

Para empezar

Ideas principales

- Es necesario calmarse antes de resolver un problema.
- El primer paso para resolver un problema es usar palabras para decir cuál es el problema.

Palabras clave

Problema, palabras, seguro

Objetivos

Que las niñas y los niños:

1. Muestren cómo usar un lenguaje apropiado para hacer una invitación.
2. Usen palabras para describir los problemas que se presentan en las situaciones.

Materiales para esta semana

- Día 1: Títere Niña, canción “Cuando tienes un problema”, símbolos para el juego “Detener al compañero”, copias del Enlace con el hogar de la Semana 23.
- Día 2: foto de la Semana 23, cartel Cómo Calmarse.
- Día 4: Títeres Niña y Niño.
- Día 5: cuento con el tema de la semana.

¿Por qué es importante este tema?

Las niñas y los niños con buenas habilidades para resolver problemas se llevan mejor con sus iguales y tienen menos problemas y conflictos agresivos.

Notas para la y el docente

Las y los niños tienen que controlar los sentimientos fuertes antes de querer resolver un problema. Quienes son pequeños(as) necesitan el apoyo de una persona adulta mientras aprenden a resolver problemas con sus compañeros(as). Necesitan ayuda a la hora de usar palabras para describir el problema. Demuestre con un ejemplo cómo describir problemas sin culpar.

Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cuándo podrían usar palabras para expresar un problema.

Preste atención cuando usen palabras para describir un problema y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos: **Oí que usabas palabras para decirle a Leo que el problema es que ustedes dos quieren ponerse la misma capa del disfraz.**

- Demuestre cómo describir los problemas en voz alta.
- Recuérdeles que controlen los sentimientos fuertes y que luego usen palabras para describir el problema.

Pida que **REFLEXIONEN** acerca de cuándo usaron palabras para describir un problema.



Recuerde

Recoja la hoja del Enlace con el hogar de la semana anterior y envíe a cada familia la correspondiente a esta semana.

Día 1: Guion para títeres

Materiales: Títere Niña, canción: “Cuando tienes un problema” versos 1 y 2, símbolos para el juego “Detener al compañero”, copias del Enlace con el hogar de la Semana 23

Maestro(a): **La semana pasada ustedes aprendieron cómo unirse a un juego cuando otros niños y niñas están jugando. Aprendieron a ofrecer una idea para jugar y luego a pedir unirse al juego con un tono de voz amistoso. Vamos a ver qué está haciendo hoy _____** (Títere Niña).

Niña (un poco frustrada): **¡Oh!, ¿dónde está? ¡No puedo encontrarla!**

Maestro(a): **Parece que tienes un problema.**

Niña (gritando): **¡No está! Mi muñeca no puede ir a dormir.**

Maestro(a) (dirigiéndose al grupo): **Parece que Niña se siente frustrada y necesita calmarse. ¿Qué puede hacer para calmarse?** Dé tiempo para pensar, pregunte a uno o dos niños(as) al azar. (Respirar profundamente).

Maestro(a) (a Niña): **Bueno, respira profundamente unas cuantas veces para calmarte.** Niña respira. **Ahora estás calmada. Usa tus palabras para decirme cuál es el problema.**

Niña: **Estoy tratando de acostar a mi muñeca para que duerma una siesta. Pero no encuentro la cobija en ningún sitio. Busqué y busqué...**

Maestro(a): **Acabas de usar palabras para decirme cuál es el problema. Decir cuál es el problema es el primer paso para resolverlo.**

Niña: **¿Me ayuda a buscar la cobija de mi muñeca?**

Maestro(a): **Has pedido ayuda con un tono de voz tranquilo y respetuoso. Así me resultó fácil entenderte. Ahora vamos a ver si podemos encontrar una cobija para tu muñeca.**



Enseñe los versos 1 y 2 de la canción “Cuando tienes un problema” y cántenlos durante el día y a lo largo de la semana. Encontrará la letra al final de esta *Guía*.



Jueguen el juego “Detener a mi Compañero(a)” una o más veces a lo largo del día y continúen jugándolo durante la semana. Consulte la ficha con la descripción del juego ubicada después del Día 5 de esta semana. Los cinco símbolos que necesitará para jugar este juego están incluidos después de la descripción. Fotocópielos antes de jugar.

Día 2: Historia y conversación

Materiales: foto de la Semana 23, cartel Cómo Calmarse.

Ayer _____ (Títere Niña) **aprendió a usar palabras para decir cuál es el problema. ¿Qué problema tenía?** (No encontraba la cobija de la muñeca). **Decir cuál es el problema es el primer paso para resolverlo.**

Muestre la Foto 23



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

Aquí están Nora y Agustín.

1. **¿Hay algún problema?** Dé tiempo para pensar (sí). **¿Qué pistas de la foto les indican que hay un problema?** (sus gestos enojados).

Nora dice: “¡Yo quiero jugar con esto!” Quiere tomar el camión de volteo. Agustín dice: “¡No! Yo lo tomé primero”. Agustín toma el camión con fuerza.

- ¿Tomar con fuerza es una cosa segura? (no). ¿Están los niños teniendo sentimientos fuertes? (sí). Él y ella tienen que calmarse para poder pensar acerca del problema. Repase lo pasos del cartel Cómo Calmarse.
- El primer paso para resolver un problema es usar palabras. Piensen acerca de cómo decir cuál es el problema. Dé tiempo para pensar y pregunte a uno o dos niños(as) al azar. (Los dos niños quieren jugar con el camión de volteo). Si ustedes tuvieron la misma idea, muevan los dedos.
- Imaginen que ustedes son Nora y Agustín. Piensen en algunas maneras seguras de resolver el problema. Dé tiempo para pensar y pregunte al azar. En la medida en que sea necesario, recuérdelos las Maneras Justas de Jugar. Cuando tengan un problema y tengan sentimientos fuertes, primero necesitan calmarse. Luego decir cuál es el problema, es el primer Paso para Resolver Problemas.

Día 3: Práctica de habilidades-Actividad 1

Calmarse, decir cuál es el problema

(grupo grande, Objetivo 1).

- Presente la actividad. **Vamos a jugar un juego sobre calmarse y decir cuál es el problema.**
- Lea la primera situación. Demuestre los siguientes pasos y pida al grupo que imite lo que usted hace: 1) Ponga las manos sobre su estómago y diga “Basta”. 2) Diga qué siente. 3) Respire profundamente. 4) Diga cuál es el problema (en las situaciones está mencionado el problema entre paréntesis).
- Repita estos pasos con el resto de las situaciones o presente usted su propia situación.
- Preste atención y refuerce los comportamientos que muestren los y las niñas para calmarse.

Situaciones

- No encuentras tu chamarra. Te sientes muy frustrado(a). (Problema: perdí mi chamarra).
- Alguien toma tu libro favorito antes que tú. Estás muy enojado(a). (Problema: los dos queremos leer el mismo libro).
- Derramaste pintura encima de tu dibujo. Estás muy triste. (Problema: hay pintura derramada encima de mi dibujo).

Día 4: Práctica de habilidades-Actividad 2

Descubrir el problema

(grupo pequeño, Objetivo 2).

Materiales: Títeres Niña y Niño

- Pida al grupo que se sienten en el piso. **Ustedes van a ser descubridores de problemas.**
_____ y _____ (Títeres Niña y Niño) les van a contar una historia sobre un problema que tuvieron. ¡Ustedes tienen que descubrir el problema y decir con palabras cuál es!
- Represente el siguiente guion para títeres:
- Niño: _____ (Niña) y yo estábamos paseando en bicicleta. Yo quería ir en la bicicleta azul. Es la única bicicleta azul que tenemos.
- Niña: Pero yo también la quería. ¡Y yo la tomé primero!
- Pregunte: **¿Cuál es el problema?** (Los dos quieren la bicicleta azul).
- Pregunte: **¿Cómo se sentiría _____ (Niña) si _____ (Niño) la empujara para quitarle la bicicleta y poderse subir él?** (varias respuestas)
- Pregunte: **¿Qué pueden hacer?** (Turnarse, jugar juntos).
- Refuerce cómo poner en palabras el problema.

Día 5: Actividad

Lea un cuento relacionado con el tema de esta semana.



Reto Cerebro 12: Detener a mi Compañero(a)

Preparación

Pida al grupo que se pongan de pie dejando suficiente espacio para moverse.

Reglas

- La regla 1 es que cuando yo aplauda, ustedes caminan por el salón.
- La regla 2 es que cuando digo “Pausar”, dejan de caminar buscan a un compañero(a) y se paran con las puntas de sus pies. Las puntas de sus pies y las de sus compañero(a) deben estar juntas.
- La regla 3 es que cuando yo digo “Reproducir”, ustedes empiezan a caminar de nuevo.

Pasos

1. Colóquese frente al grupo.
2. Empiece a aplaudir. Las niñas y los niños caminan por el salón.
3. Pare de aplaudir y diga: **Pausar**. Cada quien busca un compañero(a) y se paran con las puntas de los pies, de manera que tanto las puntas de sus pies como las de su compañero(a) se toquen.
4. Diga: **Reproducir** y empiece a aplaudir. Todos(as) empiezan a caminar de nuevo.
5. Repita los pasos 2 a 4 con sonidos diferentes y con distintos tipos de movimientos (como gatear, rebotar, saltar, rodar y brincar).

Consejos

- Juegue unos minutos cada vez.
- Juegue por lo menos dos veces al día.
- Dé oportunidad a los niños y niñas para dirigir el juego. Permítales que elijan el tipo de movimiento y el sonido.
- Aumente la dificultad a medida que se acostumbran al juego.
- Use el juego para atraer la atención del grupo a la hora de hacer transiciones entre actividades.

Aumentar el reto

Atención (A), Memoria Operativa (MO) y Control Inhibitorio (CI)

- Diga: **¡Avanzar rápido!** El grupo se mueve más rápido. (A, MO)
- Diga: **¡Retroceder!** El grupo se mueve hacia atrás. (A, MO)
- Diga: **¡Detenerse!** El grupo se detiene en el sitio. (A, MO)
- Aumente el tiempo de pausa. (A, MO, CI)
- Cambie la acción de pausa (por ejemplo, que se paren hombro con hombro, espalda contra espalda o dedo con dedo). (A, MO, CI)
- Haga sonidos distintos o ponga música mientras el grupo se está moviendo (por ejemplo, golpee un tambor, entrechoque unos palillos rítmicos, sacuda una pandereta o ponga un CD). (A)
- Enseñe tipos específicos de movimientos para sonidos diferentes (por ejemplo, aplaudir significa caminar, el sonido de un tambor significa saltar, el de los palillos rítmicos significa gatear, etc.). (A, MO)

Decir cuál es el problema

Tema

Su hijo o hija está aprendiendo a resolver problemas. El primer paso para resolver problemas es “decir el problema”. Usar palabras para expresar cuál es el problema.

Su hijo(a) también está aprendiendo a controlar los sentimientos fuertes antes de resolver problemas.

Saber cómo usar las palabras para resolver problemas en lugar de golpear o jalonear le ayuda a su hijo(a) a llevarse bien con otros(as) niños(as) y a aprender tanto en la casa como en la escuela.

Juego

Juegue un juego con su hijo(a) para practicar cómo usar palabras para describir problemas sencillos. Diga: **Vamos a jugar a “¿Cuál es el problema?” Voy a intentar hacer algo. ¡Pero habrá un problema! Tú tienes que usar palabras para decir cuál es el problema.**

Presente sus propios problemas o utilice estos:

- Ponga agua en un tazón. Luego use un tenedor para intentar tomar sorbitos de agua.
- Intente abrir una lata con una cuchara.
- Intente meter un utensilio grande en un envase demasiado pequeño.
- Intente ponerse el zapato derecho en el pie izquierdo.

Historia



La historia de esta semana es sobre Nora y Agustín. Nora quiere el camión de volteo, pero Agustín lo tomó primero. Están discutiendo. Nora quiere quitárselo. Pregunte a su hijo(a) sobre esta historia.

- **¿Qué ves en esta foto?**
- **Antes de resolver su problema, ¿qué deben hacer Nora y Agustín?** (Controlar los sentimientos fuertes).
- **¿Cuál es el primer paso que deben dar para resolver su problema?** (Usar sus palabras para decir cuál es el problema).

Ahora vamos a imaginarnos que somos Nora y Agustín. ¿Qué palabras podemos usar para decir cuál es el problema? (Los dos queremos jugar con el camión de volteo).

Nombre: _____

Fecha: _____

Firma de Familiares: _____