

1

Liderazgo

Los participantes se sientan en grupos de tres a cuatro personas. Los grupos no deben ser mayores de cuatro, excepto en el caso de que el total del grupo sea cinco. Un grupo de dos es demasiado pequeño.

En sus propias palabras, el Guía transmite una invitación cálida:

Interés común: Compartimos un interés común de hacer lo mejor para los niños. Cuando hacemos lo mejor nos sentimos verdadera y profundamente satisfechos y de ese modo también lo estarán los niños y sus padres.

Posibilidad: Deseamos que la relación de compañerismo que se establezca aquí nos lleve a una transformación poderosa en (a) nuestra eficacia con los niños y (b) la felicidad con nosotros mismos, mas allá de la que estamos experimentando en este momento.

Oportunidad: Nosotros tenemos esta oportunidad para estar juntos y compartir lo que pensamos, para escuchar otras perspectivas y para explorar los mismos objetivos con relación a nosotros mismos, nuestro propio entorno y nuestros propios niños.

Compromiso: Yo lo invito a que se comprometa a realizar sus trabajos a tiempo y venir preparado para compartir abiertamente sus experiencias con nosotros.

La actividad esencial es que los participantes jueguen con materiales variados y que luego construyan en grupo la secuencia y el contexto social del juego.

Esquema

PARA COMENZAR

Un repaso de cómo funcionan los Módulos:

- *Un trabajo de investigación es asignado en cada sesión.*
- *Un portafolio o un archivo personal que cada participante debe mantener a su manera y que no será evaluado; pero haciéndolo bien puede tener un gran valor en el futuro. Esto le permite a cada uno (a) entender cómo uno aprende, (b) demostrar a otros la profundidad de lo logrado.*
- *Un proyecto de entendimiento que demuestre la habilidad para implementar la idea central de cada Módulo.*
- *Una expresión de entendimiento que transmita la experiencia personal de cada uno.*

ACTIVIDAD DE JUEGO Ya que este Módulo es sobre el juego, es importante que todos nosotros usemos la palabra “juego” de la misma manera. Si empezamos la sesión jugando, eso nos ayudará a definir la palabra. Tienen 15 minutos para jugar libremente lo que ustedes quieran.

COMPARTIR Tienen unos minutos para hablar de lo que sucedió cuando estaban jugando, describiendo la secuencia y lo que ustedes notaron.

DISCUSION DE GRUPO Quiero que nos pongamos de acuerdo sobre qué es lo que sucede en el juego.

La meta es tener tres listas, como en el ejemplo de la página siguiente, de manera que el Guía pueda poner las contribuciones en la columna correcta. Los participantes contribuyen a la discusión en lugar de tomar notas y el Guía copia el trabajo y lo reparte en la próxima sesión.

- *Los tres pasos que estamos buscando en el juego son: (1) que sea activo, haga, empiece; (2) que tenga una idea, una visión, un objetivo que lograr; (3) que resuelva los problemas o modifique.*
- *Las influencias sociales positivas que respaldan el juego. Ver el ejemplo.*
- *La influencias negativas que tienden a destruir o inhibir el juego.*

El juego comienza cuando un jugador hace algo; los jugadores actúan siguiendo un impulso inicial, aquí y ahora. Como no podemos ver qué se piensa sobre el juego, nosotros, como observadores, decimos que el juego empieza cuando los jugadores actúan, moviéndose más allá de mirar y decidir.

Cuando el grupo genera ideas que son sobre el contenido social del juego, sus contribuciones irán a la lista de influencias sociales positivas o negativas, que se mantienen sin título hasta que los tres pasos del juego estén claros. En ese momento, los participantes discutirán directamente las dimensiones sociales. A menudo los grupos necesitan que se les dé ánimo para divulgar el lado negativo: sintiéndose inseguro, sintiéndose juzgado, sintiéndose mal en comparación con los demás.

TAREA PARA LA PROXIMA CLASE – 1. El concepto del juego

Los participantes siguen la lectura mientras el Guía lee en voz alta la sección de la tarea.

COMPARTIR Ahora ustedes tienen tiempo para hablar acerca de esto.

Preparación

Copias para repartir:

1. El concepto del juego

REGISTRO INDIVIDUAL

Cada participante llena la información de la parte de arriba de la hoja y la devuelve al Guía.

Materiales de juego en cantidad suficiente:

materiales de construcción como Lego, Duplo o Tinker Toys; o una combinación de materiales variados como vasos de papel, cinta adhesiva, tijeras, palitos de dientes y ganchos de ropa.

En cada sesión se necesita una pizarra o una hoja grande de papel para escribir.

GUIA DE LA SESION

D2 – Jugando receptivamente con los niños

Ejemplo producido por un grupo de la discusión **EL JUEGO, COMO NOSOTROS LO DEFINIMOS**. Cada grupo es diferente y construye su propio entendimiento. Ningún grupo va a crear una lista idéntica a la de otro grupo.

Secuencia del juego

1. Sea activo
 - Recoja los materiales y empiece a manipularlos
 - Revise y pruebe. Haga.
 - Empiece en el aquí y ahora
2. Emerge la intención
 - Encuentre algo que esté sucediendo
 - Considerando positivamente a los demás
 - Quiere tratar de hacer algo
3. Resolución del problema
 - Descubriendo cómo funcionan las cosas
 - Encontrando otra manera de hacerlo
 - Modificando el plan
 - Llegando a una solución

Fuerzas sociales positivas

- Hablando juntos
- Comunicando
- Socializando
- Riéndose
- Estando cerca sin tensión
- Siendo motivado por las ideas de los demás Se le ocurre una idea
- Considerando positivamente a los demás
- Haciendo amigos, viendo a los demás como son

Fuerzas negativas – “El lado oscuro”

- Copiando a los demás
- Defendiendo el espacio personal
- Comparando
- Pensando que los demás son mejores que uno
- Siendo criticado o ignorado
- Sintiendo celos
- Dudando de uno mismo
- Acaparando materiales

2

Liderazgo

Cuando los grupos son grandes el Guía invita a que los participantes se sienten, en grupos de 3 o 4, con personas con quienes no hayan tenido aún conversaciones. Más adelante, los participantes se pueden sentar donde ellos quieran.

Lo ideal es poder escuchar una parte de la conversación sin influir de ninguna manera en lo que se está hablando. Puede ser posible sentarse cerca, rotando de grupo en grupo cada cierto tiempo para observar lo que está ocurriendo, intentando explícitamente no definir el tema que están tratando. Los maestros necesitan tiempo y libertad para hablar sobre lo que quieren hablar, incluyendo otros temas además del juego.

Esquema

COMPARTIR Ustedes tienen 20 minutos para compartir lo que han observado sobre nuestra definición del juego en relación con el mundo de los niños y los adultos.

Este es el momento para marcar el registro individual de los participantes que cumplieron la tarea asignada.

DISCUSION DE GRUPO 10 minutos

¿Qué han notado sobre el juego?

Me gustaría escribir en la pizarra (o en una hoja grande de papel) lo que ustedes piensan.

Las preguntas que los participantes tienen de lo que han observado forman la base de su investigación y merecen ser registradas. El Guía no responde preguntas que los participantes puedan tener sobre el contenido. El propósito de estos Módulos es que el grupo cree su propio entendimiento. Una manera que el Guía tiene de respetar el trabajo del grupo es tipear sus ideas y repartir una copia en la siguiente sesión.

REFLEXION Quiero hacer hincapié en el hecho de venir con sus trabajos listos y compartirlos abiertamente con los demás. Pueden ver lo importante que es venir preparados para la sesión, de modo que se utilice el tiempo de una forma valiosa. Si el trabajo de una persona no está terminado, la pieza que falta le quita valor a la experiencia de los demás. Tenemos una responsabilidad con los otros también.

TAREA PARA LA PROXIMA CLASE Una distinción que necesitamos hacer para poder avanzar es la diferencia entre una iniciación y una respuesta. La diferencia es esencial para encaminarnos en este Módulo.

2.Iniciaciones del juego

Discuta la tarea (Iniciaciones del juego) que pide que los participantes subdividan las categorías en acciones y declaraciones. (Para los niños que aún no tienen lenguaje, sus vocalizaciones son consideradas declaraciones.)

COMPARTIR Ustedes tienen tiempo ahora para hablar sobre esto.

Preparación

Copias para repartir:

2. Iniciaciones del juego

“El juego, como nosotros lo definimos”, resumen de la última sesión.

Ejemplo producido por un grupo de la discusión **OBSERVANDO EL JUEGO**. Cada grupo es diferente y construye su propio entendimiento. Ningún grupo va a crear una lista idéntica a la de otro grupo.

Los niños están aprendiendo a lidiar con la vida y con las personas a través del juego.

Las personalidades se desarrollan y expresan a través del juego.

Los niños que recién empiezan a caminar juegan solitariamente.

Me sorprende la constancia del proceso a través de las diferentes clases de juegos.

No se puede apurar el juego.

Cuando hay tres compañeros de juego, “el lado oscuro” puede surgir y el juego se termina.

Fui más consciente de cómo todo parece incluir estos componentes.

Algunos adultos siguen siendo juguetones y espontáneos en sus vidas.

Incluso planear un día puede ser un juego.

El estrés es una “fuerza oscura” tanto para los niños como para los adultos.

PREGUNTAS

Me pregunto qué pasa cuando no sabemos cómo jugar.

¿Pueden los niños jugar sin interactuar?

La competencia, ¿se aprende o es innata?

Dado que muchos aspectos de la vida adulta tienen este patrón del juego que hemos identificado, ¿puede esta definición ser realmente adecuada o hay un componente de placer que se debe agregar para diferenciar el juego verdadero del trabajo?

El juego, ¿existe porque lo buscamos o es natural?

3

Liderazgo

Las distinciones centrales son:

Los participantes deben ser capaces de distinguir entre iniciaciones y respuestas que ocurren dentro del contexto del juego y las que se dan fuera de ese contexto.

Los participantes deben distinguir entre su propia habilidad para responder juguetonamente a las iniciaciones de los niños y las acciones de iniciación que uno emprende esperando que los niños respondan.

Esquema

COMPARTIR Ustedes tienen 20 minutos para compartir sus observaciones sobre iniciaciones y respuestas.

Este es el momento para marcar el registro individual de los participantes que cumplieron la tarea asignada.

DISCUSION DE GRUPO 10 minutos

Un dibujo de muñequitos puede ayudar a hacer la distinción: dos personas están sentadas juntas en el suelo. Una persona está parada a una corta distancia.

| | | |
|---------------|----------------|--------|
| ¿Puedo jugar? | No hay que | Bueno. |
| | dejarlo jugar. | |

¿Cuál es una iniciación de juego y cuál es una respuesta de juego?

“¿Puedo jugar?” no es una iniciación en el contexto del juego. La figura no está haciendo lo que definimos como juego; está parada fuera de él. “No hay que dejarlo jugar” sucede dentro de un juego en curso y lo llamamos una iniciación. Viene después de la declaración “¿Puedo jugar?”, pero no responde directamente a esta pregunta. Para nuestros propósitos en este contexto de juego, estamos llamando a “No hay que dejarlo jugar” una iniciación del juego. “Bueno” es una respuesta del juego.

Este es el momento apropiado para responder preguntas sobre ejemplos que puedan estar en duda. El grupo de participantes puede decidir sobre el contexto (si está en el juego o fuera del juego) y sobre la fuente (si la persona era la que empezó o la que respondió). El resto del Módulo depende de que las personas respondan a las iniciaciones de juego de los niños. Sin esta distinción los participantes podrían continuar iniciando el juego con los niños, que es precisamente lo que estamos tratando de evitar.

TAREA PARA LA PROXIMA CLASE 10 minutos

3. Distribución del juego

COMPARTIR Ahora tienen tiempo para hablar entre ustedes acerca de lo que se está haciendo.

Preparación

Copias para repartir:

3. Distribución del juego

"Observando el juego", resumen del trabajo de la última sesión.

4

Liderazgo

Los resultados de esta investigación son:

Distinguir lo que significa jugar receptivamente, es decir, unirse al juego y no iniciarlo. Esto es difícil. La tendencia natural es la de iniciar el juego preguntándole por ejemplo a un niño si desea jugar con la pelota de béisbol o invitándolo a armar con nosotros un rompecabezas. En el juego receptivo, el reto es observar al niño, ver lo que él o ella está haciendo y entrar en el juego. Una vez que el juego ha empezado, uno puede iniciar ideas como un participante mutuo.

Sea consciente de usted mismo y de su propio divertimento. *Si no es divertido para usted, entonces usted no está jugando.* A veces somos amigables o simpáticos con los niños pero no nos estamos divirtiendo de verdad. Estamos tratando de encontrar el juego creativo que ocurre impulsivamente, que es inventado en el momento y que no se puede repetir otra vez de la misma manera.

Estamos descubriendo a esos niños a los que no podemos llegar. Algunos niños invitan con entusiasmo a los adultos a jugar; otros nunca lo hacen. Si nosotros tratamos de invitar a estos que nunca lo hacen, estaríamos iniciando el juego, que es precisamente lo que queremos evitar. Esto nos deja mirando un “hueco”. Este Módulo se centra en esos niños con recuadros sin marcar.

Así que en las discusiones que se lleven a cabo, ayude según sea necesario. Aquellos que no pueden distinguir entre dar una indicación y seguir un ejemplo, pueden necesitar casos específicos.

Esquema

COMPARTIR Tienen 20 minutos para compartir lo que han observado sobre el tratar de jugar receptivamente con diferentes niños.

Este es el momento para marcar el registro individual de los participantes que han cumplido la tarea asignada.

DISCUSION DE GRUPO 15 minutos

¿Qué ha descubierto?

Quiero copiar en la pizarra (o en una hoja grande de papel) sus observaciones.

Esta es otra página para su portafolio.

TAREA PARA LA PROXIMA CLASE 5 minutos

Continúe con la tarea **3. Distribución del juego**

Estamos buscando tres cosas:

1. establecer el juego como lo definimos: observe a los niños e imite para empezar la interacción;
2. jugar verdaderamente nosotros mismos: hagamos divertidas, espontáneas e impulsivas nuestras propias acciones;
3. investigar a los niños con recuadros vacíos: averigüe qué pasa con ciertos niños.

Preparación

Ninguna

Ejemplo producido por uno de los grupos de la discusión **DESCUBRIMIENTOS SOBRE EL JUEGO**. Cada grupo es diferente y construye su propio entendimiento. Ningún grupo va a crear una lista idéntica a la de otro grupo.

A los niños les gusta jugar.

A algunos niños les gustan los adultos que participan activamente con ellos; otros no quieren nada más que una audiencia.

Yo soy la que generalmente inicia el juego.

Juego con algunos niños más que con otros.

Un grupo de cuatro juega exclusivamente entre ellos.

El juego físico afuera es una manera muy buena de empezar el juego.

Los niños que no juegan activamente hacen que sienta que debo iniciar más el juego con ellos.

Muchos niños no jugaron conmigo.

Es un reto lograr que los niños inicien el juego.

Algunos niños no confían en los adultos o tienen mucha ansiedad.

Puede ser un desafío el perseverar cuando a uno lo sacan de quicio.

Quiero ser más accesible.

Quiero estar más presente.

Quiero permitirme pasarla bien.

Es difícil recordar que hay que pensar como un niño de esa edad.

PREGUNTAS

¿Deberíamos realmente estar tratando de establecer el juego?

¿Cómo lidia uno con el niño que constantemente inicia el juego?

5

Liderazgo

El punto central de esta sesión es estar con cada grupo y escucharlos discutir sobre la complejidad de jugar receptivamente con muchos niños diferentes. A menudo las discusiones se centran en unos cuantos niños difíciles, ya sea por su comportamiento problemático o su pasividad.

Esta segunda discusión de la distribución del juego puede contener una historia de alguna experiencia significativa que genere un cambio positivo en el niño. Esa historia es el modelo para las otras. Sin embargo, varios participantes pueden estar todavía confundidos sobre lo que está sucediendo. Es fácil ver ciertos problemas como si residieran en el niño, en su familia o en su pasado. No hay una solución aparente.

La meta de este Módulo es que cada participante experimente un cambio de paradigma. Cuando los participantes lo “entienden”, ellos descubren otro camino para llegar a los niños a través de una dedicación sincera y juguetona. Cada persona tiene que encontrar esto por sí misma. El compartir y escuchar historias similares de otros hace que a uno se le ocurran ideas para intentar nuevas cosas.

Las mejores guías: seguir, divertirse y esperar que de uno emerja la manera apropiada.

Esquema

COMPARTIR Ustedes tienen 25 minutos para compartir lo que observaron al tratar de jugar receptivamente con los niños de más difícil alcance.

DISCUSION DE GRUPO 15 minutos

¿Qué descubrieron esta vez?

Quiero hacerles notar lo que ha sucedido. El logro que ustedes han alcanzado hasta este momento es significativo. Muchas personas que trabajan con niños nunca logran este entendimiento o, si lo logran, nunca lo dicen. Se mantiene casi como un secreto.

Ustedes ahora ven una idea elegante y profunda. Pueden usar su propia receptividad juguetona para influir en los niños. Pueden verla funcionar impredeciblemente con cada niño y en cada momento excepcional. Tienen una herramienta, una herramienta esencial para la enseñanza.

TAREA PARA LA PROXIMA CLASE

4. Exploración de un proyecto sobre el juego

COMPARTIR Ahora tienen tiempo para conversar entre ustedes acerca de lo que se está haciendo.

Preparación

Copias para repartir:

4.Exploración de un proyecto sobre el juego

"Descubrimientos sobre el juego", resumen del trabajo de la última sesión.

Ejemplo producido por un grupo de la discusión **MAS DESCUBRIMIENTOS**. Cada grupo es diferente y construye su propio entendimiento. Ningún grupo va a crear una lista idéntica a la de otro grupo.

Me divertí mucho.

Cuando yo jugaba, los niños se sentían más inclinados a buscarme para volver a jugar conmigo.

Era difícil jugar con algunos niños, por la manera que jugaban o porque simplemente no jugaban.

Algunos niños no inician el juego.

Los niños están muy contentos de jugar.

Mientras más inventan el juego, parece que más juegos nuevos se les ocurre.

Parece que adquirieron confianza en sí mismos como líderes en el juego.

Ayudó mucho el quedarme callado la boca, así como imitarlos. La imitación es una manera de empezar.

Otros adultos me miran raro.

Logré una conexión. Los niños estaban más dispuestos a escucharme.

Mi día mejoró. Mi día es mejor. Me voy del trabajo más contento.

Los niños no recurrieron a la agresión esperada como generalmente sucede.

No tuvieron las peleas de siempre. El juego receptivo les redujo "el lado oscuro".

Pude ver más su carácter natural.

Descubrí más sobre los niños, creando un mejor vínculo que me ayuda en otros momentos.

6

Liderazgo

Los participantes se pueden sentar donde deseen.

En esta sesión el esfuerzo debe concentrarse en estar con cada persona y escuchar sus dificultades con el trabajo. Algunos van a tener un enfoque claro y otros no. Algunos van a tener fotos y documentación escrita y otros no. Lo que se espera es que cuando los que ya tienen algo comenzado compartan su experiencia, esto también les permita a los demás encontrar su camino.

Esquema

COMPARTIR Usted tiene 25 minutos para compartir su propuesta de proyecto.

DISCUSION DE GRUPO 10 minutos

¿Qué está usted notando en sus exploraciones?

Quiero escribir en la pizarra (o en una hoja grande de papel) sus observaciones.

Este es otro trabajo para el portafolio de cada participante.

TAREA PARA LA PROXIMA CLASE 10 minutos

a. Documentación

El Guía lee la tarea en voz alta. Este puede ser un buen momento para asegurarles a los participantes que el proyecto emergerá cuando descubran el camino gracias a sus interacciones con el niño. No hay una sola respuesta sobre cómo proceder, sino la promesa de que los resultados de esta empresa le van a cambiar la vida.

Lo único que uno tiene que hacer es enfocarse en el problema que parece ser el más difícil y encararlo con un gran espíritu de juego.

Lo más importante ahora es tomar fotos de la situación actual. Es muy difícil capturar el “antes” de una situación, pero estas son las fotos que usted querrá mostrar más cuando este proyecto concluya.

Es como si fuera el “antes” de un programa de pérdida de peso o de una remodelación en la casa.

A otros les interesará ver cualquier documentación que usted pueda traer la próxima sesión.

COMPARTIR Ahora tienen tiempo para hablar entre ustedes acerca de lo que tienen que hacer.

Preparación

Copias para repartir:

5. Documentación

"Más descubrimientos", resumen del trabajo de la última sesión.

Ejemplo producido por un grupo de la discusión **EXPLORACION DE UN PROYECTO**. Cada grupo es diferente y construye su propio entendimiento. Ningún grupo va a crear una lista idéntica a la de otro grupo.

Es un reto hacer que algunos niños inicien el juego.

Tenemos que salirnos de los patrones para hacerlo.

Es difícil mantener mi energía.

Encontré más receptividad en los niños en general en otros momentos del día cuando tenía que ser de nuevo “la maestra”.

Redujo el temor que sienten hacia las personas mayores; se sintieron más cómodos cuando cometieron un error.

Tuvo el efecto de “El flautista de Hamelín”, al involucrar a otros niños y crear vínculos que de otro modo no se hubiesen dado.

No voy a ser siempre el mismo monstruo.

Tratar que esos niños “seguidores” usen su imaginación para iniciar el juego y también sean líderes.

Es difícil seguir pensando como un niño.

Quiero tratar de llegar regularmente a los niños de más difícil alcance.

Ahora me enfrento a los más difíciles. Me da miedo, pero podría ser inolvidable.

Es posible desarrollar un vínculo donde antes no existía nada.

7

Liderazgo

No es posible decirle a la gente cómo lograr cambios en un niño a través del juego receptivo. La transformación radica en que el participante comparta su experiencia con los demás. Cada uno puede escuchar a los demás hablar sobre su niño y describir su situación.

Este acercamiento a la educación puede ser difícil para todos, incluso para el Guía. El rol del Guía es escuchar, ser positivo y mantener el enfoque en lo que sabemos que los participantes han logrado entender:

1. El juego se desarrolla a partir de un momento impulsivo.
2. El juego se desarrolla cuando las personas se arriesgan a comportarse de nuevas maneras.
3. El reto para el adulto es mantenerse abierto, flexible y seguir el ejemplo del niño.
4. Es “correcto” cuando usted se está divirtiendo verdaderamente.

A veces lo que el niño inicia no es completamente apropiado como, por ejemplo, tirar pedacitos de madera cuando está afuera. Sin embargo, seguir la iniciativa del niño puede abrir el camino para alterar el juego y volverlo más apropiado. El adulto va a divertirse más si el juego se transforma en algo que le resulte más cómodo. Es decir, tirar pedacitos de madera dentro de recipientes o tirar pelotas de papel sobre la estructura para trepar. La forma nueva no surgió por ponerle freno a algo, sino al seguirlo y descubrir lo divertido que es.

Por naturaleza imitamos lo que hacen los bebés. A los niños mayores podemos imitarlos de la misma manera y hacer de ello también un juego. ¿Quién sabe cómo se va a desarrollar?

Un participante, que logró triunfar en esta lucha, dijo que la respuesta del niño no fue expresada verbalmente pero fue muy clara: “¡Oye! A esta maestra le vacila mi estilo”.

Esquema

COMPARTIR Usted tiene 25 minutos para compartir los eventos de su proyecto.

DISCUSION DE GRUPO

- ¿Cuáles son los problemas del documentar?*
- ¿Qué fue lo que encontró la gente y que sí funcionó?*

TAREA PARA LA PROXIMA CLASE 10 minutos

6. Valores

COMPARTIR Ahora usted tiene tiempo para hablar con los demás acerca de lo que se está haciendo.

Preparación

Copias para repartir:

6. Valores

"Exploración de un proyecto", resumen de la última clase.

GUIA DE LA SESION

D2 – Jugando receptivamente con los niños

Ejemplo producido por un grupo de la discusión **PAUTAS PARA CUANDO JUGAR**. Cada grupo es diferente y construye su propio entendimiento. Ningún grupo va a crear una lista idéntica a la de otro grupo.

PUEDO JUGAR

- Cuando hay un niño que no puede tomar parte por sí mismo en un juego.
- Cuando un niño está triste o se siente incómodo.
- Cuando otros niños rechazan a un niño.
- Para crear un juego de grupo, para dar nuevas instrucciones o para educar.
- Para involucrar a un niño que justo está por “perder los papeles”.
- Para empezar el juego hasta que otros se aúnan, para mantenerlo por un rato y luego retirarse.

NO JUEGO

- Cuando los niños ya están metidos en el juego y felices.
- Cuando yo me he convertido en el centro del juego.
- Cuando me siento rodeado.
- Cuando también tengo que ser responsable de los otros niños.
- Cuando ya no encuentro una razón para jugar.
- Cuando el juego se vuelve muy desenfrenado y loco.

8

Liderazgo

Los participantes tienen una historia que contar. Una historia sobre sí mismos y una historia sobre los niños. Queremos permitirles que documenten esta historia. En el proceso ganarán un buen manejo de la documentación y podrán evaluar su aprendizaje.

El mostrar ejemplos previos de una excelente documentación del proyecto y otro de pobre documentación, puede ser de gran utilidad para desarrollar niveles de calidad.

Lo ideal es que la documentación del proyecto ponga énfasis en el niño y no en las habilidades del adulto. Una pauta para lograr esto es que no se agreguen en la cartulina decoraciones de colores. Se puede lograr una documentación hermosa sobre un fondo blanco con el texto presentado en hoja blanca, escrito a mano claramente o hecho en computador con un solo tipo de letra. De esta manera la historia del niño se manifiesta con nitidez; los eventos le hablan al espectador, no las decoraciones elaboradas.

La distinción difícil para las personas es que uno sigue primero el ejemplo para poner algo en marcha (tal vez imitando al niño) y luego es impulsivo, abierto y sinceramente juguetón. Cambia de modo profundo la relación con el niño. El niño descubre, en vez de la habitual, otra manera de ser.

El papel del Guía es tratar de escuchar a todos. El rol principal es ofrecer sugerencias y alternativas, sin darles un consejo o decirles lo que deben hacer. Las alternativas son como el menú de un restaurante: ofrecen una variedad de selecciones pero no le dice al cliente lo que debe escoger.

Esquema

COMPARTIR Usted tiene 25 minutos para compartir sobre lo que está trabajando en su proyecto.

DISCUSION DE GRUPO 10 minutos

En una pizarra o en una hoja grande de papel reúna las ideas del grupo respecto de esta pregunta.

¿Qué conduce a una decisión sobre cuándo para un adulto es apropiado jugar?

TAREA PARA LA PROXIMA CLASE

7. Proyecto de entendimiento

Este Módulo trata de que usted pueda cambiar conscientemente la calidad de su relación con los niños difíciles. Explora cómo confiar en su impulsividad sensible y juguetona para usarla intencionalmente para el mejoramiento de otro ser humano. Este Módulo lo ha forzado a usted por varias semanas a pensar sobre el responder juguetonamente. Usted es consciente. Es hora de que usted pruebe que puede influir positivamente en un niño.

COMPARTIR Ahora tiene tiempo para hablar de lo que se está haciendo.

Preparación

Copias para repartir:

7. Proyecto de entendimiento

Utiles:

Una cartulina blanca (22" por 28") para cada participante.

9

Liderazgo

El propósito del Guía es asegurarse que los participantes cumplan con los niveles de rendimiento necesarios para poder completar el Módulo.

Todos los proyectos deben satisfacer los siguientes cuatro aspectos:

- Debe ser compartido con el grupo
- Debe tener un objetivo claro que el niño pueda lograr
- Debe mostrar que es receptivo a la iniciativa del niño y no que lo dirige
- Debe mostrar el cambio observable que tuvo el niño

Si un trabajo no está totalmente terminado, ofrezca la oportunidad de agregar algo a la historia en la próxima sesión.

Aplauda y elogie.

Esquema

PRESENTACIONES DE LOS PROYECTOS

TAREA PARA LA PROXIMA CLASE

8. Expresión de entendimiento

Es fácil que los niños difíciles lo frustren. Como casos problemáticos, los escandalosos son más notorios; pero los callados y pasivos son más difíciles de influir. El juego es un lugar poderoso para establecer relaciones que modifiquen estos problemas. El juego es suyo para que lo use ahora que sabe lo que es y sabe cómo empezarlo.

El reto ahora es mostrar que usted entiende esto, profunda y sinceramente, en una Expresión de entendimiento y lo presente de una forma como sólo usted sabe hacer.

En el pasado los participantes:

- Se han parado ante el grupo y simplemente han descrito lo que esto ha significado para ellos de manera personal.
- Han escrito y cantado una canción, cambiando la letra o creando una nueva pieza.
- Han escrito o leído un poema, con o sin caligrafía.
- Han pintado o dibujado algo.
- Han creado un collage.
- Han escrito una carta a alguien y la han leído en voz alta.
- Han puesto música y han bailado.
- Han creado una pieza dramática corta.
- Han diseñado un afiche.
- Han dibujado una tira cómica.

La diversidad y la singularidad en los trabajos son valoradas. Usted debe encontrar su propia manera de expresar su entendimiento. Queremos escuchar, ver y apreciar lo que usted ha creado.

Preparación

Copias para repartir:

8. Expresión de entendimiento

“Pautas para cuándo jugar”, resumen del trabajo de la última sesión.

10

Liderazgo

Esta es una merecida celebración por haberse convertido en un educador de la niñez temprana.

Aplauda y anime.

Cuando está firmado y fechado, con toda la información completa, el formulario **REGISTRO INDIVIDUAL** se convierte en el certificado de finalización del curso que certifica 30 horas de educación (10 horas dedicadas a las sesiones y 20 horas de trabajo).

Esquema

PRESENTACIONES

- (1) Proyectos que no estaban completos la última vez.
- (2) Expresiones de entendimiento.

*En el formulario **REGISTRO INDIVIDUAL** hay un espacio para describir brevemente la Expresión de entendimiento de cada persona y para marcar que haya sido compartida con el grupo.*

RESUMEN

Felicitaciones por haber completado otro paso dentro del mundo de los profesionales de la educación de la niñez temprana. Ahora forma parte de las filas de aquellos adultos que pueden transformar las relaciones con los niños a través del juego. Usted ha demostrado que puede influir positivamente en los niños y en usted mismo. Este es un logro significativo.

Usted ha visto qué fácil era pensar en los niños como si fueran problemas de comportamiento, verlos en términos de hábitos endurecidos y considerar situaciones que parecen imposibles. Ahora usted sabe que hay una forma, si bien es cierto impredecible, viable. Usted ha visto que el ser juguetón es una manera positiva y alegre de crear nuevas formas para que las personas sean de una manera distinta. Usted lo ha logrado y ha visto a otros lograrlo también. Este es un gran paso, casi mágico, para cualquiera que logre hacerlo. ¡Felicitaciones!

Yo lo invito a que dedique su tiempo a reunir todo el trabajo que hizo en este Módulo y que lo ponga en una carpeta especial. A lo mejor usted querrá mostrárselo a un futuro jefe suyo o algún padre de familia.

Preparación