

### Para empezar

#### Ideas principales

- No está bien insultar a las personas o ponerles apodos que puedan lastimar sus sentimientos.
- Si alguien los o las insulta, ustedes pueden ignorarlo(a) o responder de manera asertiva.
- Si la persona no para de insultarlos(as), deben decírselo a una persona adulta.

#### Palabras clave

Insultos, apodos, ignorar

#### Objetivos

Que las niñas y los niños:

1. Demuestren cómo ser firmes e ignorar a quien los insulta como estrategias eficaces para manejar situaciones como ésta y que hieren sus sentimientos.
2. Identifiquen a una persona adulta a la que puedan recurrir si no pueden ponerle fin a la situación de insultos.

#### Materiales para la semana

- Día 1: foto de la Semana 23, Títeres Tímido y Animado, “Canción para resolver problemas” y “Canción de Maneras Justas de Jugar”.
- Día 2: foto de la Semana 24, carteles Cómo Calmarse y Pasos para Resolver Problemas.
- Día 3: Títere Animado.
- Día 5: hojas, colores.

#### ¿Por qué es importante este tema?

Las burlas malintencionadas constituyen un comportamiento agresivo. Las burlas repetidas pueden ser una forma de acoso escolar (bullying), lo cual es perjudicial para las y los niños. Quienes responden de una manera efectiva pueden ayudar a reducir el número de estudiantes que sufren burlas.

#### Notas para la y el docente

En esta semana se enseña a decir frases asertivas (“No me gusta eso; por favor, basta”, “No te burles”) y a ignorar a la otra persona como respuesta a bromas o

burlas no deseadas. Hay una línea muy fina entre las bromas y las burlas malintencionadas. Es importante intervenir pronto para que no llegue a producirse un conflicto o bullying. La regla con los apodos es: Si a alguien lo llaman o se refieren a él/ella de una manera que no le gusta, deben dejar de hacerlo.

Elija uno de los juegos de Reto Cerebro del Programa *Paso Adelante* para esta semana. Seleccione un nivel de dificultad adecuado en la página de Reto Cerebro correspondiente al juego elegido.

#### Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cuándo pueden usar la comunicación asertiva para responder a los insultos.

Preste atención a quienes respondan de manera asertiva o ignoren las burlas y los insultos y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos: **Oí que le decías a Karen que no está bien insultar. Usaste un tono de voz firme y calmado.**

- Demuestre cómo usar la comunicación asertiva.
- Recuérdeles con frecuencia que usen la asertividad como respuesta ante los insultos.

Pida que **REFLEXIONEN** sobre cuándo y cómo usaron la comunicación asertiva para responder a los insultos.



#### Recuerde

- No habrá Enlace con el hogar esta semana.
- Juegue un Reto Cerebro cada día de la semana.

## Día 1: Guion para títeres

**Materiales:** foto de la Semana 23, Títeres Tímido y Animado, “Canción para resolver problemas” y “Canción de las Maneras Justas de Jugar”

### Muestre la Foto 23

Pida al grupo que se siente.

**La semana pasada ustedes aprendieron que las personas pueden enojarse cuando alguien les quita algo sin preguntar nada. Cuando ustedes están muy enojados(as), es difícil pensar y resolver un problema. ¿Qué tienen que hacer inmediatamente? (Calmarse). Luego, cuando estén calmados(as), pueden hablar con ustedes mismos(as) como ayuda para resolver el problema. Pueden decirle a alguien con asertividad lo que piensan y lo que quieren.**

Pida al grupo que se siente. Saque a Títere Animado y a Títere Tímido y deles la bienvenida. Títere Animado susurra en su oído.

Maestro(a): **¿Van a jugar un juego inventando sobrenombres ustedes dos? ¿Cómo lo juegan?**

Títere Tímido: **Eres un nervioso ruidoso.**

Títere Animado: **Eres un pasmoso silencioso.**

Títere Tímido (riendo): **Eres un chiquitín saltarín.**

Títere Animado: **Eres un lento tormento.**

Títere Tímido está triste, hace ruido con la nariz, mira hacia abajo y se da la vuelta.

Maestro(a): **¿Qué pasa, Títere Tímido? No responde. Creo que a Títere Tímido no le gustó ese nombre. Quizás el nombre hirió sus sentimientos.**

Títere Animado (tratando de consolar a Títere Tímido): **Lo siento, Títere Tímido. Yo no quise herir tus sentimientos. Sólo estaba jugando.**

Maestro(a): **Los juegos de decirse sobrenombres pueden ser divertidos, pero a veces hieren los sentimientos de las personas. Cuando se hieren**

**los sentimientos de alguien, debemos parar y pedir disculpas. ¿Estás bien ahora, Títere Tímido? Títere Tímido dice que sí con la cabeza. Títere Animado da un grito feliz. ¡Estoy contento! Hasta luego.**



Canten la “Canción para resolver problemas” o la “Canción de las Maneras Justas de Jugar”. Canten las dos canciones durante el día y a lo largo de la semana. Pídeles que hagan los movimientos de cada canción cuando las canten. Las letras se encuentran al final de esta guía.



Jueguen un Reto Cerebro cada día de la semana. Consulte la descripción del juego elegido, ubicada después del Día 5 de cada semana.

## Día 2: Historia y conversación

**Material:** foto de la Semana 24, carteles Cómo Calmarse y Pasos para Resolver Problemas

### Muestre la Foto 24



Iván y Luisa

**Vamos a hablar más sobre qué hacer acerca de los insultos y apodos que hieren los sentimientos. Aquí están Iván y Luisa. Están almorzando en la escuela. Cuando Iván intentó abrir su envase de jugo, se le cayó y se derramó todo. Luisa lo insultó. Iván sintió ganas de llorar y de insultarla a ella también.**

1. **Piensen en cómo se siente Iván.** Dé tiempo para pensar y pregunte a uno(a) o dos niños(as) al azar. (Triste, enojado, disgustado). **Iván está**

enojado. Tiene ganas de insultar a Luisa. Si lo hace, la situación puede empeorar. **¿Creen que tenga que calmarse Iván?** (Sí). Señale el cartel *Cómo Calmarse*. Pida al grupo que juntos repasen cada paso.

2. **Después de que Iván se haya calmado, ¿cuál es el primer Paso para Resolver Problemas que debe seguir?** Señale el cartel *Pasos para Resolver Problemas*. **Vamos a decirlo juntos: Nombra el problema. ¿Cuál es el problema?** (Insultaron a Iván y eso hirió sus sentimientos).
3. Señale el cartel. **Vamos a decir juntos el segundo paso: Piensa en soluciones. Imaginen que ustedes son Iván y piensen en dos cosas que pueden hacer.** Guíe a las y los niños a través de los pasos de *Piensa, Voltea, Di*. Pida al azar que digan sus ideas al grupo. (Decírselo al maestro. Decirle a Luisa que no le gusta que le digan apodos ni que lo insulten. Ignorarla). Mencione ignorarla si no lo dicen. Explique que marcharse o hacer otra cosa son maneras de ignorar a alguien.

**Iván habla consigo mismo sobre el problema. Decide *ignorar* a Luisa. Limpia el jugo derramado. ¡Ignorar a Luisa funciona! Luisa termina su almuerzo y se va.**

4. **Vamos a imaginar que ignorarla no funciona y que Luisa vuelve a insultarlo. Esta vez, Iván puede decidir ser asertivo. ¿Qué puede decir Iván con asertividad?** (“No me gusta que me insulten”. “Quiero que dejes de insultarme”).

**Iván dice: “No está bien insultar. Quiero que no lo hagas más”. Mantiene un tono de voz calmado y firme. Luisa deja de insultarlo.**

5. **Algunas veces ignorar a alguien o decirle con firmeza que pare no funciona. Cuando esto ocurre, es importante decírselo a una persona adulta.**

**¿Con quién pueden hablar en la escuela si tienen un problema de insultos?** (Varias respuestas).

**¿Con quién pueden hablar en su familia?** (Varias respuestas).

## Día 3: Práctica de habilidades

**Material:** Títere Animado.

**Hoy Títere Animado va a ayudarnos a practicar cómo ser asertivos(as). Vamos a imaginar que Títere Animado los o las insultó e hirió sus sentimientos. Miren y escuchen lo que yo hago.** Demuestre cómo usar un gesto y un tono de voz firmes. **Títere Animado, no está bien que me insultes. Quiero que dejes de hacerlo.**

Títere Animado: **Siento haberte insultado.**

Pida a las niñas y niños que se paren junto a usted, uno a la vez. Promueva toda una gama de respuestas preguntando: **¿Puede alguien más pensar en algo que \_\_\_\_\_ (nombre del estudiante) pueda decir?** Haga que Títere Animado pida disculpas. Recuerde a las y los niños que usen un gesto y un tono de voz firmes. Recuérdeles que pueden hablar consigo mismos(as) como ayuda para esperar su turno.

## Día 4: Reto Cerebro

### Juego de libre elección

Pida al grupo que se pongan de pie. **¡Vamos a desarrollar nuestros cerebros! ¿Cómo vamos a elegir un juego hoy?** Elija un juego con el grupo, luego recuérdelos las reglas. Al final, pregunte a las niñas y niños qué Habilidades para Aprender les ayudaron a tener éxito en el juego. Comente lo mucho que mejoraron todos en los juegos.

**Esta semana aprendieron que los apodos e insultos pueden herir los sentimientos de las personas. Cuando esto sucede, ustedes pueden ignorar a la persona que los insulta o hablarle con firmeza. También aprendieron que si alguien no para de insultarlos, deben decírselo a \_\_\_\_\_ (una persona adulta). Recuerde al grupo las reglas que pueda haber en la sala acerca de los apodos e insultos.**

## Día 5: Actividad

**Material:** hojas, colores

Pida a las niñas y niños que hagan dibujos que muestran que son asertivos(as). Pídales que le dicten o que escriban una expresión firme en respuesta a los insultos.



### Reto Cerebro: Juego de libre elección

El juego de Reto Cerebro de esta semana puede ser cualquiera de los juegos que los estudiantes hayan aprendido en el Programa.

#### Preparación

Elija usted mismo un juego o haga un ejercicio de toma de decisiones en grupo. Seleccione un nivel de dificultad adecuado en la página de Reto Cerebro correspondiente al juego elegido. Recuerde que las versiones subsiguientes de un juego tienen más dificultad.

#### Sugerencias de juegos

- Sigue, Sigue: página de Reto Cerebro de las Semanas 1–4
- Simón Dice: página de Reto Cerebro de las Semanas 8–11
- Aplaudir y Contar: página de Reto Cerebro de las Semanas 12–14
- Moverse o Esperar: página de Reto Cerebro de las Semanas 15 y 16
- Dar un Paso o Quedarse Quieto: página de Reto Cerebro de las Semanas 17 y 18
- Mi Turno, Su Turno: página de Reto Cerebro de las Semanas 19–22

#### Consejos

- Invite a las y los niños a que se reten a sí mismos y preste atención cuánto han mejorado en los juegos. Recuérdeles que cuando sus cerebros trabajan duro de esta manera, el esfuerzo y la práctica los hacen más inteligentes y fuertes.
- Pregunte a las y los niños qué les ayudó a tener éxito en el juego.