

L U M B R E



Cómo abordar un problema sin dar la respuesta

Materia: Formación y práctica docente

03/10/2026

Antes de empezar

El arte de facilitar sin resolver. Aquí entrenas el repertorio de preguntas que reactivan a un equipo atorado sin entregarle la respuesta, cómo sostener la motivación ante el error y cómo dosificar el andamiaje para que el pensamiento siga siendo del alumno.

QUÉ APRENDERÁS

- Gestionar el trabajo matemático con preguntas, motivación y acompañamiento del razonamiento.

Cómo abordar un problema sin dar la respuesta

Un grupo lleva cinco minutos atascado y a ti te arde dentro dar la pista. Ese impulso es el peor enemigo del aprendizaje: **si tú resuelves el problema en su cabeza, ellos no ejercitan la suya.**

Facilitar matemáticas es una **habilidad conversacional**: mover al alumno un paso sin llevarlo todos. Se aprende con un repertorio de preguntas y con el autocontrol de **aguantar el silencio.**

Pregunta, no respondas

Sustituye «así se hace» por «¿qué ya sabes del problema?», «¿has resuelto algo parecido?», «¿qué te pide exactamente encontrar?». Devuelves la responsabilidad sin soltar la respuesta.

VIDEO

Cómo abordar problemas matemáticos y motivar

Estrategias para acompañar la resolución sin resolver por el alumno.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=kXCA1TgnRa8>

El semáforo del andamiaje

Sube de color solo cuando el equipo realmente no avanza; quédate en verde y ámbar cuanto puedas.

Nivel	Qué hace el docente	Riesgo
Verde · animar	Reformular la meta: «¿qué tienes que encontrar?»	Ninguno: devuelve al alumno al problema
Ámbar · guiar	Preguntar por casos más simples o parecidos	Que la pista se vuelva receta si abusas
Rojo · intervenir	Mostrar un paso concreto o resolver por ellos	Les roba el razonamiento; usa solo de último

La **motivación** se cae cuando el error se castiga. Convierte el «no me sale» en material de trabajo: **«todavía»**, valorar el intento razonado aunque la respuesta falle, y celebrar las estrategias aunque no lleguen. Normaliza el error como parte natural de resolver y deja de pedir solo resultados correctos. Un aula donde **equivocarse cuesta poco** es un aula donde se **piensa más**.

1. Antes de hablar, escucha lo que dicen entre ellos: ahí está tu punto de entrada.
2. Haz una pregunta que reanude el camino, nunca una que dé la respuesta.
3. Si un equipo no arranca, ofrece un caso más simple, no el mismo resuelto.
4. Da tiempo (mínute el silencio): la mayoría de bloqueos se despejan solos.
5. Al cerrar, resalta el razonamiento usado, no únicamente el resultado.

1. Dos alumnos dicen «no sabemos cómo empezar». ¿Cuál es la intervención que mejor preserva su pensamiento?

- ☐ Mostrarles el primer paso del procedimiento correcto.
- ☐ Preguntar «¿qué datos tienes y qué te piden encontrar?» y dejarles reintentar.
- ☐ Darles la respuesta y pedir que la expliquen.
- ☐ Decirles que lo intenten en casa.

2. Proporcionar la respuesta cuando un equipo se atasca es la mejor forma de mantener su motivación.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

3. El andamiaje se dosifica de _____ a _____ : primero animar con preguntas, y reservar concretos para cuando realmente no avancen.

4. Piensa en tu frase automática cuando un alumno se atasca. Escríbela y reescríbela como una pregunta que devuelva el problema sin dar la salida.

RAÍZ: la próxima vez que sientas el impulso de resolver, haz una sola pregunta y aguanta diez segundos de silencio.

Referencia curricular

Materia:	Formación y práctica docente
-----------------	------------------------------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/doc-mat-m02-0a02>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat