

L U M B R E



Salidas creativas a los problemas

Grado: 6

Materia: Socioemocional

10/10/2026

Antes de empezar

Un problema no es un muro, es un acertijo con varias salidas. Aprende a buscar alternativas creativas y a elegir la mejor antes de actuar.

QUÉ APRENDERÁS

- Proponer alternativas creativas y no violentas ante conflictos y problemas de la vida cotidiana, evaluando sus consecuencias antes de actuar.

Muchas salidas para un problema

Cuando enfrentamos un problema o un conflicto, solemos ver solo dos opciones: ganar o perder, enojarnos o aguantarnos. Pero casi siempre hay **muchas más salidas**. La **creatividad** consiste en detenerse y pensar: "¿y si lo intento de otra manera?".

Un método sencillo tiene cuatro pasos. Primero, **definir el problema** con claridad (¿qué es lo que de verdad pasa?). Segundo, **lluvia de ideas**: escribir todas las soluciones posibles sin juzgarlas, aunque suenen locas. Tercero, **evaluar**: pensar qué consecuencia tendría cada una y a quién afectaría. Cuarto, **elegir la mejor** y actuar, revisando después si funcionó. Una buena alternativa busca que nadie salga lastimado y, cuando hay varias personas, que casi todos ganen.



Un problema no es un muro sino un mapa: entre más salidas ves, mejor puedes elegir la que cuida a más personas.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

1. Del muro al mapa de salidas



1. Definir: ¿cuál es el problema real?
2. Lluvia de ideas: todas las soluciones posibles.
3. Evaluar consecuencias y elegir la mejor.
4. Actuar y revisar si funcionó.

Cómo aprovechar cada paso

Paso	Qué hago	La pregunta clave
Definir	Nombro el problema real	¿Qué es lo que de verdad pasa?
Lluvia de ideas	Escribo todas las opciones sin juzgar	¿Y si lo intento de otra manera?

Paso	Qué hago	La pregunta clave
Evaluar	Miro consecuencias de cada una	¿A quién ayuda y a quién puede dañar?
Elegir y actuar	Decido, pruebo y reviso	¿Funcionó o ajusto el plan?

2. En la lluvia de ideas, lo más importante es:

- ☐ Proponer muchas opciones sin juzgarlas todavía
- ☐ Elegir de inmediato la primera
- ☐ Descartar todo lo raro

3. Ante un problema solo existen dos opciones: ganar o perder.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

4. Clasifica cada reacción ante un conflicto según sea constructiva o no.

Elementos:

- Buscar varias opciones antes de decidir
- Gritar e imponer sin escuchar
- Pensar a quién afecta mi decisión
- Huir y no enfrentar nunca el problema

Constructiva	. . .
Dañina	. . .

5. Ordena los pasos del método para resolver un problema.

Defino cuál es el problema real _____

Hago una lluvia de ideas sin juzgar _____

Evalúo las consecuencias de cada opción _____

Elijo, actúo y reviso si funcionó _____

Una alternativa es **viable** cuando **sí puede realizarse aquí**, con lo que tu comunidad tiene. Para valorarla, hazte cuatro preguntas: ¿contamos con lo que se necesita (tiempo, dinero, materiales)?, ¿quiénes nos ayudarían?, ¿es segura para todas y todos?, ¿podríamos sostenerla varias semanas? Una propuesta de construir un puente sobre el río no es viable para un grupo escolar; organizar un **grupo caminante** con adultos del barrio para cruzar seguros **sí lo es**.

Cuando valores las propuestas de tu equipo, ordénalas de la más a la menos viable y di **por qué** con esas cuatro preguntas.

6. Tu grupo propone cuatro salidas para la basura frente a la escuela. ¿Cuál es la **MÁS VIAL** para el salón?

- ☐ Organizar brigadas de 20 minutos con el vecindario y poner un contenedor entre todos
- ☐ Pedir un helicóptero que se lleve toda la basura
- ☐ Comprar un robot separador de un millón de pesos

Para dominar este tema

Lo esencial que debes saber

- Genera alternativas creativas y evalúa sus consecuencias.
- Proponer alternativas creativas y no violentas ante conflictos y problemas de la vida cotidiana, evaluando sus consecuencias antes de actuar.
- Un problema no es un muro sino un mapa: entre más salidas ves, mejor puedes elegir la que cuida a más personas.

Preguntas clave del tema

1. Tu grupo propone cuatro salidas para la basura frente a la escuela. ¿Cuál es la **MÁS VIAL** para el salón?
2. ¿Recuerdas: Genera alternativas creativas y evalúa sus conse?
3. ¿Recuerdas: Proponer alternativas creativas y no violentas a?
4. ¿Recuerdas: Un problema no es un muro sino un mapa?

Lo que debes poder hacer

- Responde y justifica por qué (sin ver la respuesta en el material). Pregunta: En la lluvia de ideas, lo más importante es:. Opciones: a) Proponer muchas opciones sin juzgarlas todavía; b) Elegir de inmediato la primera; c) Descartar todo lo raro.
- Verdadero o falso (corrige lo que sea falso): Ante un problema solo existen dos opciones: ganar o perder.
- Clasifica cada elemento en su categoría (anota el número de cada elemento y la categoría que le toca). Categorías: Constructiva / Dañina. Elementos: 1) Buscar varias opciones antes de decidir · 2) Gritar e imponer sin escuchar · 3) Pensar a quién afecta mi decisión · 4) Huir y no enfrentar nunca el problema.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

**7. ¿Ya buscas más
salidas?**



8. Piensa en un problema que te quite ganas de estar tranquilo (una pelea, una tarea difícil). Escribe tres salidas creativas, imagina la consecuencia de cada una y elige la mejor explicando por qué.

La tercera opción suele llegar cuando ya descartas las primeras dos.

Para mirarlo de otra manera

Tres salidas para el patio

Dos equipos quieren usar la única cancha al recreo: conflicto. Salida 1: que gane quien grite más (deja a la mitad enojada). Salida 2: que el maestro resuelva (ninguno aprendió). Salida 3, la creativa: partir el tiempo en mitades por sorteo y proponer un torneo con los dos equipos. Evaluamos: la tercera deja contentos a muchos, es justa y evita el pleito. Se define el problema, se buscan opciones, se miden consecuencias y se elige la que cuida a más personas.

9. ¿Por qué la salida del sorteo fue la más creativa?

- ☐ Porque resolvió para ambos sin dañar a nadie
- ☐ Porque ganó el más fuerte
- ☐ Porque nadie jugó

Mi semáforo de soluciones

Cuando tengas una lista de salidas para un problema, revísalas con un semáforo. En VERDE anota las que no dañan a nadie y ayudan a varios: esas son candidatas. En AMARILLO las que suenan bien pero tienen un riesgo o un costo: hay que pensarlas más. En ROJO las que dejan lastimada a alguien o evitan el problema: se descartan. Al final eliges entre las verdes y revisas las amarillas. Si tu mejor opción quedó en rojo, vuelve a la lluvia de ideas: casi siempre falta una salida verde.

10. En el semáforo de soluciones, ¿qué hacemos con las opciones que dejan lastimada a una persona?

- ☐ Marcarlas en rojo y descartarlas
- ☐ Elegirlas primero
- ☐ Ni siquiera pensarlas

Referencia curricular

Grado:	6
Materia:	Socioemocional

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



<https://lumbre.lat/object/p6-hum-02>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat