

Tarjetas para actuar papeles



Instrucciones:

Imprima las tarjetas de papeles para actuar antes del comienzo de la sesión. Haga dos copias de cada papel para actuar.

Reparta las tarjetas de papeles para actuar a los “actores” que se hayan ofrecido de voluntarios.

Permita que los actores lean las tarjetas durante varios minutos para conocer su papel.

Pida que los actores realicen sus papeles frente al grupo.

¡Discutan lo que ocurrió!



Ejemplo 1A

Actuación de papeles

Escena: Papá está sentado en el sofá mirando televisión. Max está sentado frente a él jugando con bloques Lego.

Max hace una estructura de bloques Lego y la levanta ante su papá. Le dice: “¡Mira!”

Papi no mira a Max, sino mira a otro lado para ver la televisión. Le dice: “Está bien”.

Max acerca la estructura a la cara de su papi. “Papi, no lo viste. Mira, esta parte se mueve rápido, ¿lo ves? Rruuun, rruuun.”

Papi echa un vistazo a Max. “Lo veo; deja ya que Papi termine de mirar su programa. ¿Por qué no juegas allá cerca de la mesa?”

Max se ve triste y lleva sus juguetes a la mesa.

**Ejemplo 1B****Actuación de papeles**

Escena: Papi apaga el televisor, se une a Max en el piso y observa a su hijo.

Papi: “Max, qué bonito. ¿Qué estás construyendo?” Papi mira a Max y espera hasta que el niño conteste.

Max: “Será un avión súper-rápido. ¡Puede volar más rápido que el Superman!”

Papi: “¿Que volará más rápido que el Superman? ¡Vaya qué rápido! Me gustan los colores también. El azul es mi color favorito.”

Max: “El mío también. Pero también me gustan el rojo, el amarillo y el blanco.”

Papi: “¿Puedo yo construir algo también?”

Max: “Sí. Puedes construir un aeropuerto.”

Papi: “¡Un aeropuerto! Ah, creo que necesito un poco de ayuda. ¿Dónde quieres que yo lo ponga?”

Max: “Em... allá. Y puedes usar estos bloques azules.”

Papi sonríe y dice: “Gracias. Eres muy amable por compartir tus bloques azules.”



Ejemplo 2A

Actuación de papeles

Escena: Kenny y su mamá están en el piso jugando con bloques y animales de juguete.

Kenny agarra una culebra y ruga como un león: “¡Rrooo!”

Mamá: “Esa es una culebra, no es una león. ¿Qué dicen las culebras?”

Kenny: “Mi culebra ruga. Mira, ¡rrooo!”

Mamá: “No, no es así. Una culebra dice issssss, no ruga. Los leones rugen. Ten este león, puedes jugar con él.” Agarra un león, lo coloca en la mano de Kenny y le quita la culebra.

Kenny hace que el león ande y diga “rrooo”, con menos entusiasmo que antes.

Mamá: “Así es, hijo. Lo dices bien. ¿Sabes cómo se llama el bebé de un león?”

Kenny: “¿Bebé?”

Mamá: “No, se llaman cachorros. Son cachorros de león. ¿Cuántos leones tienes?”

Kenny tiene cuatro. Cuenta: “1, 2, 3”.

Mamá: “No, se te perdió uno, contémoslos otra vez.” Toma la mano de Kenny y toca cada león. Cuenta: “1, 2, 3, 4. ¿Cuántos leones hay?”

Kenny: “Cuatro. Mami, sé tú el papi del león.” Kenny le da un tigre grande.

Mamá: “Este no es un león, Kenny. ¿Qué es?”

Kenny: “Es el papi del león.”

Mamá: “No, este es un tigre. ¿De qué color es el tigre?”

Kenny sigue jugando y no contesta. Se aparta de su mamá y sigue jugando a solas.

Mamá: “¿De qué color es?”

Kenny: “Negro y amarillo.”

Mamá: “No, Kenny, es ANARANJADO y negro. Mira.” Levanta el tigre donde Kenny puede verlo.

Kenny pone a un lado los juguetes con que estaba jugando y empieza a dar patadas y tirar juguetes.

Mamá: “¡Basta ya, hijo, ya no jugarás más!”

**Ejemplo 2B****Actuación de papeles**

Escena: Kenny y su mamá están jugando en el piso con bloques y animales de juguete.

Kenny agarra un león y lo hace andar sobre los bloques.

Mamá: “Ah, tienes un león. ¡Qué grande es! Es un león macho porque tiene melena.”

Kenny mira el león. “Una melena.” Indica la melena con el dedo. “Esta hace que el león vaya rápido.”

Mamá: “Ah, ese león se mueve muy rápido. Está corriendo. Me pregunto, ¿por qué está moviéndose tan rápido?”

Kenny: “Quiere llegar a la casa de su amigo.” Kenny coloca el león al lado del oso polar.

Mamá: “Ah, ¿es el oso polar el amigo del león?”

Kenny: “Sí. La culebra también es su amigo. ¿Recuerdas la culebra que ruge? ¡Rrooo!”

Mamá: “Sí, recuerdo la culebra que ruge.”

Kenny: “El león es su amigo y le enseñó a rugir.”

Mamá: “¡Huau! La culebra será una amiga muy especial, para que el león le enseñe a rugir. Mira, veo 1, 2, 3 culebras. ¿El león también les enseñó a rugir a ellas?”

Kenny: “¡Sí! 1, 2, 3 (cuenta las culebras). ¡Les enseña a todos sus amigos a rugir! A mí también me enseñó a rugir. Escucha... ¡Rrooo! ¿Quieres que él también te enseñe a rugir?”

Mamá: “¡Claro que sí! Me encantaría aprender a rugir.”

Sesión 2 – Actividad 4**¡Palabras de ánimo para padres y madres y comentarios positivos!**



Apunte algunas palabras de encomio o comentarios positivos para usted mismo acerca de algo que hizo con su hijo durante la última semana, y por lo que se siente orgulloso

Ideas para poner a prueba en casa
Los juegos son una práctica poderosa de la educación de los hijos



Consejos sobre prácticas poderosas de educación:



Consejo 1: Siga adónde su hijo quiere ir.

Espera, observe y luego únase a los juegos de su hijo

Consejo 2: ¡Hable, hable, hable! Converse sobre lo que su hijo hace mientras juegan juntos.

Consejo 3: Aliente la creatividad y la imaginación de su hijo.

Consejo 4: Esté atento para observar indicios de que a su hijo ya no le interesa algo.

Consejo 5: Evite las luchas por el poder.

Consejo 6: ¡Goce pasando un rato con su hijo!

Mi meta para los juegos de esta semana:

Cosas que los dos hicimos juntos	La reacción de mi hijo	Comentario positivo o palabras de ánimo que utilicé

Sesión 2 – Actividad 6

Apoyar el desarrollo de las habilidades de amistad



Antes de jugar

- Haga arreglos para que su hijo juegue con 1 ó 2 niños más.
- Si es posible, invite a un amigo que tenga buenas habilidades para jugar.
- Proporcione suficientes juguetes o materiales como para evitar que haya problemas para compartir cosas.
- Prepare a su hijo para el juego hablándole sobre cómo ser “buen amigo”. Para que sea divertido, usted podría jugar a “¿Qué harías si...” con su hijo para conversar sobre cosas que podrían pasar y lo que su hijo podría hacer.

Durante los juegos

- Quéedese cerca para ayudar a su hijo a relacionarse con su amigo o para generar ideas para los juegos.
- Los momentos para jugar deberán ser breves hasta que su hijo pueda jugar bien sin supervisión.
- Recuerde a los niños que utilicen palabras para discutir y resolver problemas.
- Ayude a su hijo a ver las cosas desde la perspectiva del otro niño.

Después de los juegos

- Asegúrese que su hijo se da cuenta de todas las cosas que hizo bien al jugar (depósitos, comentarios positivos, palabras de encomio). Dígale que fue un “buen amigo” o “buena amiga”. Mencione detalles concretos. Por ejemplo, dígale: “Fuiste buen amigo cuando te ofreciste para ayudar a tu amigo con el rompecabezas”.
- Pregunte a su hijo si gozó jugando y siga los indicios del niño al describir lo que sucedió durante los juegos.
- Si todo estuvo bien con la cita para jugar, haga otra cita para que los niños se reúnan y jueguen otra vez.
- Si no todo fue bien con la cita para jugar, converse con su hijo sobre algunas cosas que podría hacer para que la próxima cita sea mejor, y repase estas cosas antes de jugar otra vez.

Sesión 2 – Actividad 7

**Maneras de alentar
el comportamiento positivo**



Apunte los comportamientos que usted quiere ver con MENOS frecuencia.	Apunte los comportamientos que usted quiere ver con MÁS frecuencia.	Apunte las maneras para ALENTAR a que su hijo use los comportamientos que usted quiere ver.