

Para empezar

Ideas principales

- Ustedes aprendieron muchas habilidades nuevas.
- Ustedes mismos(as) pueden darse cuenta de lo mucho que aprendieron.

Objetivos

Que las niñas y los niños:

1. Recuerden y demuestren las Reglas para Escuchar.
2. Demuestren cómo calmarse.
3. Recuerden las Maneras Justas de Jugar.

Materiales para la semana

- Día 1: canciones del Programa.
- Día 2: foto de la Semana 25, Títeres Tímido y Animado, tarjetas Reglas para Escuchar, “Canción del estudiante”.
- Día 3: Títeres Tímido y Animado, Fotos 12, 13, 15, 16, y 17, cartel Cómo Calmarse, “Canción del enojo”.
- Día 4: cartel Maneras Justas de Jugar, animalito Tranquilo, Títeres Animado y Tímido, “Canción para resolver problemas”.
- Día 5: hojas, colores.

¿Por qué es importante este tema?

Cuando los maestros(as) brindan la posibilidad de practicar muchas veces las habilidades socioemocionales en diferentes situaciones de la vida real, es más probable que los alumnos(as) retengan y continúen desarrollando las habilidades que han aprendido en el Programa formal.

Notas para la y el docente

Elija uno de los juegos de Reto Cerebro del Programa *Paso Adelante* para esta semana. Seleccione las reglas con un nivel de dificultad adecuado en la página de Reto Cerebro correspondiente al juego elegido. Recuerde al grupo las reglas antes de jugar.

Continúe usando sus palabras y la atención para reforzar de manera positiva el uso de las habilidades por parte de las y los niños durante el resto del año escolar. Intente integrar las habilidades del Programa

Paso Adelante en otras áreas académicas o situaciones de la clase. Vea las Actividades de integración académica de cada unidad para obtener sugerencias.

Uso diario de habilidades

Pida a las niñas y a los niños que **ANTICIPEN** cuándo pueden usar las habilidades de *Paso Adelante*.

Preste atención a quienes usen las habilidades de *Paso Adelante* y **REFUERCE** su comportamiento con comentarios específicos siempre que tenga una oportunidad. Describa con claridad los comportamientos que observe.

- Demuestre las habilidades de *Paso Adelante*.
- Recuérdeles con frecuencia que usen sus habilidades de *Paso Adelante*.

Pida que **REFLEXIONEN** acerca de cuándo y cómo usaron las habilidades de *Paso Adelante*.



Recuerde

- No habrá Enlace con el hogar esta semana.
- Juegue un Reto Cerebro cada día de la semana.
- Vea las Actividades de integración académica de las Unidades para obtener ideas e implementarlas en clase.

Día 1: Reto Cerebro

Material: canciones del Programa

Juego de libre elección

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

¡Vamos a empezar desarrollando nuestros cerebros con uno de nuestros juegos! Elija usted mismo(a) un juego o haga un ejercicio de toma de decisiones en grupo. Seleccione un nivel de dificultad adecuado del Reto Cerebro. Recuerde que las versiones subsiguientes de un juego tienen más dificultad. Después del juego, comente cómo el grupo mejoró su capacidad en los juegos desde que empezaron con el Programa. **¡Sus cerebros se están desarrollando mucho!**



Cada día de esta semana, pida al grupo que elija una canción diferente del Programa *Paso Adelante* para cantarla. Encontrará las letras al final de esta guía. Recuérdeles que hagan los movimientos que aprendieron para cada canción cuando la canten.



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

Día 2: Repaso, primera parte

Material: foto de la Semana 25, Títeres Tímido y Animado, tarjetas Reglas para Escuchar, “Canción del estudiante”.

Haga que Títere Animado y Títere Tímido se sienten en el piso. Coloque en el piso, a su lado, las tarjetas Reglas para Escuchar.

Esta es una foto de un grupo de niños y niñas que también aprenden del Programa *Paso Adelante*. ¡Igual que ustedes! ¿Qué más ven en la foto? Ahora vamos a ver cuántas habilidades del Programa *Paso Adelante* recuerdan ustedes. ¡Pongan a funcionar la parte del cerebro que recuerda cosas!

Muestre la Foto 25



Grupo de niños y niñas *Paso Adelante*

Primero conocieron a Títere Animado, que nunca antes había estado en la escuela. Títere Animado no sabía estar quieto y callado. Hacía sonidos nerviosos y no paraba de saltar. Tuvieron que enseñarle a Títere Animado las Reglas para Escuchar.

Muéstrenme cómo está su cuerpo cuando ustedes están siguiendo las Reglas para Escuchar. Cuenten las reglas con los dedos a medida que las dicen mientras hablan consigo mismos. Dé tiempo para pensar y pida a unos pocos alumnos(as) que nombren una regla y dígalas a los demás que indiquen si están de acuerdo. Muestre las cuatro tarjetas Reglas para Escuchar. **Levanten las manos si recordaron las cuatro reglas. ¡Bravo!**

También conocieron a Títere Tímido. Tanto Títere Animado como Títere Tímido aprendieron algunas Habilidades para Aprender. **¡Ustedes también las aprendieron!**

Vamos a recordar la Habilidades para Aprender cantando la “Canción del estudiante”. ¡Recuerden señalar sus ojos, sus oídos y su cabeza y hacer sus atentoscopios!

Canten o reciten la canción y hagan los movimientos.

Día 3: Repaso, segunda parte

Material: Títeres Tímido y Animado, Fotos 12, 13, 15, 16 y 17, cartel Cómo Calmarse, “Canción del enojo”.

Títere Animado y Títere Tímido aprendieron a identificar sentimientos y a sentir empatía por otros. La empatía es sentir y comprender lo que otra persona está sintiendo. Títere Animado y Títere Tímido aprendieron que la empatía ayuda a llevarse bien con las demás personas.

1. **¿Está bien que las personas tengan sentimientos diferentes sobre la misma cosa? Digan que sí o que no con la cabeza. (Sí). Levanten la mano si recuerdan cómo le gustó a Títere Animado ir rápido en el carrusel y cómo Títere Tímido se sentía incómodo cuando iba rápido y prefería ir despacio.** Comente con el grupo algunos recuerdos que tengan del Programa.
2. **Títere Animado y Títere Tímido también aprendieron cosas sobre sentimientos fuertes.** Pida a cinco niños(as) que sostengan levantadas las Fotos 12, 13, 15, 16 y 17. Pida al grupo que nombre los sentimientos. (Preocupado, frustrado, entusiasmado, enojado, decepcionado).
3. **Aprendieron cómo controlar los sentimientos fuertes. Vamos a repasar los Pasos para Calmarse.** Lean todos los pasos del cartel Cómo Calmarse.
4. **Ahora quiero que todos ustedes imaginen que están muy enojados y enojadas. Ahora muéstrenme cómo se calman usando todos los pasos.** Permita que todos los niños y las niñas muestren los pasos al mismo tiempo. Pida a uno o a dos que muestren los pasos. **Levanten la mano si algunas veces usan estos Pasos para Calmarse en su casa o en la escuela.** Pida que miren alrededor, que se fijen en sus compañeros(as). **¡Miren cuántos de ustedes saben cómo calmarse!**
Ahora, cantemos juntos la “Canción del enojo”
Canten o reciten la canción.

Día 4: Repaso, tercera parte

Material: cartel Maneras Justas de Jugar, animalito Tranquilo, Títeres Tímido y Animado, “Canción para resolver problemas”

Hoy es el último día de revisión del Programa *Paso Adelante*. Aprendimos muchas cosas que podemos usar dentro y fuera de la sala de clases.

Títere Animado y Títere Tímido querían ser amigos, pero algunas veces no sabían cómo divertirse juntos. Sin embargo, aprendieron que jugar de manera justa los ayuda a divertirse juntos. Díganse a ustedes mismos(as), en voz baja, las tres Maneras Justas de Jugar. Pongan la mano sobre su cabeza si han recordado las tres. Pregunte a algunos niños(as) al azar. Repasen el cartel Maneras Justas de Jugar. **¡Muéstrenme tres dedos si lograron recordar las tres!**

Por último, Títere Animado y Títere Tímido también aprendieron acerca de resolver problemas. **Ustedes también. ¡Ustedes son capaces de resolver problemas! Pónganse todos de pie. Canten y bailen conmigo la “Canción para resolver problemas”.** **Pídales que hagan los movimientos de la canción.** Vea las Notas de la Semana 20.

Si hay tiempo, haga circular el juguete de animalito Tranquilo y pida a cada niño y niña que nombre una habilidad del Programa *Paso Adelante* que haya usado. Haga que Títere Animado y Títere Tímido sean los primeros y proporcione un modelo nombrando una habilidad que hayan usado, como hablar consigo mismo, calmarse o compartir.

¡Cuántas cosas han aprendido todos y todas! Ya no quedan más temas de *Paso Adelante*, pero Títere Animado y Títere Tímido los visitarán para ayudarles a recordar todas las habilidades del Programa.

Ahora van a darse un gran aplauso a ustedes mismos(as) por todas las habilidades que han aprendido para ser mejores niños y niñas y llevarse bien con los demás. Termine con aplausos para todos.

Día 5: Actividad

Material: hojas, colores

Pida que se dibujen a sí mismos(as) y que escriban o copien alguna palabra o frase corta sobre algo que hayan aprendido en los temas del Programa *Paso Adelante*.



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 del Reto Cerebro. 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 y los niños a que se reten a sí mismos(as) 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