**Estrategias en la resolución de problemas en Educación Infantil**

**Un problema** es una situación nueva para la que aún no estamos preparados, por ello buscamos una o varias soluciones para resolverla.

 Esta situación depende de cómo lo interpretamos y desarrollamos. La interpretación que le damos y qué desarrollo utilizamos para solucionarlo empleando la lógica, la imaginación, técnicas (ej. Contar con los dedos).

 Por todo ello, el maestro cuenta con la individualidad del alumnado, su madurez y comprensión del problema, según su nivel lingüístico y personal, motivos resultantes para que el alumno desarrolle competencias y capacidades.

 El poseer unos recursos y estrategias no es garante de dar solución a todos los problemas, es necesario indagar durante el camino la búsqueda de la solución.

Las estrategias necesarias en Educación Infantil son:

- La manipulación,

-El descubrimiento

-El análisis

-La interacción con los iguales

Para tener recursos y estrategias es necesario ofrecerles múltiples experiencias y diferentes tipos de problemas:

\* Problemas visuales: la información se obtiene a través de un dibujo con secuencia temporal de la situación. Ej. El cuento “¡Cómo suena! ¡Plasss!” de Susaeta Ediciones, S.A. o presentar tres viñetas, dos con imagen y una en blanco, deben responder a: ¿qué ha pasado? Saldrán diferentes ideas. O mostrar fotografías con un tema en común, deben encontrar relaciones lógicas entre ellas. O responder a preguntas a partir de una imagen, objeto o cantidades geométricas.

\* Problemas manipulativos: utilizar cierto material como facilitador en la compresión y resolución del problema, lo hace lúdico y accesible cuando lo necesita. Resolver por tanteo, dibujo, esquemas, etc. si resulta difícil resolverlo facilita la comprensión el material matemático o el dibujo.

\*Situaciones contextualizadas: las cotidianas, el maestro las resolverá matemáticamente y realizará preguntas a sus alumnos para que reflexionen sobre la situación.

\* Problemas de lógica: son juegos o situaciones con materiales, imágenes o texto, se utiliza el razonamiento lógico y tienen una solución. Ej. La “máquina de cambiar cantidades” (Alsina, 2006: 120).

\* Problemas de geometría: referenciados a los elementos, relaciones o fenómenos del espacio. Para construir el esquema mental del espacio, reconociendo el entorno, el orden, la belleza de las cosas y de los espacios. Ej. Construir figuras planas y con volumen (puzles), mover o cambiar formas (tangram), las transformaciones geométricas (giros y simetrías), entre otros.

\* Problemas para comprender la estructura: es algo a lo que siempre se enfrentan. Ej. Comprender una situación real algo de la vida cotidiana, plantearle a la inversa, es decir, el problema tiene una situación final, unas acciones intermedias y hay que encontrar la situación inicial, entre otros