

### Para empezar

#### Ideas principales

- Antes de resolver un problema es importante calmarse.
- Si alguien los trata mal a propósito, una buena manera de hacer frente a la situación es hablar y ser firme.
- No está bien quitarles cosas a los demás.

#### Palabras clave

Si-entonces, firme, asertivo(a)

#### Objetivos

Que las niñas y los niños:

1. Identifiquen un problema como respuesta a distintas situaciones.
2. Ideen soluciones como respuesta a distintas situaciones.
3. Demuestren cómo usar una comunicación asertiva como respuesta a distintas situaciones.

#### Materiales para la semana

- Día 1: foto de la Semana 22, Títere Animado y Títere Tímido, “Canción para resolver problemas”, cartel Maneras Justas de Jugar.
- Día 2: foto de la Semana 23, carteles Cómo Calmarse, Pasos para Resolver Problemas y Maneras Justas de Jugar.
- Día 3: Títere Tímido.
- Día 5: hojas, colores.

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

Es necesario que las y los niños se calmen para pensar con claridad y poder resolver problemas de forma eficaz. El control de las emociones es una pieza fundamental en el proceso para resolver problemas sociales.

Manejar una situación en la que alguien les quita alguna cosa es muy difícil para las y los niños pequeños y con frecuencia provoca sentimientos fuertes. En esta semana se repasa la comunicación asertiva. Anime a las y los niños a hablar con una persona adulta acerca de sentimientos que indican disgusto. Las personas adultas

pueden ofrecerles el apoyo adicional que necesitan para expresarle a otra persona sentimientos que les disgustan y evitar respuestas que puedan herir a sus compañeros y/o compañeras.

#### Notas para la y el docente

Puede usar cualquiera de los juegos de Reto Cerebro del Programa *Paso Adelante* para esta semana. Elija usted mismo un juego o haga un ejercicio de toma de decisiones en grupo. Seleccione un nivel de dificultad adecuado, que se explica en la página de Reto Cerebro correspondiente al juego elegido.

#### Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cuándo podrían necesitar calmarse antes de resolver un problema.

Preste atención a quienes se calman a sí mismos(as) y usan palabras para resolver problemas, y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos:

**Vi que se calmaron y luego usaron palabras para hablar sobre el problema. Los dos estaban pensando qué podían hacer. ¡Estaban usando los Pasos para Resolver Problemas!**

- Demuestre cómo calmarse y hablar en voz alta para resolver problemas.
- Recuérdeles con frecuencia que se calmen y usen palabras para resolver problemas.

Pida que **REFLEXIONEN** sobre cuándo se calmaron antes de resolver un problema y cómo ayudó.



#### Recuerde

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

## Día 1: Guion para títeres

**Material:** foto de la Semana 22, Títeres Tímido y Animado, “Canción para resolver problemas” y “Canción de las Maneras Justas de Jugar”

Pida al grupo que se siente.

### Muestre la Foto 22

La semana pasada aprendieron que cuando dos amigos(as) juegan de manera justa, ambos(as) se divierten. Títere Tímido y Títere Animado tenían un problema para decidir dónde jugar. Vamos a ver qué pasó.

Saque a Títere Animado y a Títere Tímido y deles la bienvenida.

Títere Animado: **Bien, hemos hablado sobre eso. Le dije a Títere Tímido que quería jugar con él. Estaría triste jugando afuera yo solo.**

Títere Tímido: **Yo también quería jugar con Títere Animado. Decidimos jugar afuera un rato y luego jugar adentro. Así nos divertimos, ¡y fue justo porque nos turnamos jugando donde queríamos!**

Maestro(a): **¡Muy bien! Resolvieron el problema y se divirtieron los dos.**



Canten la “Canción para resolver problemas” o la “Canción de las Maneras Justas de Jugar”. Durante el día y a lo largo de la semana canten ambas canciones, recuerden hacer los movimientos de cada canción. Las letras se encuentran 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 23, carteles Cómo Calmarse, Pasos para Resolver Problemas, Maneras Justas de Jugar

### Muestre la Foto 23



Hoy vamos a hablar acerca de qué pueden hacer cuando alguien les quita algo.

Aquí están Canek y Polo. Polo estaba jugando con la pelota. Canek también quería jugar con ella. Entonces a Polo se le cayó la pelota, Canek corrió y la agarró sin preguntar si podía hacerlo. Polo está tan enojado que no es capaz de pensar en qué puede hacer.

1. **¿Está Polo muy enojado? (Sí). ¿Qué tiene que hacer? (Calmarse enseguida). ¿Por qué necesita calmarse?** (Para no lastimar físicamente a Canek o no herir sus sentimientos. Para poder pensar con claridad).
2. **Juntos, vamos a decir todos cómo calmarnos.** Repasen el cartel Cómo Calmarse. **Polo se calma y ahora puede pensar con claridad y resolver el problema.**
3. Señale el cartel Pasos para Resolver Problemas. **Vamos a decir juntos el primer Paso para Resolver Problemas: Nombra el problema.**  
  
**Piensen en cómo decir cuál es el problema.** Dé tiempo para pensar y pregunte a algunos(as) niños(as) al azar. (Canek tomó la pelota sin preguntar. Polo quiere que le devuelva la pelota).

Resuma el problema de una manera neutral.  
**El problema es que sólo hay una pelota y los dos, Polo y Canek la quieren.**

4. **Vamos a decir todos juntos el segundo Paso para Resolver Problemas: Piensa en soluciones. Piensen en dos cosas que Polo pueda hacer.**  
 Guíe al grupo a través de los pasos de Piensa, Voltea, Di. Pida al azar que cuenten sus ideas a sus compañeros(as). (Quitarle la pelota a Canek, sugerir que se turnen, marcharse, pedirle a Canek que le devuelva la pelota). Después de cada respuesta, diga: **Levanten la mano si han tenido la misma idea.**

**Ahora vamos a hacer el paso siguiente:**

**Considera las consecuencias,** señálelo en el cartel. Analice las sugerencias que las y los niños hayan dicho usando el formato si-entonces. Para cada sugerencia, pregunte: **Esta solución, ¿lastimará a alguien o herirá los sentimientos de alguien? ¿Hará que el problema sea peor?** Corrija los ejemplos siguientes para que se adapten a las sugerencias de los niños(as).

- Si Polo le quita la pelota a Canek, entonces ¿qué podría pasar?
- Si Polo sugiere turnarse, entonces \_\_\_\_\_.
- Si Polo le pide a Canek que le devuelva la pelota de manera asertiva, entonces \_\_\_\_\_

5. **¿Cuál es una manera justa de jugar con la pelota?** Señale el cartel Maneras Justas de Jugar. (Compartir, intercambiar, turnarse). **Piensen cuál idea elegirían ustedes.**

**Polo habla consigo mismo y piensa en algunas cosas que puede hacer. Decide hablar de manera asertiva con Canek y sugerirle que jueguen juntos y compartan la pelota. Aplaudan dos veces si han elegido la misma solución.**

**Una manera de hacer que los problemas no empeoren es ser asertivo(a). Levanten la mano si recuerdan que Títere Animado nos ayudó a ser asertivos en una lección anterior.** Repase el gesto firme (permanecer parado, derecho, mirando directamente a alguien) y el tono de voz firme (respetuoso, firme).

**Esto es lo que dijo Polo.** Demuestre cómo son el gesto y el tono de voz: **“No me gustó que me quitaras la pelota sin preguntar nada. Vamos a compartir la pelota y jugar juntos”. Canek dice que él quería jugar con la pelota y que siente habérsela quitado. Al final, los dos se divierten más jugando juntos.**

## Día 3: Práctica de habilidades

**Material:** Títere Tímido

**Hoy, Títere Tímido va a ayudarnos a calmarnos y a ser asertivos(as). Vamos a imaginar que Títere Tímido les quitó la pelota. Escuchen mientras yo les muestro cómo hacerlo.** Demuestre cómo calmarse y usar un gesto y un tono de voz firmes. Necesito calmarme. Use una manera de calmarse, luego diga: **Títere Tímido, no me gustó que me quitaras la pelota. Por favor, devuélvemela.**

Pida a los niños y niñas que se paren junto a usted, uno a la vez. Promueva toda una gama de respuestas preguntando: **¿Puede alguien más pensar en algo que \_\_\_\_\_ (nombre del estudiante) pueda decir?** Recuérdeles que usen un gesto y un tono de voz firmes y que hablen consigo mismos(as) mientras esperan su turno.

## Día 4: Reto Cerebro

### Juego de libre elección

Pida a las y los niños que se paren. **Primero, ¡vamos a desarrollar nuestros cerebros! ¿De qué manera justa se puede elegir un juego?** (Sacar el nombre del juego de un sombrero, votar, el estudiante de la semana elige uno, el maestro(a) elige uno). Elijan un juego. Haga el recordatorio de las reglas al grupo. Al final, pregúnteles qué Habilidades para Aprender les ayudaron a tener éxito en el juego. Comente lo mucho que mejoraron todos en los juegos.

**Esta semana han aprendido que las personas pueden enojarse cuando alguien les quita algo. ¿Está bien quitarle algo a alguien sin preguntar nada? (No). Cuando ustedes están muy enojados(as), es difícil pensar y resolver un problema. ¿Qué tienen**

que hacer primero? (Calmarse). Pueden decirle asertivamente a alguien lo que piensan y lo que quieren. Resolver problemas con palabras y ser firmes ayuda a que todos se lleven bien en el grupo.

## Día 5: Actividad

**Material:** hojas, colores

Pida a las niñas y niños que hagan un dibujo de un problema que hayan resuelto. Pídales que escriban algunas palabras de cómo resolvieron el problema, si ya saben escribir, o que las copien del pizarrón.

### Reto Cerebro: Juego de libre elección



El juego de Reto Cerebro de esta lección puede ser cualquiera de los juegos que hayan practicado en el Programa.

#### Preparación

Elija usted mismo(a) un juego o haga un ejercicio de toma de decisiones en grupo. Seleccione un nivel de dificultad adecuado en la página de Reto Cerebro correspondiente al juego elegido. Recuerde que las versiones subsiguientes de un juego tienen más dificultad.

#### Sugerencias de juegos

- Sigue, Sigue: página de Reto Cerebro de las Semanas 1–4
- Simón Dice: página de Reto Cerebro de las Semanas 8–11
- Aplaudir y Contar: página de Reto Cerebro de las Semanas 12–14
- Moverse o Esperar: página de Reto Cerebro de las Semanas 15 y 16
- Dar un Paso o Quedarse Quieto: página de Reto Cerebro de las Semanas 17 y 18
- Mi Turno, Su Turno: página de Reto Cerebro de las Semanas 19–22

#### Consejos

- Invite a las niñas y a los niños a que se reten a sí mismos y preste atención a cuánto han mejorado en los juegos. Recuérdeles que cuando sus cerebros trabajan duro de esta manera, el esfuerzo y la práctica los hacen más inteligentes y fuertes.
- Pregúnteles qué les ayudó a tener éxito en el juego.