

### Para empezar

#### Ideas principales

- Cuando las y los niños juegan de manera justa, todos se divierten.
- A veces los otros niños y niñas tienen deseos o preferencias diferentes para jugar.
- Preferir divertirse con los demás en lugar de hacer lo que cada quien quiere, ayuda a tener amigos y amigas.

#### Palabras clave

Igual/misma, diferente, ahora, más tarde

#### Objetivo

Que las niñas y los niños:

1. Demuestren los Pasos para Resolver Problemas con un problema que se presenta en la lección.

#### Materiales para la semana

- Día 1: cartel Maneras Justas de Jugar, Títeres Tímido y Animado, “Canción de las Maneras Justas de Jugar”.
- Día 2: foto de la Semana 22, carteles Pasos para Resolver Problemas y Maneras Justas de Jugar .
- Día 3: juguete de animalito Tranquilo.
- Día 5: hojas, colores.

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

Los objetivos de los niños y las niñas influye en cómo resuelven los conflictos con sus compañeros(as). Si tienen un objetivo prosocial—ser amistosos(as) con sus compañeros(as) o que todos se diviertan—es menos probable que recurran a soluciones agresivas y es más probable que usen soluciones prosociales, como compartir o alcanzar un acuerdo mutuo. Si el objetivo es dominar a los demás, es más probable que elijan una solución agresiva, como agarrar con fuerza, quitarles las cosas a otros o insultar. En esta semana se explora el objetivo de divertirse juntos. En el caso de los niños y niñas más pequeñas, este objetivo resulta más atractivo que algunos otros objetivos prosociales, ya que muestra un beneficio inmediato del juego cooperativo.

#### Notas para la y el docente

Cuando haya un desacuerdo entre compañeros(as), anímelos a preguntarse a ellos(as) mismos(as): “¿Qué será más divertido para todos?”. Esta pregunta promueve un acercamiento prosocial al conflicto.

#### Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cuándo pueden elegir divertirse con sus amigos(as) en vez de insistir para hacer lo que ellos(as) quieran.

Preste atención a quienes elijan metas prosociales y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos. Ofrezca comentarios explícitos para ayudarles a los niños y niñas a internalizar las metas de tener amigos y/o amigas y divertirse: **Aunque jugar a las atrapadas no era tu mejor opción, veo que te estás divirtiendo jugando con tu amigo(a).**

- Demuestre cómo elegir metas prosociales.
- Recuérdeles antes del recreo que elijan divertirse y jugar de maneras justas.

Pida que **REFLEXIONEN** sobre cuándo y cómo eligieron divertirse con amigos y amigas en vez de insistir en querer hacer lo que ellos querían.



#### Recuerde

- Recoja el Enlace con el hogar de la semana anterior. Esta semana no habrá Enlace con el hogar.
- Juegue un Reto Cerebro cada día de la semana

## Día 1: Guion para títeres

**Material:** cartel Maneras Justas de Jugar, Títeres Tímido y Animado, “Canción de las Maneras Justas de Jugar”

Señale el cartel Maneras Justas de Jugar. **La semana pasada ustedes aprendieron cómo divertirse usando las tres Maneras Justas de Jugar. ¿Cuáles son?** (Compartir, intercambiar, turnarse). **Hoy aprenderán más sobre divertirse con sus amigos y amigas.**

Pida al grupo que se siente. **Hoy están con nosotros Títere Animado y Títere Tímido. Vamos a ver qué están haciendo.**

Títere Animado: **Yo quiero jugar afuera.**

Títere Tímido: **Yo quiero jugar adentro.**

Títere Animado: **No, vamos a jugar afuera.**

Títere Tímido: **No, yo quiero jugar adentro.**

Títere Animado: **Adentro no hay nada que hacer.**

Títere Tímido: **Afuera no hay nada que hacer.**

Maestro(a): **¡Caramba! ¿Se están divirtiendo juntos estos dos amigos? (No). Quieren divertirse juntos, pero no son capaces de ponerse de acuerdo sobre qué hacer. Títere Animado y Títere Tímido, esta semana aprenderemos algo que quizá les ayude.**



Enseñe y canten la “Canción de las Maneras Justas de Jugar” durante el día y a lo largo de la semana. Indique que se muevan con el ritmo de la música, que levanten un dedo por cada una de las Maneras Justas de Jugar conforme las escuchen. Encontrará la letra al 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

**Material:** foto de la Semana 22, carteles Pasos para Resolver Problemas y Maneras Justas de Jugar

### Muestre la Foto 22



Paula y Karina

**Vamos a aprender cómo dos amigas pueden divertirse cuando las dos juegan juntas.**

**Ella es Paula y ella es Karina. Ellas son amigas, pero tienen un problema. Karina quiere jugar con los títeres, pero Paula no quiere. Paula dice: “Quiero construir cosas con estos bloques de madera”. Karina dice: “Pero yo no quiero. Yo ahora quiero jugar con los títeres”. Levanten la mano si ustedes han tenido problemas como este con sus amigos o amigas.**

1. **¿Quieren Karina y Paula jugar con la misma cosa o con cosas diferentes?** (Cosas diferentes).
2. **¿Significa esto que a Paula no le gusta jugar con Karina?** (No. Ella sólo quiere jugar con cosas diferentes). **¿Siguen siendo amigas?** (Sí). **Un amigo(a) sigue siendo amigo(a) aun cuando quiera hacer algo distinto de lo que tú quieres hacer, o incluso si le gusta jugar con cosas diferentes.**
3. **¿Cómo creen que se están sintiendo las niñas?** (Frustradas, muy enojadas, descontentas).
4. **Vamos a ayudarlas a resolver el problema.** Señale el cartel Pasos para Resolver Problemas. **Vamos a decir juntos el primer Paso para Resolver**

**Problemas:** Nombra el problema. ¿Cuál es el problema? (Las dos quieren jugar con cosas diferentes).

5. **Vamos a decir juntos el segundo paso: Piensa en soluciones. Imaginen que ustedes son las niñas y piensen una cosa que podrían hacer o decir.** Guíe al grupo a través de los pasos de Piensa, Voltea, Di. Pida a algunos(as) niños(as) al azar que cuenten sus ideas al grupo. (Varias respuestas).
6. **¿Cómo se sentiría Karina si Paula dijera: “¡Muy bien! No quiero jugar contigo”?** (Enojada, triste). **¿Sería eso amable?** (No).
7. **¿Cómo se sentiría Paula si Karina dijera: “Ya no eres más mi amiga”?** (Triste, descontenta). **¿Sería eso amable?** (No).
8. **Piensen cuál podría ser la mejor solución.** Dé tiempo para pensar y pregunte al azar. (Varias respuestas).

**Paula y Karina se escuchan una a la otra. Hablan sobre diferentes cosas que pueden hacer. Deciden jugar con los bloques de madera *ahora* y con los títeres *más tarde*. Las dos se sienten contentas y se divierten mucho. ¿Es justa su solución?** (Sí). **Decidieron turnarse, lo cual es una de las Maneras Justas de Jugar.** Mencione el cartel Maneras Justas de Jugar.

**Ahora que Títere Animado y Títere Tímido han escuchado esta historia, nos dirán, en la próxima semana, qué decidieron ellos.**

## Día 3: Práctica de habilidades

**Material:** juguete de animalito Tranquilo

Hoy vamos a pensar en algo que sea divertido hacer con los amigos(as). Dé tiempo para pensar. **Voy a hacer circular a \_\_\_\_\_ Tranquilo. Cuando tengan a \_\_\_\_\_ Tranquilo, digan qué es divertido para ustedes. Voy a empezar.** Demuestre al grupo cómo hacerlo. **Mis amigos y yo nos divertimos \_\_\_\_\_.** Pase a \_\_\_\_\_ Tranquilo. Permita que pueda saltar su turno si alguien no quiere hablar.

## Día 4: Reto Cerebro

### Mi Turno, Su Turno. Versión 4

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 empezar divirtiéndonos un poco y desarrollando nuestros cerebros con el juego Mi Turno, Su Turno. Usaremos nuestra(s) regla(s) contradictoria(s).** Use una, dos o tres reglas contradictorias, según la capacidad del grupo. **La regla 1 es la misma: para moverse, tienen que esperar que yo diga “Su turno”.** Ahora vamos a añadir la(s) regla(s) contradictoria(s): **cuando yo diga “caminen en su lugar lentamente”, ustedes caminarán en su lugar de manera rápida.** Demuestre cómo hacerlo. **Esto es un reto para su cerebro, así que necesitarán todas sus Habilidades para Aprender.** Repita las reglas. Practiquen el juego despacio.

1. Diga: **Mi turno.** Nombre dos partes del cuerpo (sin tocarlas). Añada una o más reglas contradictorias. Las y los niños permanecen quietos y esperan.
2. Diga: **Su turno.** Las y los niños tocan las dos partes de su cuerpo y luego hacen la(s) regla(s) contradictoria(s).

Repitan el juego varias veces. **Me divertí mucho jugando con todos ustedes.**

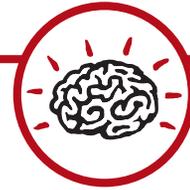
Esta semana aprendieron que cuando las amigas y los amigos juegan de manera justa, se divierten. También aprendieron que los amigos(as) siguen siendo amigos(as), aun cuando no quieran hacer lo mismo. **¿Cuáles son las Maneras Justas de Jugar?** (Compartir, intercambiar, turnarse). **Hoy, cuando jueguen con un amigo(a), traten de encontrar maneras justas y divertidas de jugar juntos. Recuerden escuchar las ideas de los demás con atención.**

## Día 5: Actividad

**Material:** hojas, colores

Pida a las niñas y niños que hagan dibujos donde se muestre que están divirtiéndose con sus amigos(as). Si ya pueden escribir, pídeles que escriban una frase que diga lo que están haciendo, bríndeles ayuda si lo requieren.

### Reto Cerebro: Mi Turno, Su Turno (versión 4)



#### Preparación

Pida al grupo que se paren 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, cuando digo hagan algo lentamente, lo hacen de manera opuesta. Lo hacen rápido. Si digo hagan algo rápido, ustedes lo tienen que hacer lentamente.

#### Pasos

1. Diga: **Mi turno**. Nombre (no los muestre) uno o dos movimientos y diga una regla contradictoria. Las y los niños permanecen quietos y esperan.
2. Diga: **Su turno**. Las y los niños hacen los movimientos y hacen la regla contradictoria.

#### Consejos

- Repita las reglas.
- Recuerde al grupo que usen las Habilidades para Aprender: **Decirse a sí mismos(as) la regla contradictoria mientras esperan a que yo diga “Su turno”, puede ayudarles a recordarlas.**
- 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 una o más de las reglas contradictorias que a continuación se sugieren, o use una suya. (MO, CI)
  - Cuando usted dice “Hagan un círculo grande con los brazos”, las y los niños hacen círculos pequeños con los brazos.
  - Cuando diga “Háganse altos”, se hacen pequeños.
- Pida que hagan los movimientos en orden inverso. (MO, CI)