

Para empezar

Ideas principales

- Jugar juntos, intercambiar y turnarse son maneras justas y divertidas de jugar.
- Invitar a otros niños y/o niñas a jugar o pedir unirse al juego de los demás son maneras de hacer amigos y amigas en primero básico.

Palabras clave

Jugar juntos, turnarse, intercambiar, justo, unirse, invitar

Objetivos

Que las niñas y los niños:

1. Demuestren cómo usar las Maneras Justas de Jugar.
2. Demuestren cómo invitar a otros a jugar y pedir unirse al juego de los demás.

Materiales para la semana

- Día 1: Títeres Animado y Tímido, “Canción para resolver problemas”, cartel Maneras Justas de Jugar, copias del Enlace con el hogar de la Semana 28.
- Día 2: foto de la Semana 26.
- Día 3: cartel Maneras Justas de Jugar, bloques manipulativos de matemáticas u otros artículos para contar.
- Día 4: Títeres Animado y Tímido, juguetes pequeños.
- Día 5: cuento.

¿Por qué es importante este tema?

Los niños y niñas que tienen amigos y amigas son más felices y logran más éxito en la escuela. Repasar las habilidades de amistad puede ayudarles a integrarse con éxito en nuevos entornos sociales.

Notas para la y el docente

Recuerde al grupo que en primero básico pueden conocer a otros niños y niñas que no han aprendido las habilidades del Programa *Paso Adelante*. Anímelos a ayudar a que sus nuevos compañeros(as) aprendan estas habilidades.

Ayúdeles a usar oportunidades que se presentan naturalmente para practicar las Maneras Justas de Jugar, las habilidades de amistad y las habilidades para resolver problemas a lo largo del día.

Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cómo pueden unirse al juego de sus compañeros(as) o invitar a otros a jugar, y cómo pueden usar las Maneras Justas de Jugar.

Preste atención cuando vea que se unen al juego de otros o cuando los invitan a jugar y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos:

Oí a Diana cuando invitaba a Julia a jugar a la tienda. Ahora ustedes se divierten turnándose para ser la cajera.

- Demuestre cómo unirse al juego de otros niños y niñas o cómo invitarlos(as) a jugar de manera respetuosa.
- Recuérdeles que unirse al juego de alguien más e invitarlos a jugar son buenas maneras de hacer nuevas amistades y que las Maneras Justas de Jugar ayudan a divertirse.

Pida que **REFLEXIONEN** acerca de cuándo se unieron al juego de alguien más o invitaron a otros niños(as) a jugar y cómo usaron las Maneras Justas de Jugar para divertirse.



Recuerde

- Envíe a cada familia el Enlace con el hogar de la Semana 28.
- Jueguen un Reto Cerebro cada día de la semana.
- Vea las Actividades de integración académica de las Unidades para obtener ideas e implementarlas en clase durante la semana.

Día 1: Guion para títeres

Material: Títeres Animado y Tímido, “Canción para resolver problemas”, cartel Maneras Justas de Jugar, copias del Enlace con el hogar de la Semana 28

Maestro(a) (manteniendo los títeres ocultos):

Ustedes ya conoce algunos sentimientos y pueden nombrarlos e identificarlos, y también ya saben usar los Pasos para Calmarse. Esto les ayudará en primero básico. Haga que los títeres empiecen a hacer ruido. **Creo que oigo a _____ y _____** (Títeres Animado y Tímido). **Parece que no están muy calmados.** Saque los títeres; se verán muy disgustados.

Maestro(a): **¿Qué les ocurre a ustedes dos?**

Títere Animado (gritando y disgustado): **Títere Tímido siempre toma el barco grande y no quiere compartirlo. Yo nunca puedo tener un turno para...**

Títere Tímido (interrumpe, gritando y disgustado): **¡Pero yo lo tomé primero! ¡Tú puedes jugar con el rojo!**

Maestro(a): **¡Creo que necesitan calmarse!** (al grupo). **Vamos a mostrarles cómo calmarse. Pongan las manos sobre el estómago y digan “Basta”, digan qué sienten y respiren profundamente varias veces.** Pida que demuestren cómo hacer los pasos y haga que los títeres imiten lo que hacen los niños y las niñas. **¿Se sienten más calmados? Los títeres dicen sí con la cabeza.**

Entonces el problema es que los dos quieren jugar con el mismo juguete. (al grupo) **¿Cuáles son algunas soluciones que les ayudarán a jugar de manera justa y divertida?** Señale el cartel Maneras Justas de Jugar. (Jugar juntos. Intercambiar. Turnarse).

Títere Animado: **Quizá podamos jugar juntos con el barco grande.**

Podemos jugar a hundir el barco. O podemos turnarnos para hacerlo navegar hasta la otra orilla y regresar.

Títere Tímido: **O podemos intercambiar el barco grande por el rojo. A mí también me gusta ese barco.**

Maestro(a) (al grupo): **¡Indiquen con los pulgares hacia arriba si estas son Maneras Justas de Jugar! (Sí). En primero básico encontrarán muchos juguetes nuevos para divertirse. Las Maneras Justas de Jugar les ayudarán a llevarse mejor con sus nuevos amigos y amigas.**



Cada día de esta semana, canten “Canción para resolver problemas”. Encontrará la letra al final de esta guía.

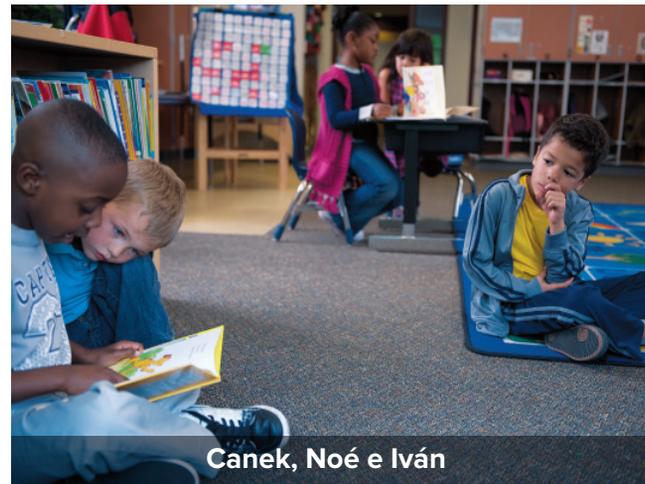


Jueguen los Reto Cerebro de la Unidad 4 “Mi turno, su turno” una versión diferente cada día de la semana y aumentando los retos. Consulte la descripción del juego ubicada en la cuarta unidad, después de las actividades de cada semana. Pida al grupo que piense acerca de lo mucho que cada uno ha mejorado en todos los juegos.

Día 2: Historia y conversación

Material: foto de la Semana 28

Muestre la Foto 28



Canek, Noé e Iván

Ayer ayudamos a _____ y _____ (Títeres Animado y Tímido) **a usar las Maneras Justas de Jugar para resolver su problema. Las Maneras Justas de Jugar les ayudarán a divertirse con sus nuevos amigos y amigas de primero básico. Vamos a escuchar una historia acerca de cómo hacer nuevas amistades.**

Pregunte al grupo qué ve y qué cree que sucede en la foto. Pregúnteles también cómo se sienten los niños de la foto. Señale los elementos de la historia.

Canek y Noé están leyendo un libro juntos en la sala. Señale al niño que está sentado aparte, a un lado. **Él es Iván. Quiere leer con ellos también.**

1. **¿Qué creen que puede hacer Iván para unirse a la actividad de los otros niños?** Dé tiempo para pensar y pregunte a un(a) o dos niños(as) al azar. (Decir hola, decir que el libro parece interesante, preguntar si puede leer con ellos). **Si ustedes han tenido la misma idea, den una palmada en sus rodillas.**

Mientras Iván piensa en cómo unirse a los otros niños, Canek se da cuenta de que parece interesado en leer con ellos.

2. **¿Debe Canek invitar a Iván a unirse a ellos?** (Sí). **¿Qué puede decir Canek para invitar a Iván a unirse a ellos?** Dé tiempo para pensar y pregunte al azar. (¿Quieres leer con nosotros? ¡Ven a leer con nosotros!). **Si ustedes han tenido la misma idea, muevan los dedos.**
3. **Canek va junto a Iván y lo invita a leer con ellos. Con un tono de voz amistoso, dice: “¡Hola! Me llamo Canek. ¿Quieres leer con nosotros?”. Iván sonríe y dice: “¡Sí!”. Luego conoce a Noé y, juntos, los tres leen más libros.**
4. **¿Cómo creen que se sienta Iván al ser invitado a leer?** (Feliz, entusiasmado, especial). **Iván se divierte leyendo con sus nuevos amigos. Pedirle a alguien unirse a su juego e invitar a alguien a jugar son buenas maneras de hacer nuevos amigos y amigas en primero básico.**

Día 3: Práctica de habilidades

Material: cartel Maneras Justas de Jugar, Bloques manipulativos de matemáticas u otros artículos para contar

1. Presente la actividad. **Hoy, cuando juguemos afuera, voy a contar cada vez que los vea usar una Manera Justa de Jugar.** Señale el cartel Maneras Justas de Jugar. **Cada vez que vea que juegan juntos, comparten o se turnan, añadiré un bloque.** Demuestre cómo se une un bloque a otro. **Cuando regresemos a la sala, contaremos cuántos bloques hay.**
2. Observe cuando sus alumnos(as) usen las Maneras Justas de Jugar. Añada un bloque cada vez que vea una. Preste atención y refuerce el uso de las Maneras Justas de Jugar por parte de ellos(as): **Me di cuenta de que están jugando juntos con el cubo y la pala. Esa es una Manera Justa de Jugar: ¡Añadiré un bloque!**
3. Cuando estén de regreso en la sala, reúna al grupo y juntos cuenten los bloques.

Día 4: Práctica de habilidades

Material: Títeres Animado y Tímido, juguetes pequeños

1. Presente la actividad. **Vamos a practicar cómo unirnos al juego de otros y cómo invitar a otros a jugar.** _____ y _____ (Títeres Tímido y Animado) **nos ayudarán!** Haga que los títeres digan hola.
2. **Primero ustedes practicarán cómo invitar a _____ (Títere Animado) a jugar. Mientras dos de ustedes están jugando con este juguete (muestre un juguete pequeño), _____ (Títere Tímido) aparecerá junto a ustedes. Cuando se den cuenta de que él está ahí, invítelo a jugar.** Los demás niños y niñas observarán y escucharán que la invitación es muy amistosa.
3. Demuestre cómo hacerlo con un niño(a) y Títere Animado.

Forme parejas de niños y niñas para esta actividad. Pida a los demás que indiquen con los pulgares hacia arriba cada vez que una invitación sea amistosa.

4. Para practicar cómo unirse al juego de otros, pida a un niño(a) que juegue con Títere Tímido y a otro(a) que pida unirse al juego. Pida a los demás que observen si las peticiones son amistosas.
5. Preste atención y refuerce cuando los niños y las niñas inviten con un tono de voz amistoso: **Oí que usaste un tono de voz amistoso para decir que querías unirse al juego.**

Día 5: Actividad

Lea un cuento relacionado con el tema de esta semana.

Hacer nuevos amigos y amigas



¿Qué está aprendiendo mi hijo o hija?

Está aprendiendo cómo hacer nuevas amistades mediante:

- El acto de invitar a otros niños y niñas a jugar.
- El acto de pedir a otros niños y / o niñas que le permitan unirse a su juego.

También está repasando las Maneras Justas de Jugar con amigos:

- Jugar juntos.
- Intercambiar.
- Turnarse.

¿Por qué es esto importante?

La práctica de estas habilidades de amistad ayudará a su hijo(a) a hacer nuevos amigos(as) y llevarse bien con los demás en primero básico.

Practiquen en familia:

Juegue un juego con su él o ella. Practiquen cómo hacer nuevos amigos(as) pidiendo a otros niños y niñas que le permitan unirse al juego de ellos(as) e invitar a otros a unirse a su juego.

Diga: **Vamos a jugar a Nuevos Amigos.** Elija un juguete o un pequeño objeto casero para jugar con él. **Voy a jugar con este juguete. Tú vas a observar y luego me pedirás con un tono de voz amistoso que quieres unirme a mi juego.** Pida a su hijo(a) que diga: “¿Puedo jugar contigo?”. Seleccione una de las Maneras Justas de Jugar y jueguen con el juguete.

Intercambien los papeles y pida a él o ella que juegue con el juguete mientras usted observa. **Ahora vas a invitarme a mí a jugar.** Pídale que le diga: “¿Te gustaría jugar conmigo?”. Luego dígame que elija una de las Maneras Justas de Jugar con el juguete.

Actividad

En la historia de esta semana, Canek y Noé están leyendo juntos. Iván quiere leer con ellos. Pregunte a su hijo(a) sobre esta historia.

- **¿Qué ves en esta foto?**
- **¿Qué puede hacer Iván para unirse a la actividad de los otros niños?** (Saludar. Decir que la actividad parece divertida. Pedir leer con ellos).
- **¿Qué pueden decir Canek y Noé para invitar a Iván a unirse a ellos?** (¿Quieres leer con nosotros? ¡Ven a leer con nosotros!).
- **Vamos a practicar qué puede decir Iván para unirse a ellos.** Imagine que usted es Canek o Noé y su hijo(a) es Iván. Dígame a que pregunte: “¿Puedo jugar contigo?”.



Canek, Noé e Iván

Nombre: _____

Fecha: _____

Firma de Familiares: _____