

Problem Solving

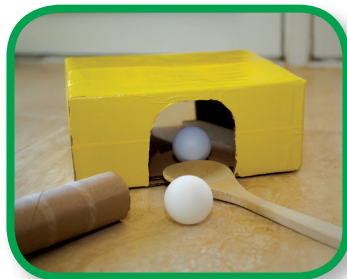
Learning Experiences



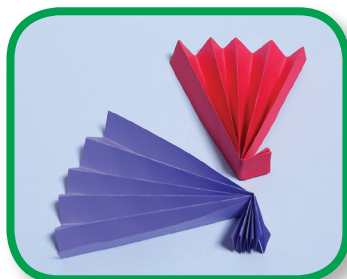
How Does This Work?
8-18 months



How Will I Get It Out?
11-18 months



Try a Tool
13-18 months



Magic Movers
14-18 months

Before Your Home Visit

Visit portal.frogstreet.com to print the **learning experiences** and **parent education** materials you will use during your visit and leave with families after your visit.

Did You Know?

Understanding cause-and-effect relationships is the primary cognitive goal for young babies (0-16 months). The better little ones understand these relationships, the more skilled problem solvers they become. Point out these relationships when you notice them in everyday play and routines.

By 8 months, babies enjoy experimenting with toys that produce a response because of an action, such as music that plays when a little one pushes a button. Toys that make unusual sounds and movements when babies shake them, bang them, or press buttons are especially popular. Playing with these toys helps babies begin to learn about cause-and-effect relationships.

Problem solving wires in the brain between 16 and 48 months. Simple problem-solving activities during the first year of life prepare little ones for more rigorous wiring and more challenging problems in the second year. One-year-olds begin solving problems through observation and imitation. Little ones experiment in a persistent search for a solution. A toddler might shake a mechanical puppy, turn it upside down, pull its tail, pat its head, and finally turn the key that makes the puppy move.

By age 2, children have begun to use a new problem-solving tool—their memories. They recall how others have solved similar problems and apply that memory to solve their own problem.

Learning Experiences

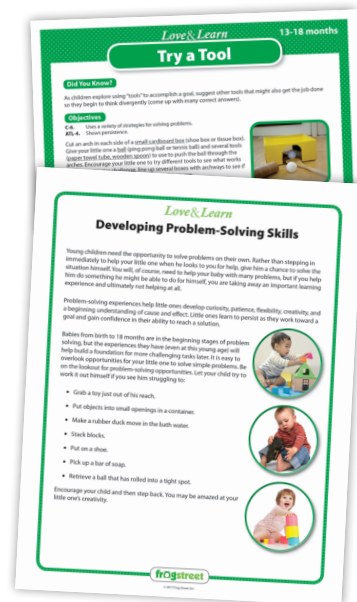
Model learning experiences, and then invite parents to take the lead as they adopt the role as their child's first teacher.

Parent Education

Share "Developing Problem-Solving Skills" with parents.

Families First

Help parents get the support they need through referrals to community services to solve their problems so they can better meet their child's needs.



Resolución de problemas

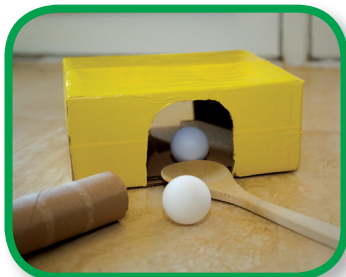
Experiencias que enseñan



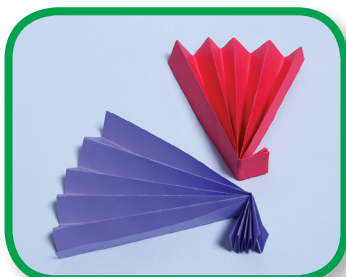
¿Cómo funciona esto?
De 8 a 18 meses



¿Cómo lo saco?
De 11 a 18 meses



Prueba con esta herramienta
De 13 a 18 meses



Movimientos mágicos
De 14 a 18 meses

Antes de su visita a la casa

Ingrese a portal.frogstreet.com para imprimir las **experiencias que enseñan** y los materiales para **educar a los padres** que usted usará durante su visita y dejará en la casa para la familia.

¿Lo sabía?

Entender las relaciones causa y efecto es el objetivo cognitivo principal de los bebés pequeños (De 0 a 16 meses). Cuanto más entiendan estas relaciones, más diestros serán en la resolución de problemas. Señale estas relaciones cuando se hagan evidentes en los juegos y las rutinas diarias.

A los 8 meses, a los bebés les gustará experimentar con juguetes que producen una acción de respuesta, como la música que suena cuando se aprieta un botón. Los juguetes que hacen sonidos y movimientos inusuales cuando los bebés los sacuden, los golpean o les presionan botones son especialmente populares. Jugar con ellos ayuda a los bebés a aprender lo que son las relaciones de causa y efecto.

Las conexiones cerebrales de la resolución de problemas se tienden entre los 16 y los 48 meses. Las actividades sencillas de resolución de problemas que se hagan durante el primer año de vida prepararán a los pequeños para las conexiones más rigurosas y los problemas más difíciles de su segundo año. Los bebés de un año empiezan a resolver problemas mediante la observación y la imitación. Ellos experimentan con la búsqueda insistente de una solución. A esa edad podrán sacudir un perrito mecánico, darle vuelta, jalarle la cola, tocarle la cabeza y finalmente girar la cuerda que hace que el perrito se mueva.

A los 2 años, los niños empiezan a usar una nueva herramienta para resolver problemas: su memoria. Ellos recuerdan cómo otros han resuelto problemas similares y aplican este recuerdo en resolver sus propios problemas.

Experiencias que enseñan

Modele las experiencias que enseñan y luego invite a los padres a hacerse cargo de la actividad y a asumir el papel de primeros maestros de sus hijos.

Educar a los padres

Comparta con los padres el texto: "Desarrollar destrezas para resolver problemas".

La familia es lo primero

Ayude a los padres a obtener el apoyo que necesitan buscando referencias en los servicios de la comunidad para que resuelvan sus problemas y puedan satisfacer las necesidades de su hijo.



How Does This Work?

Did You Know?

Understanding cause-and-effect relationships is the primary cognitive goal for young babies (0-16 months). The better little ones understand these relationships, the more skilled problem solvers they become. Point out these relationships when you notice them in everyday play and routines.

Objectives

C-2. Uses understanding of cause-and-effect relationships.

PMP-6. Coordinates hand and eye movement.

Gather several items you can use to demonstrate cause-and-effect relationships (music box, jack-in-the-box, flashlight, stuffed animal that makes a noise when squeezed, vehicle that moves when it is wound up). Demonstrate the “cause” of an item’s “effect” and teach the associated vocabulary, such as *wind*, *turn on*, *squeeze*, *press*. Continue demonstrating if your little one is interested and let him join in the pressing and winding. As you go through your day, point out other cause-and-effect relationships that are part of your world (light switches, television remote, doorbell, on-and-off water knob).



¿Cómo funciona esto?

¿Lo sabía?

Entender las relaciones de causa y efecto es el objetivo cognitivo principal de los bebés pequeños (De 0 a 16 meses). Cuanto más entiendan estas relaciones, más diestros serán en la resolución de problemas. Señale estas relaciones cuando se hagan evidentes en los juegos y las rutinas diarias.

Objetivos

C-2. Usa su entendimiento de las relaciones de causa y efecto.

PMP-6. Coordina movimientos de mano y ojo.

Reúna varias cosas que pueda usar para demostrar las relaciones de causa y efecto. (caja de música, caja sorpresa, linterna, animal de peluche que suena cuando lo aprietan, carrito que se mueve cuando le dan cuerda). Demuestre la “causa” del “efecto” de una cosa y enseñe el vocabulario relacionado, tal como *darle cuerda*, *darle vuelta*, *apretar*, *presionar*. Continúe con la demostración si su pequeño está interesado y déjelo presionar y dar cuerda. En el transcurso del día, señale otras relaciones de causa y efecto que son parte de su mundo (interruptores de luz, control remoto del televisor, timbre de la puerta, y la llave del agua).



How Will I Get It Out?

Did You Know?

Getting things in and out of bags and boxes is a good beginning problem-solving activity for little ones. They love filling a bag with objects, dumping it out, and refilling. Making this activity more challenging prepares children to work with a shape sorter and other materials in which they need to be more precise.

Objectives

PMP-1. Uses perceptual information to understand.

C-6. Uses a variety of strategies for solving problems.

Place a few toys or stuffed animals in the bottom of a laundry basket. Thread yarn in and out of the holes in the laundry basket sides to create a web design over the top of the toys and stuffed animals in the bottom. Encourage your little one to figure out how to get the toys and animals out of the basket by working them through the web.

Safety Note: Make sure the yarn is securely attached. Observe closely to make sure the web doesn't unravel.



¿Cómo lo saco?

¿Lo sabía?

Sacar y meter cosas en bolsas y cajas es una buena actividad para empezar a resolver problemas para los pequeños. Les encanta llenar una bolsa con cosas, vaciarla y volverla a llenar. Hacer esta actividad más difícil prepara a los niños para trabajar con un juguete para separar cosas por su forma y otros materiales en los que necesitan ser más precisos.

Objetivos

PMP-1. Usa información basada en la percepción para entender.

C-6. Usa diversas estrategias para resolver problemas.

Ponga algunos juguetes o muñecos de peluche en el fondo de una canasta para ropa. Pase estambre de un lado al otro por los agujeros de la canasta formando una especie de telaraña sobre los juguetes que están en el fondo. Anime a los pequeños a darse cuenta de cómo sacar los juguetes y los peluches de la canasta haciéndolos pasar por los hilos de la telaraña.

Nota de seguridad: Cerciórese de que el estambre está bien amarrado a la canasta. Vigile de cerca para asegurarse de que la telaraña no se desteja.



Try a Tool

Did You Know?

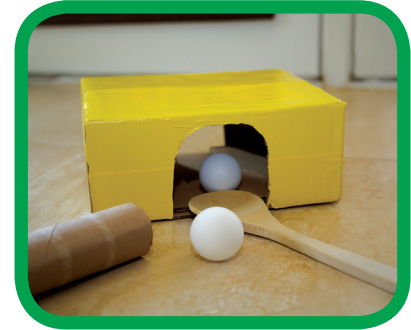
As children explore using “tools” to accomplish a goal, suggest other tools that might also get the job done so they begin to think divergently (come up with many correct answers).

Objectives

C-6. Uses a variety of strategies for solving problems.

ATL-4. Shows persistence.

Cut an arch in each side of a small cardboard box (shoe box or tissue box). Give your little one a ball (ping pong ball or tennis ball) and several tools (paper towel tube, wooden spoon) to use to push the ball through the arches. Encourage your little one to try different tools to see what works best. For a greater challenge, line up several boxes with archways to see if your little one can push the ball through the course.



Prueba con esta herramienta

¿Lo sabía?

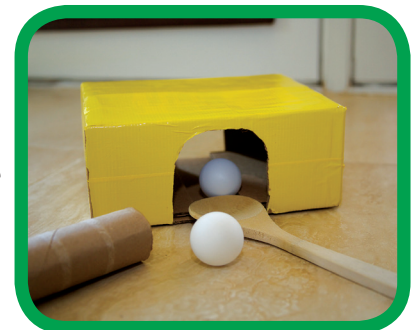
A medida que el niño explore usando “herramientas” para lograr un objetivo, sugiera otras herramientas que podrían hacer también el trabajo, para que empiece a pensar de manera divergente (producir diversas respuestas correctas).

Objetivos

C-6. Usa diversas estrategias para resolver problemas.

ATL-4. Demuestra perseverancia.

Recorte un arco en cada lado de una caja pequeña de cartón (caja de zapatos o de pañuelos). Entregue a su pequeño una pelota (de ping-pong o de tenis) y varias herramientas (tubo de toallas de papel, cuchara de madera) para que empuje la pelota a través de los arcos. Anime a su pequeño a probar diferentes herramientas para ver cuál funciona mejor. Para aumentar la dificultad, ponga varias cajas con el corte de arco en fila para ver si su pequeño puede empujar la pelota de un lado a otro de las cajas.



Magic Movers

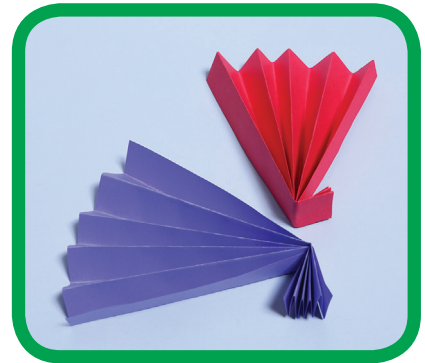
Did You Know?

The scientific principle that air can move objects is one that little ones need not fully understand, but exposure to it will help them to grasp the concept later. For now, little ones will enjoy moving the cotton balls, and begin to relate the movement to a cause-and-effect relationship. They are beginning to use reasoning to solve a problem. The activity will seem like magic to little ones.

Objectives

- C-2.** Uses understanding of cause and effect relationships.
ATL-4. Shows persistence.

Make paper fans by accordion folding pieces of construction paper. Show your little one how to create a breeze with the fan. Then demonstrate how to use the breeze to move cotton balls or wadded paper balls. Place the balls on a table and invite your little one to try to move them without touching them.



Movimientos mágicos

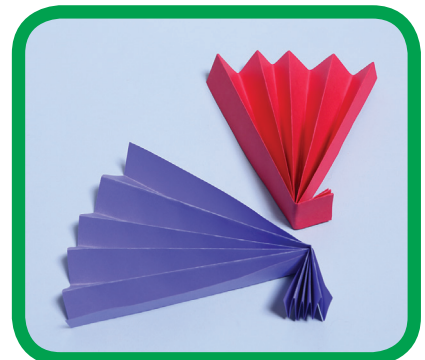
¿Lo sabía?

El principio científico de que el aire puede mover objetos es algo que los pequeños no necesitan entender por completo, pero exponerlos a él los ayudará a entender el concepto después. Por ahora, los pequeños disfrutarán moviendo bolas de algodón y empezarán a relacionar el movimiento con lo que es causa y efecto. Ellos están empezando a usar el razonamiento para resolver un problema. La actividad les parecerá mágica.

Objetivos

- C-2.** Usa su entendimiento de las relaciones de causa y efecto.
ATL-4. Demuestra persistencia.

Haga abanicos de papel doblando en acordeón unas hojas de cartulina. Muestre a su pequeño como producir una brisa con el abanico. Luego demuestre cómo usar la brisa para mover bolas de algodón o bolas de papel arrugado. Ponga las bolas sobre una mesa e invite a su pequeño a tratar de moverlas sin tocarlas.



Love & Learn

Developing Problem-Solving Skills

Young children need the opportunity to solve problems on their own. Rather than stepping in immediately to help your little one when he looks to you for help, give him a chance to solve the situation himself. You will, of course, need to help your baby with many problems, but if you help him do something he might be able to do for himself, you are taking away an important learning experience and ultimately not helping at all.

Problem-solving experiences help little ones develop curiosity, patience, flexibility, creativity, and a beginning understanding of cause and effect. Little ones learn to persist as they work toward a goal and gain confidence in their ability to reach a solution.

Babies from birth to 18 months are in the beginning stages of problem solving, but the experiences they have (even at this young age) will help build a foundation for more challenging tasks later. It is easy to overlook opportunities for your little one to solve simple problems. Be on the lookout for problem-solving opportunities. Let your child try to work it out himself if you see him struggling to:

- Grab a toy just out of his reach.
- Put objects into small openings in a container.
- Make a rubber duck move in the bath water.
- Stack blocks.
- Put on a shoe.
- Pick up a bar of soap.
- Retrieve a ball that has rolled into a tight spot.

Encourage your child and then step back. You may be amazed at your little one's creativity.



Desarrollar destrezas para resolver problemas

Los niños pequeños necesitan tener la oportunidad de resolver problemas solos. En vez de intervenir inmediatamente para ayudar a su pequeño cuando lo mira pidiendo ayuda, dele la oportunidad de resolver el problema por sí mismo. Ciertamente, usted debe ayudar a su pequeño a resolver muchos problemas, pero si lo ayuda a hacer algo que él podría ser capaz de hacer por sí mismo, usted le estará arrebatando una importante experiencia de aprendizaje y básicamente, no lo estará ayudando en nada.

Las experiencias de resolver problemas ayudan a los pequeños a desarrollar curiosidad, paciencia, flexibilidad y creatividad, además de empezar a entender las relaciones de causa y efecto. Los pequeños aprenden a ser perseverantes cuando trabajan para obtener un objetivo y ganan confianza en su habilidad para alcanzar una solución.

Los bebés de recién nacidos hasta los 18 meses están en las primeras etapas de la resolución de problemas, pero las experiencias que tienen (aun a esta temprana edad) los ayudarán a construir más tarde las bases para tareas más difíciles. Es fácil pasar por alto oportunidades que podrían ayudar a su bebé a resolver problemas sencillos. Esté atento a estas oportunidades de resolver problemas. Deje que su pequeño trate de resolverlas solo si lo observa esforzándose por:

- agarrar un juguete que está muy cerca de su alcance.
- introducir cosas por las aberturas pequeñas de un recipiente.
- hacer que un pato de goma se mueva en el agua de la tina de baño.
- hacer torres de bloques.
- ponerse un zapato.
- recoger una barra de jabón.
- recuperar una pelota que ha rodado hasta un rincón difícil de alcanzar.

Anime a su pequeño y luego déjelo solo. Usted se sorprenderá de la creatividad de su bebé.

