



FASE 1 : NEGRO / BLANCO



- ENCONTRAR CARACTERÍSTICAS CONTRARIAS;
- DESCUBRIR FORMAS DIFERENTES DE COMBINAR CARACTERÍSTICAS CONTRARIAS;
- DESARROLLAR UNA ACTITUD POSITIVA A LAS CONTRADICCIONES.

Objetivo: descubrir qué objetos y sus partes pueden tener características contrarias y aprender cómo se combinan las características contrarias.

REGLAS DE COMUNICACIÓN:



EMPEZAR DESDE ABAJO



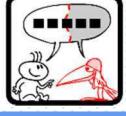
DEJE QUE ESTÉN EN SILENCIO



CORRECCIÓN ESCONDIDA



FRASES, NO PALABRAS



TRADUCCIÓN SIN TRADUCCIÓN

TÉCNICAS PARA LOS PADRES:



CARPE MOMENTUM

DEBE SER AQUÍ



MEDIADOR

OBSERVAR

Cuando observe a su hijo/a jugar o le lea, piense qué tipo de **objetos** o **fenómenos naturales** quiere usar para la actividad. Busque la presencia de características contrarias. Algunas sugerencias:

- Dibujo animado (corto/largo), ropa (limpia/sucia), paraguas (mojado/húmedo)
- Huevo (caliente/frío), leche (caliente/fría), botella (dura/blanda)
- Coche (rápido/lento), edificios (alto/corto), juguetes (baratos/caros).

PAPELES

Piense en posibles roles en el juego con los objetos / fenómenos que ha seleccionado. Algunas sugerencias:



Padres: astronauta, animal, oficial de aduanas, etc.



Niño/a: coche, muñeca, personaje de dibujos animados / libro, animal, alimento, etc.



Mediador: coche, muñeco, animal, astronauta, oficial de aduanas

a **COMENZAR**



y **CONSTRUIR**



RESUMIR

Variante 1 (haga que el niño resuma la experiencia)

Después de la actividad, pregunte al niño/a lo que ha hecho y cómo la ha resuelto. Concéntrese en las formas de combinar los elementos contrarios. Haga que también le haga preguntas.

¿Te gustó el juego?

¿Qué tiene que decir un juguete?

¿Cómo lo averiguaste...?

Recuerda lo que hicimos...

Primero nosotros... Después...

Variante 2 (resuma para alguien, por ejemplo, la abuela, otro niño, un juguete, etc.).

El niño/a puede liderar el juego y jugar la actividad con una persona nueva o volver a contar la actividad a esta persona como una historia.

¿Qué hicimos?

¿Qué dijo él/ella?

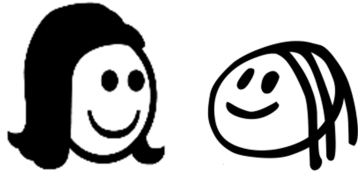
¿Por qué tu /él?

Primero nosotros... Después... La tarea fue...

Ahora estás... tienes que... Soy



FASE 1: NEGRO / BLANCO



Evalúe el rendimiento de su hijo/a poniendo una de las notas siguientes junto a cada habilidad. Intente varias veces durante un periodo de tiempo. Ponga una fecha para cada evaluación.

++
puede hacerlo fácilmente

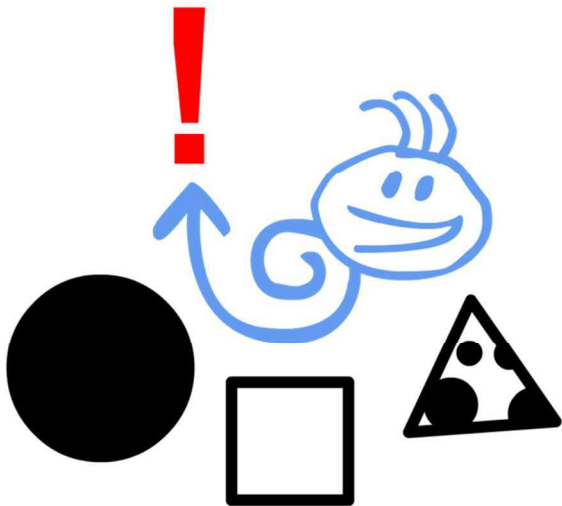
+
puede hacerlo

○
no estoy seguro

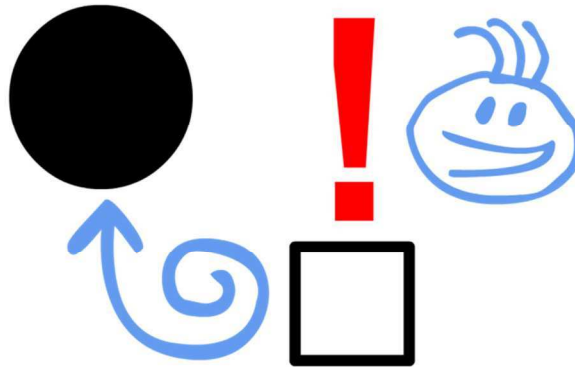
-
no lo puede hacer

--
demasiado difícil

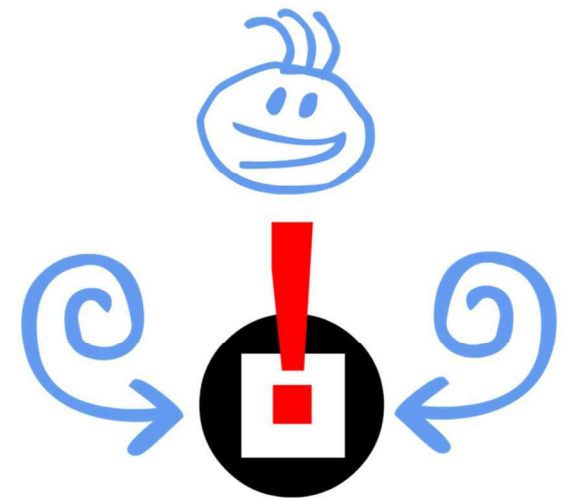
Mi hijo/a puede:	fecha	fecha	fecha	fecha	fecha	fecha
ver las características contrarias						
encontrar una característica contraria a otra						
combinar características contrarias						



ver las características contrarias

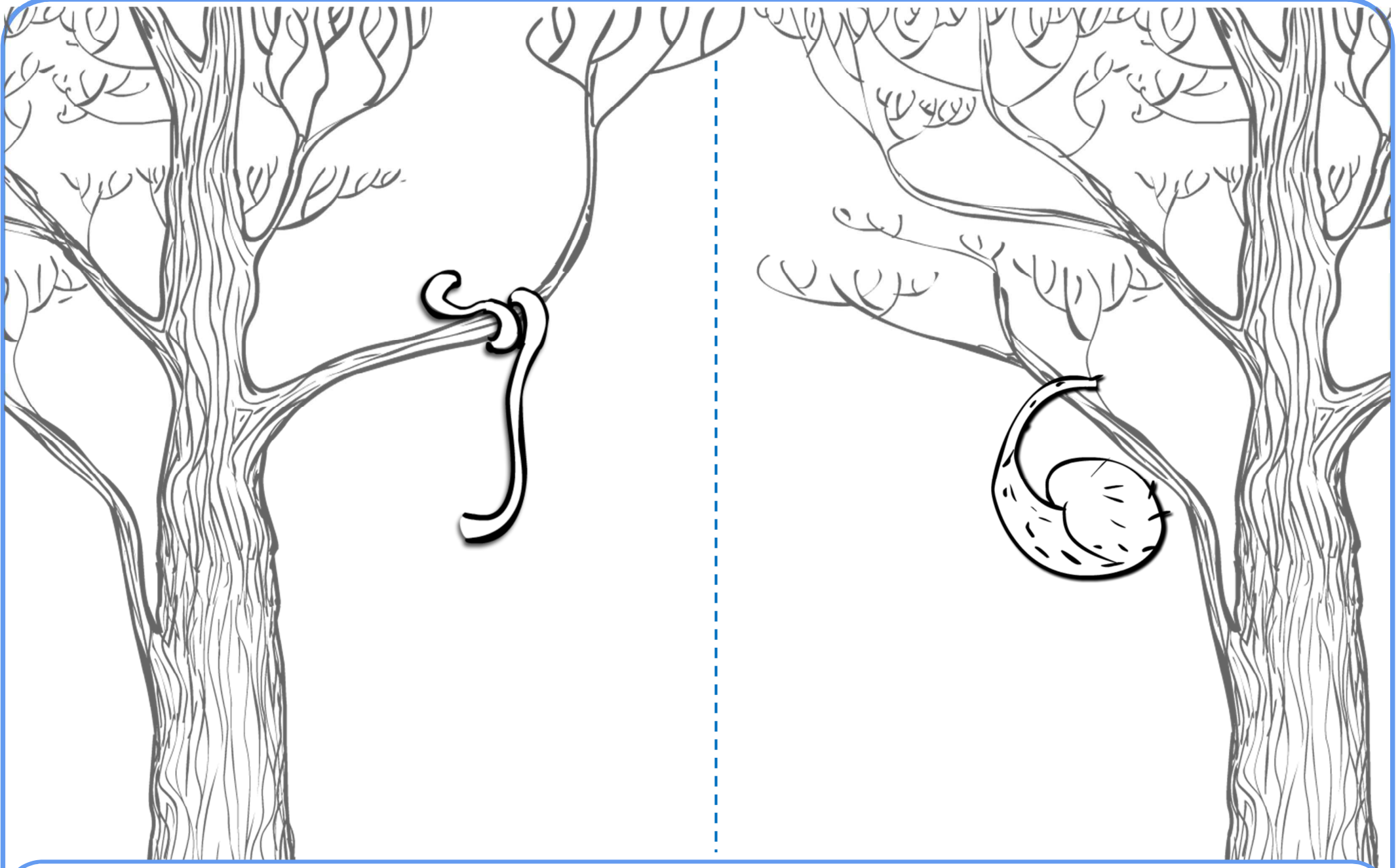


encontrar una característica contraria a otra

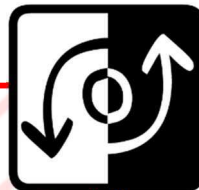


combinar características contrarias





¿Qué dos animales diferentes pueden ser?



COMENZAR

Escoja un objeto que estará buscando "amigos". Puede ser uno de los juguetes, cuyas actividades en el juego requieran "amigos", un contenedor cuyos "amigos" estén dentro (por ejemplo, una casa, una cesta) o cualquier objeto que su hijo/a encuentre atractivo en ese momento (por ejemplo, un bakugan chupetes, etc.).

Decidir los papeles

Va a jugar con su hijo/a a un juego de "encontrar amigos". Escoja entre jugar con su propia persona o adoptar el papel de uno de los objetos descritos anteriormente que buscan "amigos".

Establecer una actividad

Mis amigos tienen dos características contrarias. Deme sus dos características principales y puede unirse a mi (formar parte de mi equipo, en general, ir dentro de la cesta, garaje, etc.). Intente encontrar tantos "amigos" como pueda.

CONSTRUIR

Construir un diálogo

Demuestre el comportamiento que espera de su hijo/a utilizando al mediador (por ejemplo, uno de los juguetes: soy un coche. Soy anguloso, toca mi parachoques y también soy mate, toca mi puerta). Use el mediador para dirigir la atención de su hijo/a a diferentes formas de combinar los contrarios (en el tiempo: una flor es bonita hoy y fea la semana que viene; en el espacio: un coche caliente bajo el sol y frío en la nevera, ver el ejemplo del coche descrito con anterioridad). No comience enseñando en lugar de jugando. Hágalo todo en el juego. No rechace sus respuestas.

Si su hijo/a se interesa:

Haga que el niño/a encuentre los "campeones cebra" en cada categoría de objetos, por ejemplo, objetos que tengan el mayor número de características contrarias en la cocina, en el coche, en el parque, etc. Puede hacer bolsillos especiales y recoger "cebras" escogiendo características contrarias con el niño/a.

Haga que el niño/a encuentre las mejores características contrarias, por ejemplo, las que están presentes en la mayoría de los objetos.

DE SITUACIÓN

¿Puedes describir este objeto?

Soy tu amigo como... ¿Puedo ser tu amigo?

Son amigos porque... Son similares porque... Es / tenía.

GENÉRICO

¿Puede ser lo contrario? ¿Cómo haces que sea lo contrario?

El contrario es... ¿Qué es lo contrario? Puede ser también...

Primero puede ser... y luego ser... ¿Puede estar aquí o ... aquí? Puede todo ser ... pero su parte ser... Es las dos cosas...

AYUDA

Caliente y frío, joven y viejo, negro y blanco, ¡vamos a unir!

Vamos. Un buen comentario. ¡Bien hecho!



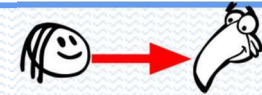
Mis amigos tienen dos características contrarias como...
¿Qué es lo contrario?



Es ... Su contrario es...
Tengo..... Soy ambos
Hola, ¿puedo ser tu amigo?



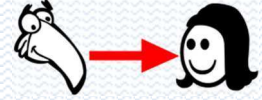
Estoy buscando a un amigo.
¿Qué es lo contrario?
Puede ser ... y



¿No es lo mismo?
¿Puedes ser mi amigo?
¿Puedes ayudarme?

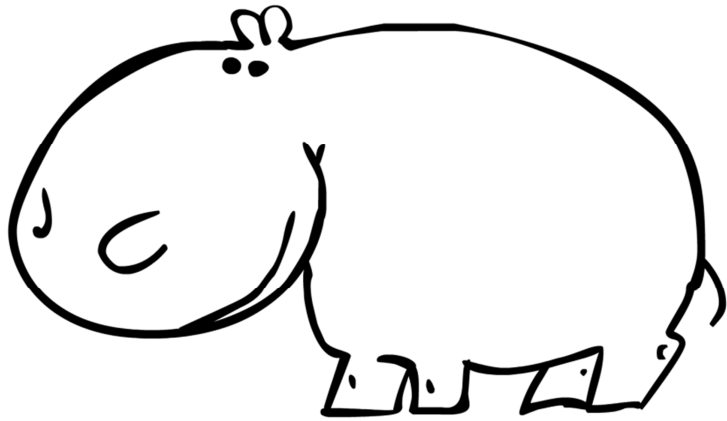


¿Tiene un contrario?
Puede ser también... ? ¿Cómo?

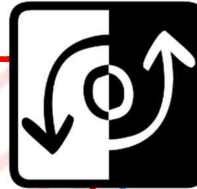


¿Puedo ayudar?
¿Puedo ser tu amigo?





¡Qué punto de vista tan diferente! Dibuja el tuyo.



COMENZAR

Escoja un objeto que hará el papel de un guardia. El guardia permite que las cosas crucen un cierto límite (por ejemplo, el de una cesta, una casa, un garaje).

Decidir los papeles

Va a jugar al juego de "el guardia". Usted puede ser parte del "guardia" o adoptar uno de los papeles (por ejemplo, un lobo que come juguetes, un oficial, un robot, etc.). Escoja uno de los que mejor se adapten a la situación.

Establecer una actividad

La tarea del jugador es cruzar el límite. Para que se les permita hacerlo, deben encontrar dos características contrarias de un objeto para el que están jugando.



CONSTRUIR

Desarrollar un diálogo

Demuestre el comportamiento que espera de su hijo/a utilizando al mediador (por ejemplo, uno de los juguetes: soy un oso de peluche. Soy suave, toca mi barriguita y también soy duro, toca mi pata. ¿Puedo entrar?). Use el mediador para ayudar a su hijo/a a que combine los contrarios de diferentes formas (en el tiempo: una flor es bonita hoy y fea la semana que viene; en el espacio: un coche caliente bajo el sol y frío en la nevera, ver el ejemplo del coche descrito con anterioridad). Esto ayudará al niño/a a encontrar más características contrarias. No comience enseñando en lugar de jugando. Hágalo todo en el juego. No rechace las respuestas de su hijo/a aunque parezcan improbables en principio. En lugar de eso, pida una aclaración.

Si su hijo/a se interesa:

Haga que el niño/a encuentre objetos que puedan pasar por el guardia con facilidad, por ejemplo, aquellos que tengan más características contrarias.

DE SITUACIÓN

Soy el guardia. ¡No se permite el paso a nadie! Pare.

No se puede entrar.

¿Puede dejarme entrar? Por favor, ¿puedo pasar? ¿Puedo entrar?

Sólo puedes pasar si... No puedes pasar si no....

GENÉRICO

¿Puede ser lo contrario? ¿Cómo haces que sea lo contrario?

Lo contrario es... ¿Qué es lo contrario? Puede ser también...

Primero puede ser... y luego ser... ¿Puede estar aquí o ... aquí?

Puede todo ser ... pero su parte ser... Es las dos cosas...

AYUDA

Caliente y frío, joven y viejo, negro y blanco,, ¡vamos a unir!

Vamos. Un buen comentario. ¡Bien hecho!



¿Qué sería lo contrario a?
¿También puede?
¿Puede ser ... y también ser...?



Es ... Su contrario es...
Aquí estoy, pero allí estoy...
Ahora estoy... pero después estaré...



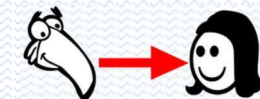
Describese a sí mismo.
¿Qué es lo contrario?
Puedo decir que eres...



¿Qué es lo contrario?
¿Puedo entrar?
¿Me dejará entrar?

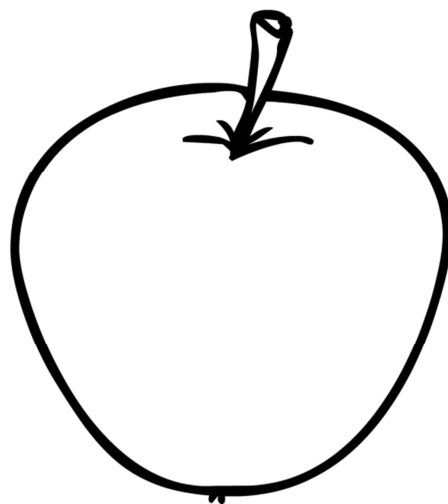


¿Tiene un contrario?
Y ahora pruebe que...
¿Puede ser ambas cosas...?

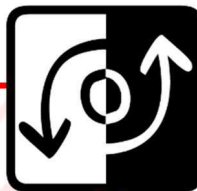


¿Puedo ayudar? ¿Puedo pasar?
Nunca me parará, ¿verdad?





¿Para quién es grande, para quién es pequeño?



COMENZAR

Decidir los papeles

Va a iniciar un juego de competición con su hijo/a. Escoja entre jugar con su propia persona o adoptar un papel. También puede combinar jugar por usted mismo y con un objeto, por ejemplo, un juguete, lenguaje / personaje etc.

Escoja características / propiedades contrarias que sean características de muchos objetos. Juegue con las propiedades para asegurar que su hijo/a las comprende. Enfatique la experiencia de su hijo/a, más que el conocimiento (lo que vio, sintió, experimentó).

Establecer una actividad

Escoger un par de características contrarias, como negro y blanco. El que pueda nombrar más objetos que tengan las dos características es el ganador. Todos los personajes ofrecen un objeto a cambio y explican las dos características.

CONSTRUIR

Construir un diálogo

Demostrar lo que espera que haga su hijo/a (el helado es frío y caliente, el cono es caliente, pero el helado es frío). Guíe a su hijo/a para que encuentre la característica contraria (¿todas las partes son duras? Vamos a tocarlas, ¿algunas son suaves?). Utilice al mediador para ayudar a su hijo/a con ideas cuando sea necesario.

Intente trabajar con 3-5 pares de características.

Si su hijo/a se interesa:

Haga que encuentre los "campeones cebra" en cada categoría de objetos, por ejemplo, objetos que tengan el mayor número de características contrarias en la cocina, en el coche, en el parque, etc. Puede hacer bolsillos especiales y recoger "cebras" escogiendo con él/ella características contrarias.

DE SITUACIÓN

Vamos a competir. Tenemos que encontrar objetos con dos características contrarias.

¿Competimos? ¿Quién será el ganador?
¡Somos los campeones! ¡Voy a ganar!

GENÉRICO

¿Puede ser lo contrario? ¿Cómo haces que sea lo contrario?

El contrario es... ¿Qué es contrario? Puede ser también...

Primero puede ser... y luego ser... ¿Puede estar aquí pero ... aquí?

Puede que el todo todo sea ... pero su parte ser... Es las dos cosas...

AYUDA

Caliente y frío, joven y viejo, negro y blanco,, ¡vamos a unir!

¡Muy bien! Un buen comentario. ¡Bien hecho!



¿Eres... y ... a la vez?
¿Qué es lo contrario?



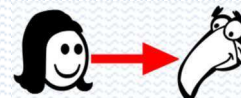
Es... pero también es....
Tengo.... Los dos son...
¿Qué es lo contrario?



Estoy buscando a un amigo.
¿Qué es contrario?
Puede ser ... y



¿No es el mismo?
¿Qué es?
¿Y cuándo es...?

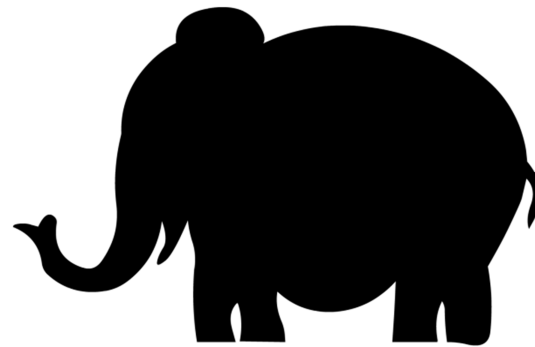
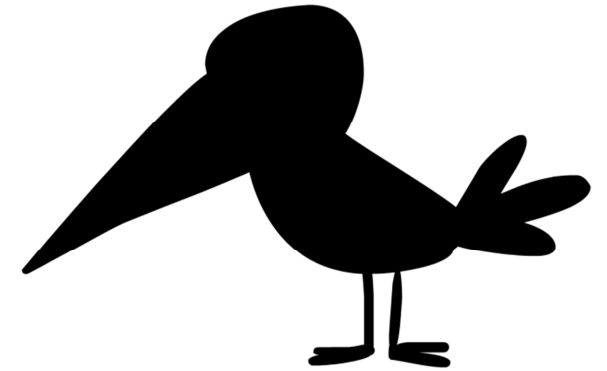


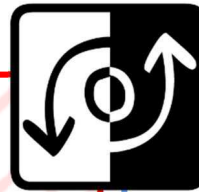
¿Qué sugieres?
Cuándo puede ser también...
¿Cómo puede ser? Cuéntanos,
por favor.



¿Puedo ayudar?
Tengo una idea.







COMENZAR

Piense en un objeto que cambia con el tiempo. No lo comente con su hijo/a. En lugar de ello, pídale que averigüe el objeto.

Decidir los papeles

Puede jugar siendo usted mismo o "convertirse" en el objeto en el que ha pensado. Puede ser más fácil para usted si introduce un mediador en el juego (un juguete o cualquier objeto). El mediador debe hablar el mismo idioma.

Establecer una tarea

Pida a su hijo/a que averigüe quién es usted o en qué está pensando, resolviendo el puzle (use la estructura que se muestra en "De situación" para hacer el puzle). Asegúrese de nombrar las dos propiedades contrarias del objeto.

CONSTRUIR

Construir un diálogo

Utilice al mediador para guiar a su hijo/a en su razonamiento. Si él/ella tiene una idea, el mediador puede ayudarle a ver lo que puede o no ser posible, comprobando la idea con lo que sabemos acerca del objeto. Recuerde que el objetivo no sólo es averiguar, sino que su hijo/a vea las diferentes formas de combinar contrarios. Intente trabajar con 3-5 objetos.

Si su hijo/a se interesa:

Deje que lidere el juego y haga puzles por sí mismo. Pídale que haga adivinanza (puzles) como este cuando la situación lo permita (por ejemplo, en el coche, cocinando, etc.).

DE SITUACIÓN

Es..., pero no... Es ... (contrario), pero no...
Es..., pero no... Es ... (contrario), pero no...
¿Qué es esto?

GENÉRICO

¿Puede ser contrario? ¿Cómo haces que sea contrario?
El contrario es... ¿Qué es contrario? Puede ser también...
Primero puede ser... y luego ser... ¿Puede estar aquí pero ... aquí?
Puede todo ser ... pero su parte ser... Es ambos...

AYUDA

Caliente y frío, joven y viejo, negro y blanco, ¡vamos a unir!
Un buen comentario. ¡Bien hecho! Piense en algo más, por favor.



Es... y ... es
¿Cómo puede ser ambos?
¿Qué es lo contrario?



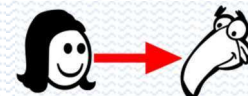
Es ... Su contrario es...
Tengo..... Creo...
Si. No. No lo sé...



Estoy buscando a un amigo.
¿Qué es contrario?
Puede ser ambos ... y



¿No es el mismo?
¿Es lo contrario?
¿Sabe esto?



¿Tienes un contrario?
¿Puedes decirme cómo pueden ser?



¿Puedo ayudar?
Puedo explicártelo,

