

Para empezar

Ideas principales

- Compartir, intercambiar y turnarse son maneras justas y divertidas de jugar.
- Compartir significa jugar juntos con un juguete.

Palabras clave

Justo, compartir, jugar juntos, intercambiar, turnarse

Objetivos

Que las niñas y los niños:

1. Identifiquen un problema como respuesta a una situación.
2. Ideen soluciones como respuesta a una situación.
3. Mencionen compartir, intercambiar y turnarse como soluciones justas cuando dos niños(as) quieren jugar con el mismo objeto.

Materiales para la semana

- Día 1: foto de la Semana 20, “Canción de las Maneras Justas de Jugar”, cartel Maneras Justas de Jugar, copias del Enlace con el hogar de la Semana 21.
- Día 2: foto de la Semana 21, cartel Pasos para Resolver Problemas.
- Día 3: cartel Maneras Justas de Jugar, bloques o juguetes pequeños.
- Día 4: cartel Maneras Justas de Jugar.
- Día 5: hojas, colores.

¿Por qué es importante este tema?

Compartir, intercambiar y turnarse promueven un comportamiento justo y la capacidad de disfrutar juntos; de este modo, es menos probable que los alumnos(as) recurran a soluciones agresivas. Cuando se les pide que propongan muchas soluciones para problemas interpersonales, quienes cuentan con más competencias sociales suelen ofrecer más soluciones prosociales y menos soluciones agresivas.

Notas para la y el docente

Explique que compartir es jugar juntos con los juguetes. Muchas veces las y los niños han tenido experiencias en las cuales “compartir” significa dar algo o parte de ese algo a otra persona. Turnarse significa esperar durante un período de tiempo o durante un número de turnos. Las y los niños pueden medir el tiempo de manera concreta, como contando, usando un cronómetro o caminando cinco veces alrededor del arenero.

Para la práctica de la habilidad, tome bloques o juguetes pequeños y sencillos que sean muy similares entre sí, tal vez los niños(as) se distraigan si un juguete es más atractivo que otro.

Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cuándo pueden usar las Maneras Justas de Jugar.

Preste atención a quienes compartan, intercambian o se turnan y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos. Use enunciados explícitos para ayudarles a interiorizar el deseo de jugar de maneras justas: **Por la expresión de sus caras, sé que ustedes se sienten felices por dentro por el hecho de compartir sin que una persona adulta les haya dicho que lo hicieran.**

- Demuestre cómo compartir, intercambiar y turnarse.
- Recuérdeles con frecuencia que usen las Maneras Justas de Jugar en el recreo o durante las actividades de libre elección.

Pida que **REFLEXIONEN** acerca de cómo las Maneras Justas de Jugar les ayudaron a divertirse.



Recuerde

- Envíe a las familias copias del Enlace con el hogar de la Semana 21.
- Juegue un Reto Cerebro cada día de la semana.

Día 1: Cantar

Material: foto de la Semana 20, cartel Maneras Justas de Jugar, “Canción de las Maneras Justas de Jugar”, copias del Enlace con el hogar de la Semana 21.

Pida al grupo que se siente. **La semana pasada aprendieron a darse cuenta cuando otros niños(as) no están jugando con nadie.**

Muestre la Foto 20

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. **¿Qué pueden decir para invitar a alguien a jugar?** (Varias respuestas). **Aprendieron que cuando ustedes juegan con otros, llegan a conocerlos.**

Hoy ustedes aprenderán sobre cosas justas que pueden hacer cuando dos niños o niñas quieren jugar con la misma cosa.



Enseñe y canten la “Canción de las Maneras Justas de Jugar” durante el día y a lo largo de la semana. Encontrará la letra al final de esta guía.

Hoy vamos a cantar la “Canción de las Maneras Justas de Jugar”. Es una canción nueva que nos habla sobre tres Maneras Justas de Jugar cuando dos personas quieren jugar con la misma cosa. **Levántense para que puedan moverse con la música. Pongan las dos manos en el aire y agítenlas cuando oigan las tres Maneras Justas de Jugar.**

¿Cuáles son las tres Maneras Justas de Jugar? (Compartir, intercambiar, turnarse). Compartir significa jugar juntos con algo. Aquí está este cartel para recordarnos las tres Maneras Justas de Jugar. Muestre el cartel Maneras Justas de Jugar.



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

Día 2: Historia y conversación

Materiales: foto de la Semana 21, cartel Pasos para Resolver Problemas

Pida al grupo que se siente.

Muestre la Foto 21



Mateo y Fabiola

Aquí están Mateo y Fabiola. Van a la misma escuela. Fabiola ha estado jugando con el carro grande de bomberos durante mucho tiempo. Mateo ha estado jugando con el carrito pequeño, pero quiere jugar con el grande de bomberos.

- 1. ¿Cómo creen que se siente Mateo?** Pregunte a uno o dos niños(as). (Triste). **¿Cómo lo saben?** (Por su cara, por la situación). **El sentimiento de tristeza de Mateo nos da una pista para saber que hay un problema.**
Señale el cartel Pasos para Resolver Problemas a medida que presente cada paso.
- 2. Vamos a decir juntos el primer paso para resolver problemas: Nombra el problema. ¿Cuál es el problema?** (Mateo y Fabiola quieren jugar con los mismos juguetes).
- 3. Vamos a decir juntos el segundo paso: Piensa en soluciones. Imaginen que ustedes son Mateo y piensen en dos cosas que él podría hacer.** Guíe a los niños y niñas a través de los pasos de Piensa, Voltea, Di. Pida a algunos al azar que cuenten sus ideas al grupo. Busque respuestas variadas.

(Pedirle a Fabiola jugar juntos y compartir los carros, pedirle que se turnen para jugar o que intercambien).

4. **¿Es justo que Fabiola no deje que otros jueguen con el carro grande de bomberos? (No). ¿Por qué no?** (Mateo no tiene un turno para jugar). **Los carros de juguete son de la escuela y todos los niños y niñas deben tener una oportunidad de jugar con ellos. Compartir, intercambiar y turnarse son Maneras Justas de Jugar. También hacen que jugar juntos sea divertido.**

Mateo habla consigo mismo y se dice a sí mismo cuál es el problema. Piensa en algunas soluciones. Decide pedirle a Fabiola jugar juntos y compartir los carros. Fabiola lo piensa, luego dice que sí y se divierte jugando con Mateo.

Día 3: Práctica de habilidades

Material: cartel Maneras Justas de Jugar, bloques o juguetes pequeños

Ahora ustedes van a practicar cómo pedir jugar de una manera justa cuando quieran un juguete que tenga otro niño o niña. Muestre el cartel Maneras Justas de Jugar. **Primero van a practicar cómo pedir turnarse.**

Demuestre al grupo cómo hacerlo. Elija a un alumno(a) como compañero(a) suyo. Dele dos juguetes pequeños. Pregunte: **¿Podemos turnarnos para jugar con los juguetes, por favor?** Después de que el niño o la niña diga que sí, tome los juguetes y juegue con ellos. **Ahora le toca preguntar a _____.** Haga que él o ella le pregunte: “Por favor, ¿puedo tener un turno para jugar?”.

Forme parejas para practicar. **Ahora practicarán con su compañero(a). Yo les daré a uno de ustedes, dos juguetes. Quien no tenga juguetes pedirá un turno. Su compañero(a) dirá “Sí”. Luego su compañero(a) pedirá un turno.** Pida a una pareja que muestren un ejemplo. Luego pida al resto del grupo que practiquen entre pares.

Ahora ustedes practicarán cómo compartir o jugar juntos con los juguetes. **¿Qué palabras pueden usar?** (“¿Puedo compartir los juguetes contigo?”). Pida a una

pareja de alumnos(as) que demuestre cómo hacerlo. Luego indique que cada quien tendrá un juguete para que practique con sus compañeros(as).

Esta vez ustedes van a practicar cómo intercambiar. Cada uno de ustedes se turnará para pedir intercambiar. ¿Qué palabras pueden usar? (“¿Te gustaría intercambiar este juguete por ese otro?”). Pida a una pareja de alumnos(as) que demuestren cómo hacerlo. Luego pida al resto del grupo que practique.

Día 4: Reto Cerebro

Material: cartel Maneras Justas de Jugar

Mi Turno, Su Turno. Versión 3

Vea más reglas contradictorias en la página de Reto Cerebro después de las actividades de la semana.

Pida al grupo que se pongan de pie. **Vamos a desarrollar nuestros cerebros con el juego Mi Turno, Su Turno. Esta vez, yo simplemente nombraré las partes del cuerpo, y añadiré una regla contradictoria. La regla 1 es esperar hasta que yo diga “Su turno” antes de que se muevan. La regla 2 es que cuando yo diga “Toquen sus orejas”, ustedes tocarán sus codos. Esto es complicado, así que ¡pongan a funcionar sus atentoscopios!** Repita las reglas. Practiquen despacio el juego.

1. Diga: **Mi turno.** Nombre dos partes del cuerpo (sin tocarlas), luego añada la regla contradictoria: Toquen sus orejas. Las y los niños permanecen quietos y esperan.
2. Diga: **Su turno.** Los estudiantes tocan las dos partes de su cuerpo, luego tocan sus codos en lugar de tocar sus orejas.

Repitan el juego varias veces.

Esta semana aprendieron tres Maneras Justas de Jugar. ¿Cuáles son? (Compartir, intercambiar, turnarse). Mencione el cartel Maneras Justas de Jugar. **Estas Maneras Justas de Jugar pueden ayudarles a divertirse juntos. Yo estaré observando para ver**

lo bien que ustedes pueden compartir, turnarse e intercambiar, y para ver cuántas veces pueden usar las Maneras Justas de Jugar esta semana.

Día 5: Actividad

Material: hojas, colores

Pida a las niñas y niños que dibujen una Manera Justa de Jugar, y si ya saben escribir, que escriban una oración sobre su dibujo, de no ser así que copien la palabra de la manera justa de jugar que hayan dibujado.

Reto Cerebro: Mi Turno, Su Turno (versión 3)



Preparación

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

Reglas

- La regla 1 es esperar hasta que yo diga “Su turno” antes de que se muevan.
- La regla 2 es que cuando yo diga “Toquen sus orejas”, ustedes tocarán sus codos.

Pasos

1. Diga: **Mi turno**, nombre dos partes del cuerpo (sin tocarlas), luego añada la regla contradictoria: Toquen sus orejas. Las y los niños permanecen quietos y esperan.
2. Diga: **Su turno**. Las y los niños tocan las dos partes de su cuerpo, luego tocan sus codos en lugar de tocar sus orejas.

Consejos

- Recuerde al grupo de usar las Habilidades para Aprender: Repetir los movimientos en su cerebro mientras esperan a que diga “Su turno” puede ayudarles a recordarlos.
- En esta versión, es importante sólo nombrar la acción y no mostrarla.

Aumentar el reto

Atención (A), Memoria Operativa (MO) y Control Inhibitorio (CI). Use dos o más reglas contradictorias que se incluyan abajo o haga una propia. (MO, CI)

- Cuando diga “Tóquense los oídos”, se tienen que tocar los codos.
- Cuando diga “Tóquense las caderas”, se tienen que tocar las rodillas.
- Cuando diga “Tóquense los pies”, se tienen que tocar los hombros

Maneras Justas de Jugar



¿Qué está aprendiendo mi hijo o hija?
Está aprendiendo que compartir, intercambiar y turnarse los juguetes son Maneras Justas de Jugar cuando juegan con otros niños o niñas.

¿Por qué es esto importante?
El uso de las Maneras Justas de Jugar cuando las y los niños juegan con otros niños y niñas les ayuda a hacer amistades y conservarlas.

Pregunte a su hijo(a): **¿Cuáles son las Maneras Justas de Jugar con los juguetes cuando juegas con otros niños y/o niñas?** Respuestas del Programa *Paso Adelante*:

1. Compartir, o jugar juntos. **¿Qué puedes decir?** “¿Puedo compartir ese juguete contigo?”
2. Intercambiar. **¿Qué puedes decir?** “¿Te gustaría intercambiar ese juguete por este otro?”
3. Turnarse. **¿Qué puedes decir?** “¿Puedo tener un turno por favor?”



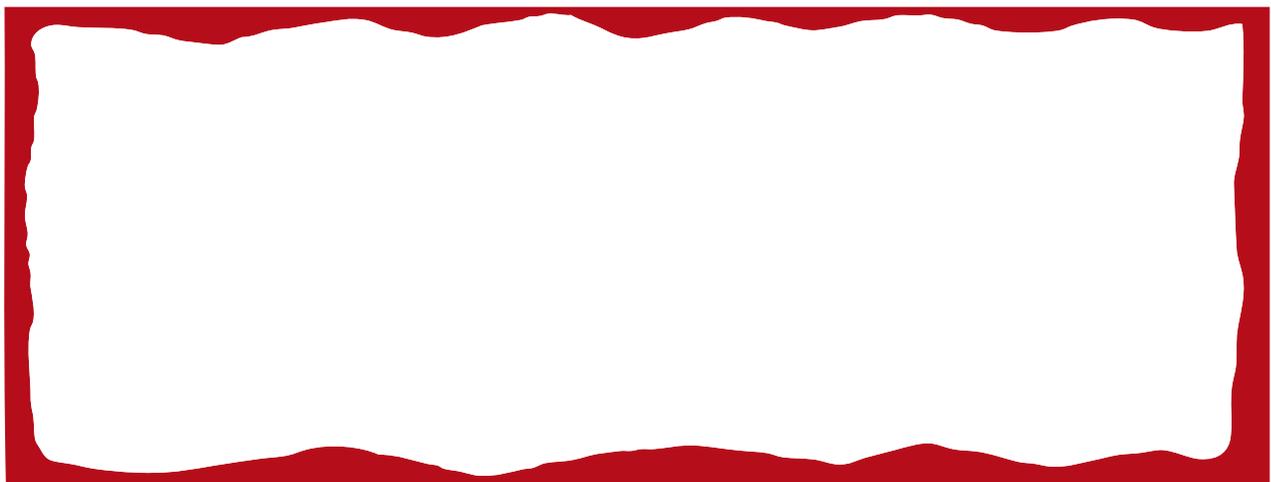
Practiquen en familia

Cuando su hijo o hija esté jugando con otro niño o niña, recuérdelos que usen las Maneras Justas de Jugar. Si se da cuenta de que tienen problemas, pídeles que elijan una de las Maneras Justas de Jugar. Por ejemplo:

Veo que tienen algún problema jugando juntos. ¿Cuál podría ser una manera justa de jugar con ese juguete? Espere a que uno(a) de ellos(as) responda. Si no recuerdan cuáles son, recuérdesele usted: **Pueden turnarse para jugar con el juguete, pueden jugar juntos con el juguete o pueden jugar con juguetes diferentes e intercambiarlos después de un rato. Puedo poner el cronómetro para contar los minutos.** Pida que elijan una Manera Justa de Jugar.

Actividad

Diga a su hijo(a) que haga un dibujo en el que se vean dos niños(as) usando una de las Maneras Justas de Jugar. Luego adivine usted cuál de las Maneras Justas de Jugar dibujó.



⌋ Compartir, o jugar juntos

⌋ Intercambiar ⌋ Turnarse

Nombre: _____

Fecha: _____

Firma de Familiares: _____