que permite que no sean aprendizajes aislados, sino transversales a lo largo de su desarrollo.
- Con esta actividad lograrán desarrollar ciertas habilidades como la abstracción numérica, y el razonamiento numérico; las cuales son fundamentales en su desarrollo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ▶ Ausubel, D. et. Al. (1983). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo (2ª ed.). México: Trillas.
- ▶ Thornton, S. (1998). La resolución infantil de problemas (1ª Ed.). Madrid: Morata.
- ▶ Pensamiento cognitivo

<https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/desarrollo-cognitivo-fases-piaget-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960943583#:~:text=El%20desarrollo%20cognitivo%20est%C3%A1%20relacionado,y%20la%20planificaci%C3%B3n%20por%20ejemplo.>