

TARJETAS PARA ACTUACIÓN DE ROLES

Instrucciones:

- ❖ Imprima las tarjetas para actuaciones de roles antes del comienzo de la sesión. Haga una copia de cada papel para actuar y corte cada página por la mitad para que haya una tarjeta para cada actor.
- ❖ Reparta las tarjetas para actuaciones de roles 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 actuaciones de roles frente al grupo.

¡Discutan lo que ocurrió!

Ejemplo

Actuación de Roles

1A

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

Mario *hace una estructura de bloques y la muestra a su papá. Le dice: “¡Mira!”*

Papá *no mira a Mario, sino mira a otro lado para ver la televisión. Le dice: “Esta bien”.*

Mario *acercas la estructura a la cara de su papá. “papá, no lo viste. Mira esta parte, se mueve rápido, ¿lo ves? Rruuuun, rruuuuuun”.*

Papá *echa un vistazo a Mario. “lo veo; deja ya que papá termine de mirar su programa. ¿Por qué no juegas allá cerca de la mesa?”*

Mario *se va triste y lleva sus juguetes a la mesa.*

Ejemplo

Actuación de Roles

1B

Escena: *Papá apaga el televisor, se sienta con José en el piso y lo observa.*

Papá: *“Mario, ¡wow me gusta! ¿Qué estas construyendo?” Papá mira a Mario y espera hasta que el niño responda.*

Mario: *“Será un avión bien rápido. ¡Puede volar más rápido que Superman!”*

Papá: *¿Qué volará más rápido que Superman? ¡Vaya que rápido! ¡Es bien fuerte!*

Papá: *“¿Me permites construir algo?”*

Mario: *“Sí. Puedes construir un aeropuerto”.*

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

Mario: *“Em...allá y puedes usar estos bloques”.*

Papá (sonríe y dice): *“Gracias. Eres muy amable por compartir tus bloques”.*

Ejemplo

Actuación de Roles

2A

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

Diego agarra una culebra y ruge como un león: “¡Rrooo!”

Mamá: “Esa es una culebra y ruge como un león. ¿Cómo hacen las culebras?”

Diego: “Mi culebra ruge. Mira, ¡rrooo!”

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

Diego 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?”

Diego: “¿Bebé?”

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

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

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

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

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

Diego: “Es el papi del león.”

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

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

Mamá: “¿De qué color es?”

Diego: “Negro y amarillo.”

Mamá: “No, Diego, es anaranjado y negro. Mira”. Levanta el tigre donde Diego pueda verlo.

Diego 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 Roles

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

Diego 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.”

Diego mira el león. “Una melena.” Señala la melena con el dedo. “Esto hace que el león vaya rápido.”

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

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

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

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

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

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

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

Diego: “¡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 y comentarios positivos para padres y madres

Anote algunas palabras de elogio o comentarios positivos para usted mismo acerca de algo que hizo con su niño o niña durante la última semana y por lo que se siente orgulloso.

5

Ideas para poner a prueba en casa
¡El juego es una práctica poderosa de educación!

Consejos sobre prácticas poderosas de educación:

Consejo 1: Sígame la corriente a su niño o niña (espere para ver que le interesa, observe lo que hace y luego únase al juego de su niño o niña).

Consejo 2: Narre lo que su niño o niña está haciendo.

Consejo 3: Estimule la creatividad y la imaginación de su niño o niña.

Consejo 4: Esté atento a las señales de que su niño o niña ya no le interesa la situación de juego.

Consejo 5: Evite las luchas der el poder.

Consejo 6: Disfrute al pasar tiempo con su niño o niña.

Mi meta para los juegos de esta semana:

Actividades que los dos hicimos juntos	La reacción de mi niño o niña	Comentario positivo o palabras de ánimo que utilicé

Sesión 2 – Actividad 6

Apoyar el desarrollo de las estrategias de amistad



ANTES DE JUGAR

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

DURANTE LOS JUEGOS

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

DESPUÉS DE LOS JUEGOS

- Asegúrese que su niño o niña se da cuenta de todas las cosas que hizo bien al jugar (comentarios positivos, palabras de elogio). Dígale que fue un “buen amigo” o “buena amiga”. Mencione detalles concretos. Por ejemplo, dígale: “Fuiste buen amigo o amiga cuando te ofreciste para ayudar a tu amigo o amiga con el rompecabezas”.
- Pregunte a su niño o niña si disfrutó jugando y siga las señales del niño o niña al describir lo que sucedió durante los juegos.
- Si todo estuvo bien con la cita para jugar, haga otra cita para que los niños o niñas 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 se repase estas cosas antes de jugar otra vez.

Sesión 2 – Actividad 7
**Maneras de alentar el
 comportamiento positivo**



Anote los comportamientos que usted quiere ver con MENOS frecuencia	Anote los comportamientos que usted quiere ver con MÁS frecuencia	Anote las maneras para ALENTAR a que su niño o niña utilice los comportamientos que usted quiere ver