

Para empezar

Ideas principales

- Cuando ustedes vean que otros niños y niñas se quedan fuera del juego, es importante darse cuenta de lo que pasa y sentir empatía por ellos y ellas.
- Invitar a otros a jugar es un acto generoso.
- Jugar con los demás niños y niñas es una manera de llegar a conocerlos.

Palabra clave

Invitar/invita

Objetivo

Que las niñas y los niños:

1. Demuestren cómo invitar a jugar a alguien, como respuesta a ciertas situaciones.

Materiales para la semana

- Día 1: Foto 19A de la Semana 19, “Canción para resolver problemas”, cartel Pasos para Resolver Problemas.
- Día 2: foto de la Semana 20, cartel Pasos para Resolver Problemas.
- Día 3: bloques o juguetes pequeños.
- Día 5: hojas, colores.

¿Por qué es importante este tema?

Quienes son rechazados por los compañeros(as) están en riesgo de obtener resultados negativos, incluyendo un menor rendimiento en los estudios. Mediante el aprendizaje y la práctica de cómo invitar a otros a unirse al juego o a una actividad, las y los niños pueden ayudar a asegurar que sus compañeros(as) sean incluidos(as).

Notas para la y el docente

Cuando usted se dé cuenta de que un niño(a) está siendo excluido por otros, es importante que tome medidas para ayudarle a que se integre en la clase y haga amistad. Un primer paso para cambiar el patrón de comportamiento puede ser pedirle a ese niño(a) y a otro(a) que se queden en el recreo y jueguen juntos.

Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cuándo podrían invitar a otros a unirse a una actividad.

Preste atención a quienes sean inclusivos e inviten a otros niños y/o niñas a jugar y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos: **Te oí preguntarle a José si quería jugar contigo en el recreo. Él estaba sonriendo cuando regresó después del recreo. ¡Seguro que se divirtió contigo!**

- Demuestre cómo dar la bienvenida e invitar a otros compañeros(as) a unirse al juego.
- Recuérdeles con frecuencia que inviten a otros a jugar.

Pida que **REFLEXIONEN** sobre cuándo y cómo invitaron a otros(as) a unirse a una actividad.



Recuerde

- Recoja el Enlace con el hogar de la Semana 19.
- No habrá Enlace con el hogar esta semana. Juegue un Reto Cerebro cada día de la semana.

Día 1: Cantar

Material: Foto 19A de la Semana 19, “Canción para resolver problemas”, cartel Pasos para Resolver Problemas.

Pida al grupo que se siente en sus lugares. **Han estado aprendiendo sobre cómo resolver problemas.**

Muestre la Foto 19A

La semana pasada aprendieron que cuando tienen un problema, pueden usar los Pasos para Resolver Problemas para solucionarlo. Mencione los Pasos para Resolver Problemas señalándolos en el cartel y repasen los dos primeros pasos. **Vamos a decir los dos primeros pasos juntos: Nombra el problema. Piensa en soluciones.**



Enseñe y canten la “Canción para resolver problemas” durante el día y a lo largo de la semana. Señale los pasos en el cartel Pasos para Resolver Problemas mientras enseña la canción. Indíqueles que hagan los siguientes movimientos para los pasos:

- Paso 1: Pon tus manos alrededor de tu boca
- Paso 2: Tócate la frente con las manos
- Paso 3: Gira una mano alrededor de la otra
- Paso 4: Levanta las manos en el aire

Encontrará la letra a final de esta *Guía*.



Juegue el Reto Cerebro cada día de la semana. Consulte la descripción del juego, ubicada después del Día 5 de esta semana.

Día 2: Historia y conversación

Materiales: foto de la Semana 20, cartel Pasos para Resolver Problemas

Hoy tenemos una historia acerca de un problema diferente. Ustedes van a practicar nombrar el problema y pensar en soluciones. Señale el cartel Pasos para Resolver Problemas.

Muestre la Foto 20



Marta, Andrés y Eduardo

Él es Eduardo. Está jugando a la pelota con Marta en el recreo. Él es Andrés y es nuevo en la clase y está observando cómo juegan. Él desearía poder jugar. Eduardo se da cuenta de que Andrés los está observando. Siente empatía hacia él. Comprende cómo se siente al ser nuevo. Eduardo le pregunta a Marta si el niño nuevo puede jugar con ellos. Marta dice: “No, no lo conocemos. No quiero jugar con él. Vamos a jugar nosotros solos”.

1. **Piensen en cómo se siente Eduardo.** Dé tiempo para pensar y pida a algunos(as) niños(as) al azar que digan sus ideas al grupo. (Disgustado, triste, confuso). Después de cada respuesta, diga: **Levanten la mano si han tenido la misma idea. ¿Cómo saben cómo se siente Eduardo?** (Por su cuerpo y por la situación).

Señale el cartel. **Vamos a decir todos juntos el primer Paso para Resolver Problemas: Nombra el problema. ¿Cuál es el problema de Eduardo en esta historia?** (Eduardo quiere invitar a Andrés a jugar, pero Marta no quiere).

2. **Vamos a decir todos juntos el segundo Paso para Resolver Problemas: Piensa en soluciones. Ahora piensen en algo que Eduardo pueda hacer.** Guíe al grupo a través de los pasos de Piensa, Voltea, Di. Pida a algunos(as) niños(as) al azar que digan sus ideas al grupo. (Ir y jugar con Andrés, ser asertivo y decirle a Marta que quiere invitar a Andrés a jugar. Invitar a Andrés a jugar en el

próximo recreo). Después de cada respuesta, diga: **Pongan sus manos sobre la cabeza si han tenido la misma idea.**

- Ahora usen la empatía. ¿Cómo creen que se sentirá Andrés si Eduardo y Marta le preguntan si quiere jugar?** (Incluido, feliz, entusiasmado).
- ¿Cómo se sentirá Andrés si Eduardo y Marta siguen dejándolo fuera del juego?** (Solitario, excluido, que no les cae bien a los demás.)
Eduardo habla consigo mismo para nombrar el problema y pensar en soluciones. Decide decirle a Marta, con un tono de voz firme, que realmente quiere invitar a Andrés a jugar. Usa un tono de voz firme y calmado.

Cuando Marta oye cuánto desea Eduardo invitar a Andrés, dice que está bien. Marta y Eduardo sonríen a Andrés. Marta dice: “Hola”. Eduardo pregunta: “¿Quieres jugar?”, con un tono de voz amistoso. Andrés les sonríe. Eduardo le lanza la pelota. “Gracias”, dice Andrés cuando la atrapa. Se divierten jugando juntos. Eduardo y Marta disfrutan conociendo a Andrés.

Día 3: Práctica de habilidades

Materiales: bloques o juguetes pequeños

Ahora vamos a practicar cómo invitar a alguien a jugar. Necesito dos voluntarios(as) que me ayuden. Elija a un(a) niño(a) para que juegue con usted con algunos bloques, mientras el otro los observa. **Yo voy a jugar con _____ y voy a invitar a _____ a unirse a nuestro juego.** Demuestre cómo usar una voz y una expresión facial que sean amistosas. Diga: **¿Quieres jugar?** (O: **Ven a jugar con nosotros**). Pida que a quien invitan a jugar diga “¡Gracias!”.

¿Mi voz sonó amistosa? ¿Mi cara se veía amistosa? (Sí).

Elija tres niños(as) para que demuestren la práctica de la habilidad entre ellos(as). Repita la práctica con distintos grupos, tantas veces como el tiempo lo permita.

Día 4: Reto Cerebro

Mi Turno, Su Turno. Versión 2

Vea retos adicionales en la página de Reto Cerebro después de las actividades de la semana.

Pida al grupo que se pongan de pie. **Vamos a jugar Mi Turno, Su Turno otra vez. Recuerden, primero es mi turno, luego voy a nombrar y hacer dos movimientos. Luego diré “Su turno” y ustedes harán exactamente lo que yo haya hecho. Hay una regla: tienen que esperar a que yo diga “Su turno” antes de moverse.** Repita la regla. Recuérdeles que usen sus Habilidades para Aprender. **Para recordar mejor los movimientos, ustedes pueden decirlos para ustedes mismos mientras esperan que yo diga “Su turno”.** Practiquen despacio los pasos del juego.

Repitan el juego varias veces. Aumente el tiempo de espera antes de decir “Su turno” para hacer más difícil el reto.

- Diga: **Mi turno.** Nombre y haga al mismo tiempo dos movimientos. Las niñas y los niños permanecen quietos y esperan.
- Diga: **Su turno.** Las y los niños nombran y hacen los dos movimientos.

Esta semana aprendieron a darse cuenta si otros niños o niñas no están jugando con nadie. Practicaron la empatía y pensaron en cómo se siente un niño(a) que se queda aparte. Practicaron cómo invitar a otros niños(as) a jugar con ustedes. Aprendieron que cuando ustedes juegan con otros(as) compañeros(as), llegan a conocerlos(as). ¿Cuáles son algunas cosas que podrían decir para invitar a otros niños y niñas a unirse a su juego? (“¿Quieres jugar?”. “Ven a jugar con nosotros”). **Levanten la mano si quieren que todos y todas las niñas de nuestra sala tengan con quién jugar. Haga algún comentario sobre el número de manos levantadas. Esta semana, si ustedes se dan cuenta de que alguien empieza a quedarse fuera del juego, invítenlo(a) a jugar.**

Día 5: Actividad

Materiales: hojas, colores

Pida a las niñas y a los niños que hagan un dibujo de un(a) niño(a) que le pide a otro una oportunidad para jugar. Que escriban o copien del pizarrón si aún no pueden hacerlo, algunas palabras que sirven para invitar a alguien a jugar.

Reto Cerebro: Mi Turno, Su Turno (versión 2)



Preparación

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

Reglas

La regla 1 es permanecer quietos(as) y esperar a que yo diga “Su turno” antes de moverse.

Pasos

1. Diga: **Mi turno**. Nombre y al mismo tiempo muestre dos movimientos. Las niñas y los niños permanecen quietos y esperan.
2. Diga: **Su turno**. Las y los niños nombran y hacen los dos mismos movimientos.

Consejos

- Recuérdeles que usen sus Habilidades para Aprender: **Decirse a sí mismo los dos movimientos mientras esperan a que diga “Su turno” puede ayudarles a recordarlos.**

Aumentar el reto

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

- Aumente el tiempo de espera antes de decir “Su turno”. (CI)
- Disminuya progresivamente el volumen de su voz. (A)
- Nombre y muestre tres o más movimientos. (MO)
- Pida al grupo que haga los mismos movimientos en orden inverso. (MO, CI)