PUM

Paro, pienso y actúo · Nivel 4

PUM Y LOS DEMÁS

Guía docente

Marco normativo · Habilidades específicas de Pedagogía Terapéutica · Programación de dos sesiones semanales · Evaluación





INCLUYE·T
DIVERSIDAD EN EL AULA

Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T

PUM · Paro, pienso y actúo · Guía docente · Nivel 4 · PUM y los demás

Guía docente del cuaderno **PUM · Nivel 4 · PUM y los demás**, de la colección «PUM · Paro, pienso y actúo».

Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T. Todos los derechos reservados.

Las referencias de página remiten al cuaderno del alumno impreso y a la edición en PDF de esta guía. Los anexos fotocopiables se incluyen al final como imágenes; para imprimirlos, usa la edición en PDF.

Cómo usar esta guía

Está pensada para el maestro o la maestra de Pedagogía Terapéutica (PT), el tutor o la tutora y el equipo de orientación. Relaciona el cuaderno con el currículo para incluirlo en la programación de aula, en el plan de apoyo o en el plan de actuación personalizado del alumno, y ofrece una programación lista para dos sesiones semanales.

1. Presentación y fundamentación

PUM · Paro, pienso y actúo es una colección de cuatro niveles de cuadernos visuales de autorregulación emocional y conductual. PUM es el impulso hecho personaje; Nora es la compañera que le ayuda. El plan de este nivel es **PARO → MIRO → PIENSO → ACTÚO → COMPRUEBO**.

Objetivo general del nivel

Que el alumno use su plan de cinco pasos con compañeros y adultos: unirse a un juego, esperar su turno, escuchar, ver cómo se siente el otro, decir lo que siente con calma, negociar, perder y ganar, reparar y cuidar sus amistades.

Destinatarios

Alumnado de 7 a 12 años (orientativo) con necesidades específicas de apoyo educativo relacionadas con la autorregulación: TDAH o impulsividad, TEA y otros perfiles con dificultades de interacción (interrumpir, imponerse, no aceptar perder), que ya sepa calmarse con apoyo. El nivel se elige por necesidad, no por curso.

Fundamentación

- **Aprendizaje explícito y visual** de habilidades socioemocionales, con modelado, práctica guiada y práctica autónoma.
- **Funciones ejecutivas**: control inhibitorio, memoria de trabajo, flexibilidad y planificación se entrenan con apoyos externos que se retiran (andamiaje).
- **Entrenamiento en habilidades sociales** (Monjas Casares; Caballo; McGinnis y Goldstein): instrucción, modelado, juego de roles, retroalimentación y tareas para generalizar.
- **Primero calma, después pensar**: cada sesión empieza con el termómetro y una técnica de calma; si el alumno llega en el 4 o el 5, no se le pide pensar.
- **Diseño Universal para el Aprendizaje**: múltiples formas de representación (imagen, texto, gesto), de acción (señalar, colocar, dibujar, escribir, dictar) y de implicación (personaje, estrellas, diario con los demás).
- **Enfoque positivo y no punitivo**: ninguna emoción es mala; los números y las estrellas informan, no castigan; la reparación se ofrece, no se exige.

Estructura

Nueve bloques de 12 páginas (3 sesiones de 30 minutos, tres páginas por sesión), con la página «Con los demás», tres repasos y material recortable. La evaluación, el registro, la guía del tutor y la carta a la familia están en los anexos de esta guía.

2. Así es el cuaderno

Un bloque completo (bloque 1). Los nueve bloques repiten este orden.



pág. 7 · Portadilla del bloque



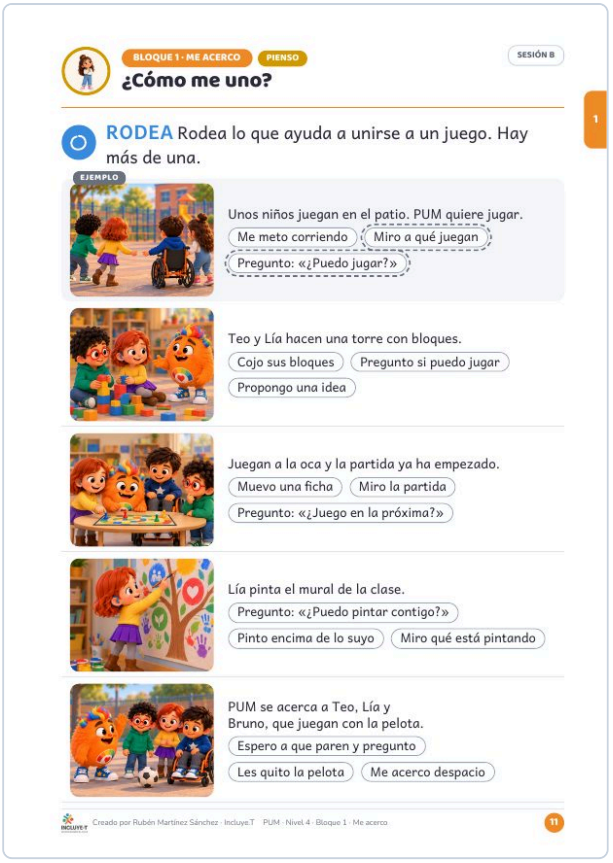
pág. 8 · Historia



pág. 9 · Me calmo · me muevo



pág. 10 · Explicación



BLOQUE 1 · ME ACERCO · PIENSO

SESIÓN 8

¿Cómo me uno?

RODEA Rodea lo que ayuda a unirse a un juego. Hay más de una.

EJEMPLO

Unos niños juegan en el patio. PUM quiere jugar.
Me meto corriendo · Miro a qué juegan · Pregunto: «¿Puedo jugar?»

Teo y Lía hacen una torre con bloques.
Cojo sus bloques · Pregunto si puedo jugar · Propongo una idea

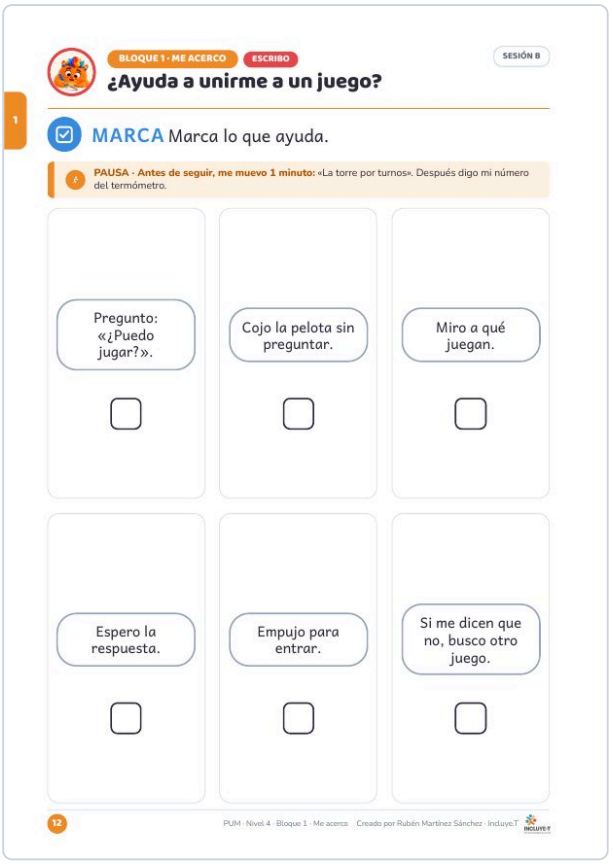
Juegan a la oca y la partida ya ha empezado.
Muevo una ficha · Miro la partida · Pregunto: «¿Juego en la próxima?»

Lía pinta el mural de la clase.
Pregunto: «¿Puedo pintar contigo?» · Pinto encima de lo suyo · Miro qué está pintando

PUM se acerca a Teo, Lía y Bruno, que juegan con la pelota.
Espero a que paren y pregunto · Les quito la pelota · Me acerco despacio

Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T · PUM · Nivel 4 · Bloque 1 · Me acerco · 11

pág. 11 · Identifico



BLOQUE 1 · ME ACERCO · ESCRIBO

SESIÓN 8

¿Ayuda a unirme a un juego?

MARCA Marca lo que ayuda.

PAUSA · Antes de seguir, me muevo 1 minuto: «La torre por turnos». Después digo mi número del termómetro.

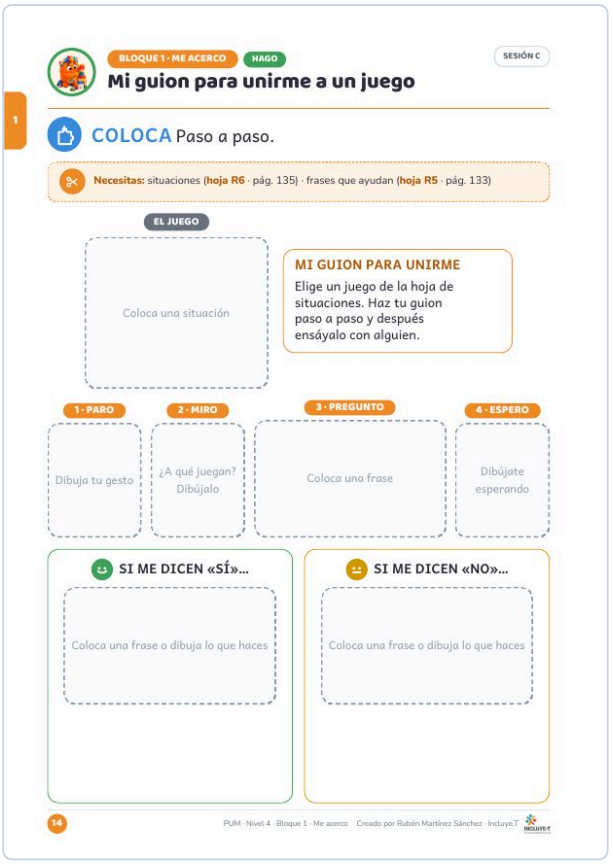
- Pregunto: «¿Puedo jugar?». ☐
- Cojo la pelota sin preguntar. ☐
- Miro a qué juegan. ☐
- Espero la respuesta. ☐
- Empujo para entrar. ☐
- Si me dicen que no, busco otro juego. ☐

12 · PUM · Nivel 4 · Bloque 1 · Me acerco · Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T

pág. 12 · Clasifico



pág. 13 · Uno



pág. 14 · Construyo



BLOQUE 1 · ME ACERCO · PIENSO

SESIÓN C

Me uno a un juego

RODEA · ESCRIBE los pasos que vas a seguir tú.

MI HERRAMIENTA 1 **¿Cómo me uno a un juego?**

Paro cerca del juego

Miro a qué juegan

Pregunto: «¿Puedo jugar?»

Espero su respuesta

Juego con sus normas

Si es que no, busco otro juego

Mis frases: «¿Puedo jugar?» «¿Juego en la próxima?» «¿Os falta alguien?»

Tu tarjeta está en la **hoja R10** · pág. 143.

Mi plan. Escríbelo con tus palabras, o díctalo.

Primero...

Pregunto...

Si me dicen que no...

Lo he usado: ◯ una vez ◯ varias veces ◯ sin ayuda

Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T PUM · Nivel 4 · Bloque 1 · Me acerco 15

pág. 15 · Mi herramienta



BLOQUE 1 · ME ACERCO · ME EVALÚO

SESIÓN D

Mi reto

ORDENA Escribe del 1 al 6.

PAUSA · Antes de seguir, me muevo 1 minuto: «La pelota de la palabra». Después digo mi número del termómetro.

¿EN QUÉ VIÑETA PARA PUM Y MIRA A LOS DEMÁS? ESCRIBE SU NÚMERO:

ME EVALÚO · ¿Cuánta ayuda he necesitado?

SOLO UN POCO CON AYUDA

¿Lo he usado con otros?

NUNCA UNA VEZ VARIAS

☆ **PEGA** la insignia 1 (**hoja R13** · pág. 149) en la portadilla (pág. 7) y en tu camino (**hoja R12** · pág. 147).

16 PUM · Nivel 4 · Bloque 1 · Me acerco Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T

pág. 16 · Reto · me evalúo



BLOQUE 1 · ME ACERCO · HABLAMOS

SESIÓN D

Con los demás

MIRA · RODEA Con compañeros y con adultos.

PAUSA · Antes de seguir, me muevo 1 minuto: «Estatuas de emociones». Después digo mi número del termómetro.

Bruno pinta en el mural de la clase. PUM quiere pintar con él.

1 · ¿QUÉ PUEDE HACER PUM? RODEA LO QUE AYUDA. RODEA.

- Preguntar: «¿Puedo pintar contigo?»
- Quitarle el pincel
- Mirar qué está pintando Bruno

2 · SI PUM ELIGE «QUITARLE EL PINCEL», ¿QUÉ SIENTE BRUNO? RODEA.

Alegría · Tristeza · Enfado · Miedo

LO DIGO ASÍ

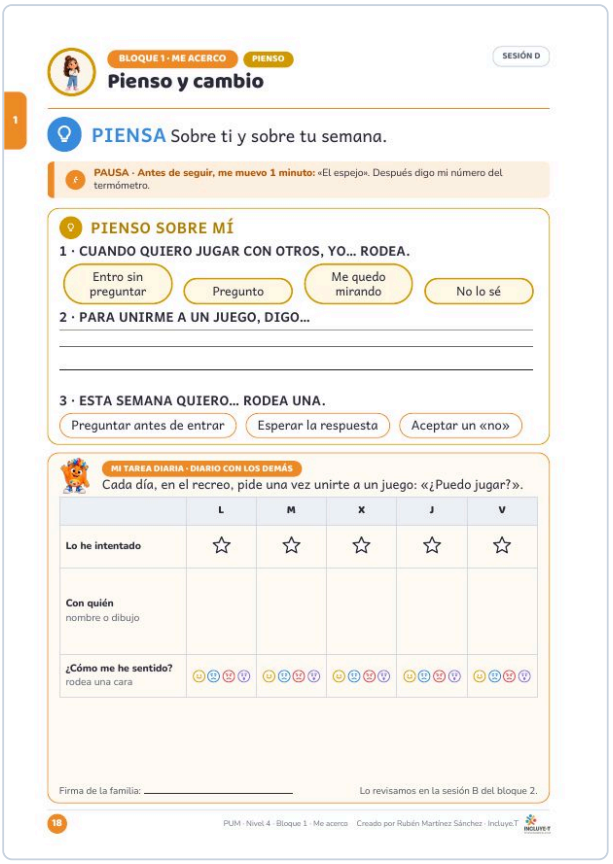
«¿Puedo pintar contigo?»

Ensáyalo: tú haces de PUM y otra persona hace de Bruno. Puedes decirlo con tus palabras.

¿CON QUIÉN LA PRUEBO? un compañero · Marta u otro adulto · mi familia

Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T · PUM · Nivel 4 · Bloque 1 · Me acerco · 17

pág. 17 · Con los demás



BLOQUE 1 · ME ACERCO · PIENSO

SESIÓN D

Pienso y cambio

PIENSA Sobre ti y sobre tu semana.

PAUSA · Antes de seguir, me muevo 1 minuto: «El espejo». Después digo mi número del termómetro.

PIENSO SOBRE MÍ

1 · CUANDO QUIERO JUGAR CON OTROS, YO… RODEA.

Entro sin preguntar · Pregunto · Me quedo mirando · No lo sé

2 · PARA UNIRME A UN JUEGO, DIGO…

3 · ESTA SEMANA QUIERO… RODEA UNA.

Preguntar antes de entrar · Esperar la respuesta · Aceptar un «no»

MI TAREA DIARIA · DIARIO CON LOS DEMÁS

Cada día, en el recreo, pide una vez unirte a un juego: «¿Puedo jugar?».

	L	M	X	J	V
Lo he intentado	☆	☆	☆	☆	☆
Con quién nombre o dibujo					
¿Cómo me he sentido? rodea una cara					

Firma de la familia: _____ Lo revisamos en la sesión B del bloque 2.

18 · PUM · Nivel 4 · Bloque 1 · Me acerco · Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T

pág. 18 · Pienso y cambio · diario

Lo que se repite siempre

El icono de la esquina dice el tipo de trabajo y la consigna está siempre en el mismo sitio. El cuaderno no lleva notas para el adulto: el objetivo de cada página, qué hacer si

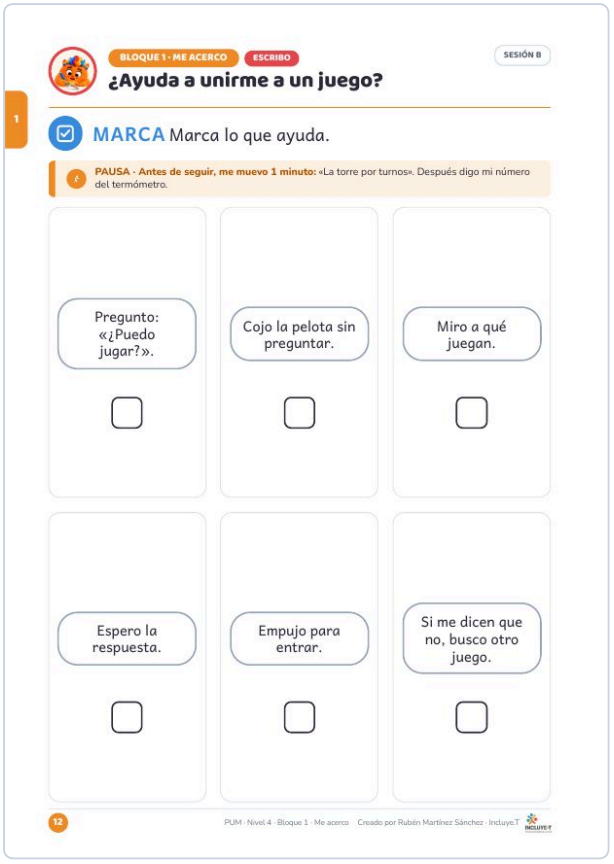
le cuesta y cómo avanzar si lo hace solo están en el apartado «Orientaciones página a página» de esta guía. La evaluación, el registro, la guía del tutor y la carta a la familia están en los anexos fotocopiables.

3. Una sesión, paso a paso

30 minutos. Ejemplo real: bloque 1, sesión B (págs. 10 a 12): tres páginas



pág. 10 · Trabajo 1



Antes de empezar

Ten a mano la tira de la rutina y el tablero de estrellas (hoja R1), el termómetro (hoja R2), las frases que ayudan (hoja R5), las situaciones (hoja R6), una pelota y un reloj de arena. Pon delante solo la página del día.

Qué hago y qué digo

Respiro y digo mi número · 2'

«Respiramos tres veces. ¿En qué número estás?» Si llega en el 4 o el 5, hoy solo calma: con el cuerpo activado no se ensaya con los demás.

Recuerdo · 3'

La historia de la sesión anterior (pág. 8): «¿Qué hizo PUM al principio para jugar? ¿Y después?»

Trabajo · 8'

Página 10: «Para unirme a un juego: paro, miro, pregunto y espero.» El alumno hace los cuatro gestos y dice la frase «¿Puedo jugar?».

Me muevo · 2'

«¿Puedo entrar?»: el adulto se pasa una pelota con otra persona; el alumno se acerca, para, pregunta y entra cuando le dicen «¡sí!». Una vez, el adulto dice «ahora no» y el alumno responde «vale».

Trabajo · 10'

Páginas 11 y 12: rodea lo que ayuda a unirse a un juego (la primera fila es un ejemplo resuelto) y marca lo que ayuda. Si duda: «¿Así le dejarían jugar?».

Hablamos · 3'

«¿A qué juego te gustaría unirte en el recreo? ¿Qué dirás? ¿Y si te dicen que no?» El adulto anota en el registro el juego y la frase elegida.

Me evalúo · 2'

El adulto marca con él las estrellas en el tablero (hoja R1) y le pregunta su número al irse.

Si la sesión se complica

Si el alumno llega muy activado, haz solo «Respiro» y «Me muevo» y deja el trabajo para la próxima sesión. Una sesión corta y tranquila vale más que una completa con tensión.

4. Relaciones con los demás

El impulso no solo afecta al alumno: también a sus relaciones con compañeros y adultos

En el TDAH, la impulsividad tiene un coste social muy alto: interrumpir, quitar cosas, imponerse en el juego, no esperar el turno o contestar mal a un adulto. Los compañeros pueden dejar de invitarle y algunos alumnos llegan a no tener amigos; con los adultos se acumulan llamadas de atención. Por eso la colección trabaja la regulación también **con los demás**, en todos los niveles. En este nivel, todo el cuaderno trata de las relaciones; la página «Con los demás» lleva lo aprendido a situaciones nuevas, la mitad con adultos.

La página «Con los demás» de cada bloque

- **1 · Mira y elige.** Una escena impulsiva y otra que ayuda (o una situación con opciones). El alumno rodea lo que ayuda a estar bien con los demás.
- **2 · ¿Qué siente el otro?** Con la opción que no ayuda, rodea la emoción del otro (alegría, tristeza, enfado, miedo): es la pregunta clave del nivel.
- **3 · Lo digo así.** Una frase corta y concreta para ensayar con juego de roles y para usar esa semana con un compañero, con la maestra o con la familia.

Los personajes

Además de PUM y Nora aparecen **Marta**, la maestra, y tres compañeros con diseño fijo: **Teo** (gafas), **Lía** (audífono) y **Bruno** (silla de ruedas). Su presencia normaliza la diversidad sin convertirla en tema: son compañeros de juego. Bruno, Lía y Teo nunca aparecen como objeto de burla ni como quien pierde por su característica: en la carrera del bloque 4, Bruno llega el último porque se le engancha un cono, y en otros bloques gana, ayuda o hace sitio a PUM. Marta es tranquila y cercana: un modelo de adulto que pone límites sin gritar.

Cómo ensayar la frase (5 minutos, en el momento «Hablamos»)

1) El adulto hace de PUM y dice la frase. 2) El alumno hace de PUM y el adulto hace el otro papel, también los difíciles (el que dice «no»). 3) Se cambia un detalle (otro juego, otra persona). 4) Se acuerda con quién la probará. 5) En la sesión siguiente se pregunta cómo fue, sin exigir resultados. **Salvaguardas:** se ensaya en frío, a solas o en grupo pequeño de confianza; nunca se representa un incidente real delante de los compañeros ni con el compañero afectado sin su acuerdo. Puede usar la tarjeta de PUM como muñeco, decir la frase con sus palabras o pasar. Las frases de reparación no se mandan practicar con nadie: se guardan para cuando hagan falta.

Las situaciones de este nivel

Bloque	Situación	Con	Frase para ensayar	Pág.
1 · Me acerco	Bruno pinta en el mural de la clase. PUM quiere pintar con él.	iguales	«¿Puedo pintar contigo?»	17

2 · Turnos	En la asamblea, Teo levanta la mano. PUM también quiere hablar.	adulto	«Cuando termine Teo, ¿puedo decir algo?»	29
3 · Escucho	Marta le explica a PUM la tarea de hoy.	adulto	«¿Me lo puedes repetir, por favor?»	41
4 · Me pongo en su lugar	Lía está sola y tiene cara de preocupada.	iguales	«¿Estás bien? ¿Quieres estar conmigo?»	55
5 · Digo lo que siento	PUM le grita a Marta: «¡No quiero!».	adulto	«Estoy enfadado. ¿Podemos hablar?»	67
6 · Comparto y negocio	PUM se enfada porque Teo tiene el balón.	iguales	«¿Jugamos los dos? Diez pases cada uno.»	79
7 · Pierdo y gano	Un compañero gana la partida de la oca. PUM también quería ganar.	iguales	«¡Enhorabuena! Has jugado muy bien.»	93
8 · Reparo	Marta pide recoger. PUM le contesta mal: «¡Que no!».	adulto	«Perdona por contestarte mal. Ya recojo.»	105
9 · Cuido mis amistades	Hoy nadie ha jugado con PUM en el recreo. Está triste.	adulto	«Hoy me he sentido solo en el recreo.»	117

En el aula y en el patio

- Refuerza en el momento cuando pida jugar, espere o hable con calma: «Has preguntado antes de coger la pelota».
- Organiza juegos estructurados con turnos claros y un compañero de apoyo; en el patio, propuestas concretas («rincón de juegos de mesa», «circuito»).
- Evita las correcciones en público: una señal discreta acordada y la conversación, después y en privado.

Si se queda sin amigos

La inclusión es responsabilidad de los adultos y del grupo, no solo del alumno. No basta con decirle que juegue con otros: crea oportunidades pequeñas y guiadas (parejas de juego rotativas, responsabilidades compartidas), enseña al grupo cómo incluirle y valora en privado cada intento. Si el aislamiento persiste, coordínalo con el tutor, la tutora y orientación dentro del plan de convivencia. **Si hay burlas, exclusión sistemática o agresiones, en cualquier sentido, activa el protocolo de acoso escolar del centro:** el alumnado con TDAH es con frecuencia víctima, y a veces también agresor.

5. Mis herramientas

Nueve herramientas concretas para el día a día: una por bloque

Además de entender lo que le pasa, el alumno necesita saber **qué hacer exactamente** en los momentos difíciles. Cada bloque tiene una página «Mi herramienta»: el alumno rodea las opciones y escribe su plan en tres pasos con sus palabras (o lo dicta). Al final del cuaderno, «Mi caja de herramientas» (121) reúne todas las suyas en una sola página.

Cómo trabajarlas

- **Elegir.** Las opciones son ejemplos reales; el alumno elige las que le sirven a él y puede proponer otras. No hay respuestas incorrectas.
- **Ensayar.** Cada herramienta se practica en un juego de roles corto en la misma sesión: el adulto hace de compañero o de adulto que no se da cuenta.
- **Acordar.** Se pacta con el alumno, el tutor y la familia dónde y cuándo se usará (por ejemplo, la señal o la tarjeta para salir un momento).
- **Revisar.** En la sesión siguiente se pregunta si la ha usado y se anota en el registro: con ayuda, con recordatorio o solo.

Las tarjetas para pedir ayuda (hoja R10)

Seis tarjetas: «No estoy bien», «Necesito ayuda», «Necesito un descanso», «Necesito salir un momento», «¿Podemos hablar luego?» y una en blanco. Se plastifican y se llevan en el estuche o en un llavero. Antes de usarlas, el equipo acuerda qué hace el adulto al verlas: acercarse, no preguntar delante del grupo y ofrecer el sitio tranquilo. Enseñar la tarjeta nunca se castiga ni se discute. «Necesito salir un momento» significa ir a un sitio acordado y supervisado, nunca solo fuera del aula sin un adulto que lo sepa.

Las nueve herramientas y qué hacer si el alumno cuenta algo grave

Las nueve herramientas de este cuaderno

Bloque	Herramienta	Pág.
1 · Me acerco	¿Cómo me uno a un juego?	15
2 · Turnos	¿Cómo espero mi turno de palabra?	27
3 · Escucho	¿Cómo demuestro que escucho?	39
4 · Me pongo en su lugar	¿Cómo sé cómo se siente otro?	53
5 · Digo lo que siento	¿Cómo le digo a un adulto lo que me pasa?	65
6 · Comparto y negocio	¿Cómo comparto y llego a un acuerdo?	77
7 · Pierdo y gano	¿Cómo pierdo bien... y gano bien?	91
8 · Reparo	¿Cómo pido perdón y lo arreglo?	103

9 · Cuido mis amistades	¿Qué hago si no quieren jugar o estoy solo?	115

Si al usar la tarjeta cuenta algo grave

Si el alumno cuenta que alguien le hace daño (en el centro o fuera) o que quiere hacerse daño: escucha sin interrogar, no prometas guardar el secreto («Esto lo tengo que contar para poder ayudarte»), anota sus palabras literales y sigue ese mismo día el protocolo de protección del centro con orientación y dirección. En las páginas de herramientas el alumno lee: «Si es urgente o alguien me hace daño, no espero: voy enseguida a un adulto. No es culpa mía».

Herramientas en espiral

Algunas herramientas retoman las de los niveles anteriores (perder y ganar, reparar, si me quitan algo) desde la relación con los demás. Si el alumno ya hizo los niveles 1 a 3, recuperad su herramienta anterior antes de empezar la nueva.

6. Marco normativo

Referencias estatales. Cada comunidad autónoma concreta el currículo en su propio decreto, que mantiene las competencias clave y los descriptores del perfil de salida.

Norma	Qué aporta a este cuaderno
Ley Orgánica 2/2006, de Educación, modificada por la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**	Principios de inclusión, equidad y atención a la diversidad; alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) y con necesidades educativas especiales; DUA como principio de las programaciones.
Real Decreto 157/2022, ordenación y enseñanzas mínimas de Educación Primaria	Perfil de salida; competencias clave y descriptores operativos (en especial CPSAA); principios pedagógicos de atención personalizada, educación emocional y en valores y convivencia.
Decreto de currículo de Educación Primaria de tu comunidad autónoma	Concreta áreas, criterios y saberes; añade la referencia exacta al incluir este cuaderno en la programación de aula o en el plan de apoyo.
Normativa autonómica de atención a la diversidad e inclusión	Medidas de respuesta educativa (apoyos de PT y AL, planes de actuación personalizados), funciones del equipo de orientación y del profesorado especialista.
Plan de Convivencia y Plan de Acción Tutorial del centro	Educación emocional, prevención y resolución pacífica de conflictos, prácticas restaurativas.

Cómo citarlo en un documento de planificación

«Se utiliza el cuaderno *PUM · Nivel 4 · PUM y los demás* como recurso de intervención en autorregulación y habilidades sociales (interacción con iguales y adultos, comunicación asertiva y convivencia), vinculado a la competencia personal, social y de aprender a aprender (descriptores CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5 y CCL5 del perfil de salida del RD 157/2022) y a las habilidades específicas de apoyo de Pedagogía Terapéutica recogidas en el apartado 7, con dos sesiones semanales de 30 minutos.»

Importante

Las denominaciones y numeraciones de áreas y competencias específicas pueden variar en cada comunidad autónoma. Comprueba los códigos en tu decreto antes de trasladarlos a un documento oficial.

Cómo concretarlo en el decreto de tu comunidad autónoma

El decreto autonómico de currículo concreta las competencias específicas, los criterios y los saberes de cada área. Para incluir el cuaderno en una programación o en un plan de apoyo, rellena esta tabla con el texto exacto de tu decreto. Te dejamos un ejemplo resuelto para orientar; la numeración de las competencias (CE) es la del RD 157/2022 y debe sustituirse por la de tu decreto.

Área	Competencia específica	Criterio (resumen)	Saber relacionado	Dónde en PUM
Educación Física	CE 3 (autorregulación e interacción en la práctica motriz)	Respeta turnos y normas y gestiona la frustración en juegos motores.	Gestión emocional en el juego; deportividad.	Pausas de movimiento; carrera y choca, torre por turnos
Lengua Castellana y Literatura	CE 10 (comunicación para la convivencia y la gestión dialogada de conflictos)	Expresa emociones y necesidades con un lenguaje respetuoso.	Vocabulario de emociones; escucha activa.	«Hablamos», escucho y pregunto; «Me siento… porque…»
Tutoría (PAT)	Educación emocional y convivencia	Usa una frase aprendida para unirse, pedir la palabra, negociar o reparar.	Autorregulación; resolución de conflictos.	Frases comunes del aula; asamblea con turno de palabra

Ejemplo: Comunitat Valenciana

En la Comunitat Valenciana, el currículo de Primaria está en el **Decreto 106/2022, de 5 de agosto**, del Consell. Con este cuaderno se puede trabajar la competencia específica de Educación Física sobre autorregulación en la práctica motriz y la de Lengua sobre la comunicación al servicio de la convivencia, además del ámbito de la tutoría. *Comprueba el número exacto de competencia y criterio en el texto oficial antes de copiarlo a un documento.*

Plantilla para tu decreto

Área	Competencia específica	Criterio	Saber	Dónde en PUM

7. Competencias clave y descriptores

Perfil de salida al término de la Educación Primaria (RD 157/2022). La redacción es un resumen; consulta el texto oficial.

Descriptor	Qué se espera	Cómo se trabaja en este cuaderno
CPSAA1 Personal, social y de aprender a aprender	Ser consciente de las propias emociones y comportamientos y emplear estrategias para gestionarlos en situaciones de tensión o conflicto.	Termómetro al llegar; parar antes de entrar, interrumpir o coger; plan de 5 pasos con los demás.
CPSAA2 Personal, social y de aprender a aprender	Adoptar hábitos que favorecen el bienestar físico y mental y buscar apoyo cuando se necesita.	Técnica de calma antes de hablar; tarjetas para pedir ayuda; red de apoyo en «Mi mapa de amistades».
CPSAA3 Personal, social y de aprender a aprender	Reconocer y respetar las emociones de los demás y participar en la convivencia.	La pregunta clave «¿cómo se siente el otro?»; detective de caras; escuchar, compartir y reparar.
CPSAA4 Personal, social y de aprender a aprender	Valorar el esfuerzo y aprender del error como parte del aprendizaje.	Bloques 7 y 8: perder sin dejar de jugar; equivocarse con alguien y repararlo.
CPSAA5 Personal, social y de aprender a aprender	Planificar a corto plazo, usar estrategias de autorregulación y participar en la autoevaluación.	Guion para unirse a un juego, plan para perder y ganar, «¿estamos bien los dos?».
CCL1 / CCL5 Comunicación lingüística	Expresarse oralmente de forma adecuada y usar la comunicación para la gestión dialogada de conflictos.	Frases que ayudan ensayadas en juego de roles; escuchar y preguntar; «Me siento… porque… ¿Podemos…?».
CC2 Ciudadana	Participar en actividades comunitarias respetando normas y resolviendo conflictos de forma dialogada.	Turnos en la asamblea, reparto de tareas, acuerdos en la mesa, concurso por equipos.
CE1 Emprendedora	Reconocer necesidades y plantear soluciones; tomar decisiones con apoyo.	Proponer acuerdos justos; mapa de amistades; elegir a quién invitar a jugar.

La competencia personal, social y de aprender a aprender es el eje del cuaderno. La comunicación lingüística aparece en todas las historias y en las actividades «Hablamos»; la competencia ciudadana, en las situaciones de patio, fila y aula.

8. Relación con las áreas

Contribución del cuaderno a las áreas del currículo y a la acción tutorial.

Área o ámbito	Competencia o contenido relacionado	Dónde aparece
Educación Primaria · Educación Física (RD 157/2022)	Competencia específica 3: autorregulación e interacción en la práctica motriz: respetar turnos y normas, cooperar, aceptar la derrota y gestionar la victoria con deportividad.	La carrera de Bruno, el concurso por equipos, «Carrera y choca», la torre por turnos.
Educación Primaria · Educación en Valores Cívicos y Éticos (un curso del tercer ciclo)	Competencias específicas 1 (autoconocimiento y autonomía moral) y 2 (convivencia democrática, empatía y gestión dialogada de conflictos).	¿Cómo se siente el otro?, acuerdos justos, reparar.
Educación Primaria · Lengua Castellana y Literatura	Competencias específicas 3 (producción e interacción oral: escucha activa, turnos de palabra, cortesía) y 10 (comunicación al servicio de la convivencia y la gestión dialogada de conflictos).	Escucho y pregunto, «Me siento… porque…», frases que ayudan, asamblea.
Educación Primaria · Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	Saberes sobre la vida en comunidad: normas de convivencia, relaciones con los demás, igualdad y respeto a la diversidad.	Personajes con gafas, audífono y silla de ruedas como compañeros de juego.
Tutoría · Plan de Acción Tutorial y Plan de Convivencia	Habilidades sociales, prevención del aislamiento y del acoso, prácticas restaurativas, inclusión en el patio.	Patio con juegos guiados, compañero de patio, frases comunes del aula.

Ejemplo de situación de aprendizaje

Elemento	Concreción
Título	«El árbol de la convivencia»
Reto	Construir entre toda la clase un mural de convivencia con las frases que nos ayudan a jugar, hablar y arreglar las cosas, y comprobar durante un mes si las usamos en el patio.
Competencias	CPSAA1, CPSAA3, CCL1, CCL5, CC2, CE1.
Secuencia	1) Asamblea con turno de palabra: ¿qué nos pasa en el patio?; 2) detective de caras: ¿cómo se siente el otro?; 3) elegir entre todos las frases que ayudan; 4) pintar el mural por equipos, con turnos y acuerdos; 5) cada semana, una huella en el árbol por cada vez que alguien usa una frase.
Producto	Mural «El árbol de la convivencia» con las frases del grupo y las huellas de la clase.
Evaluación	Registro, diario con los demás, observación en el patio y evaluación final.

Criterios de evaluación propios del cuaderno

Formulados a partir de los objetivos de cada bloque. Pueden asociarse a los criterios del área de Educación Física, de Valores o de la acción tutorial según el decreto autonómico.

Bloque	Criterio	Indicador de logro
1 · Me acerco	Pide unirse a un juego con una frase y acepta la respuesta.	Lo hace sin ayuda o solo con ayuda visual en el reto del bloque y lo usa al menos una vez fuera.
2 · Turnos	Espera su turno en el juego y para hablar.	Lo hace sin ayuda o solo con ayuda visual en el reto del bloque y lo usa al menos una vez fuera.
3 · Escucho	Escucha sin interrumpir y hace una pregunta relacionada.	Lo hace sin ayuda o solo con ayuda visual en el reto del bloque y lo usa al menos una vez fuera.
4 · Me pongo en su lugar	Reconoce cómo se siente otro con una pista y responde con amabilidad.	Lo hace sin ayuda o solo con ayuda visual en el reto del bloque y lo usa al menos una vez fuera.
5 · Digo lo que siento	Dice lo que siente con calma, también a un adulto.	Lo hace sin ayuda o solo con ayuda visual en el reto del bloque y lo usa al menos una vez fuera.
6 · Comparto y negocio	Comparte y propone un acuerdo justo.	Lo hace sin ayuda o solo con ayuda visual en el reto del bloque y lo usa al menos una vez fuera.
7 · Pierdo y gano	Acepta perder y gana sin burlarse.	Lo hace sin ayuda o solo con ayuda visual en el reto del bloque y lo usa al menos una vez fuera.
8 · Reparo	Repara cuando se equivoca con alguien.	Lo hace sin ayuda o solo con ayuda visual en el reto del bloque y lo usa al menos una vez fuera.
9 · Cuido mis amistades	Acepta un «no» de un amigo y cuida sus amistades.	Lo hace sin ayuda o solo con ayuda visual en el reto del bloque y lo usa al menos una vez fuera.

Saberes básicos relacionados

Habilidades sociales básicas e iniciación de la interacción; escucha activa y turnos de palabra; reconocimiento de emociones ajenas y empatía; comunicación asertiva con iguales y adultos; negociación y reparto; deportividad; reparación y prácticas restaurativas; amistad e inclusión.

9. Habilidades específicas de Pedagogía Terapéutica

Qué entrena el maestro o la maestra de PT con este cuaderno y cómo se observa.

Habilidad	Qué se trabaja	Bloques	Indicador observable
Iniciación de la interacción	Unirse a un juego: parar, observar, pedir entrar con una frase y aceptar la respuesta.	1	Pide jugar con una frase, al menos 1 vez real.
Respeto de turnos	Esperar el turno en el juego y al hablar, con una tarea para la espera.	2	Espera 2 turnos y levanta la mano para hablar.
Escucha activa	Dejar terminar al otro, mostrar atención y hacer una pregunta relacionada.	3	Escucha 1 minuto y hace 1 pregunta relacionada.
Reconocimiento de emociones en otros	Inferir la emoción del otro con pistas (cara, cuerpo, situación) y comprobarla preguntando.	4	Nombra una emoción posible y la pista que ha usado.
Toma de perspectiva y conducta prosocial	Preguntarse «¿cómo me sentiría yo?» y responder con un gesto amable.	4, 9	Pregunta «¿estás bien?» sin recordatorio.
Asertividad	Expresar emociones y desacuerdos con «Me siento... porque... ¿Podemos...?», también con adultos.	5	Dice su frase sin gritar en 1 situación real.
Negociación y reparto	Compartir y proponer acuerdos justos (turnos, en el centro, juntos, otro día).	6	Propone un acuerdo justo.
Tolerancia a la derrota	Gestionar la rabia al perder y ganar sin burlarse.	7	Pierde y dice «¡Bien jugado!».
Reparación	Calmarse, preguntar, pedir perdón y ayudar a arreglarlo, respetando el tiempo del otro.	8	Hace dos pasos de la reparación.
Mantenimiento de amistades	Aceptar un «no» de un amigo, buscar otra opción y cuidar a los amigos.	9	Acepta un «no» y busca otro juego.
Herramientas personales	Convertir nueve herramientas sociales (de unirse a un juego a qué hacer si está solo) en un plan propio de tres pasos.	1–9	Explica y usa su plan sin recordatorio al menos 1 vez por semana.
Autonomía y generalización	Reflexión semanal y diario con los demás de 5 días con la familia.	1–9	Cuenta un uso con otra persona en 3 bloques.

Funciones ejecutivas implicadas. Control inhibitorio (no interrumpir, esperar el turno, no coger), flexibilidad (aceptar un «no», negociar), memoria de trabajo (recordar la frase y los pasos), toma de perspectiva (¿cómo se siente el otro?) y monitorización (COMPRUEBO: ¿estamos bien los dos?).

Cómo se enseña cada habilidad social

Monjas Casares; McGinnis y Goldstein: **1) Instrucción. 2) Modelado** con la frase exacta. **3) Juego de roles** corto, en frío. **4) Retroalimentación**: un elogio concreto y una mejora. **5) Generalización**: tarea diaria y frase de la semana.

10. Metodología y organización

La sesión de 30 minutos

Momento	Minutos
Respiro y digo mi número	2
Recuerdo lo de la sesión anterior	3
Trabajo: una página	8
Me muevo (pausa sin lápiz)	2
Trabajo: dos páginas más	10
Hablamos	3
Me evalúo	2

Agrupamientos y espacios

Sesión individual o en pequeño grupo (2–4 alumnos) en el aula de apoyo; aplicación en el aula ordinaria con el tutor o la tutora. Conviene contar con un rincón de la calma, el material recortable plastificado y un reloj de arena.

Papel de cada adulto

Quién	Qué hace
PT	Imparte las sesiones, registra ayuda y errores, prepara el material y coordina.
Tutor/a	Usa la señal acordada en el aula, refuerza el uso espontáneo, aplica el plan en conflictos.
Familia	Rellena el diario con los demás y ensaya en juego la frase de la semana, firma sin castigar, usa las mismas palabras.
Orientación	Evalúa, valora el ajuste del nivel y la necesidad de otros apoyos.

Principios

- Rutina estable: los mismos iconos, el mismo orden y las mismas palabras en todas las sesiones.
- Una consigna con verbo destacado, icono y frase corta, siempre en el mismo sitio.
- Nunca dos páginas de lápiz seguidas sin una pausa de movimiento.
- Ejemplo resuelto solo en los primeros bloques; después se retira.
- Refuerzo inmediato con estrellas; la insignia llega al terminar el bloque, sin umbral.
- La reflexión se hace en calma, nunca en plena crisis.
- Tres páginas por sesión como máximo y nunca más de dos seguidas con lápiz: entre ellas, «Me muevo».
- Si no da tiempo o el alumno llega en el 3 o más, se prioriza «Mi herramienta»; la página «Con los demás» se hace oral en «Hablamos» y el reto o «Pienso y cambio» pasan a la sesión siguiente.

- Cada sesión termina con un minuto de calma y el número (o el color) de salida, también cuando la última página ha removido emociones.
- El tablero de estrellas (hoja R1) lo gestiona el adulto con el alumno en «Me evalúo»: en las páginas del cuaderno ya no aparece.

Las cuatro sesiones de cada bloque

Ejemplo con el bloque 1. Todos los bloques siguen el mismo reparto, con tres páginas por sesión.

Sesión	Páginas	Qué se hace
A	7–9	Portadilla · historia · me calmo y me muevo
B	10–12	Explicación · identifico · clasifico
C	13–15	Uno · construyo · mi herramienta
D	16–18	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio

11. Programación: dos sesiones por semana

41 sesiones · 21 semanas · 30 minutos por sesión

Calendario orientativo a partir de la primera semana de octubre: el nivel se completa en unas 21 semanas (hasta el 2.º trimestre). Si un bloque necesita más tiempo, repite la sesión C o D antes de pasar al siguiente: la programación es flexible.

Sem.	Ses.	Sesión	Págs.	Contenido
1	1	Evaluación inicial	anexo	Seis tareas y nivel de ayuda (anexo de esta guía).
1	2	B1 · Me acerco · A	7–9	Portadilla · historia · me calmo y me muevo
2	1	B1 · Me acerco · B	10–12	Explicación · identifico · clasifico
2	2	B1 · Me acerco · C	13–15	Uno · construyo · mi herramienta
3	1	B1 · Me acerco · D	16–18	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio
3	2	B2 · Turnos · A	19–21	Portadilla · historia · me calmo y me muevo
4	1	B2 · Turnos · B	22–24	Explicación · identifico · clasifico
4	2	B2 · Turnos · C	25–27	Uno · construyo · mi herramienta
5	1	B2 · Turnos · D	28–30	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio
5	2	B3 · Escucho · A	31–33	Portadilla · historia · me calmo y me muevo
6	1	B3 · Escucho · B	34–36	Explicación · identifico · clasifico
6	2	B3 · Escucho · C	37–39	Uno · construyo · mi herramienta
7	1	B3 · Escucho · D	40–42	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio
7	2	Repaso 1	43–44	Bloques 1–3, sin ejemplo.
8	1	B4 · Me pongo en su lugar · A	45–47	Portadilla · historia · me calmo y me muevo
8	2	B4 · Me pongo en su lugar · B	48–50	Explicación · identifico · clasifico
9	1	B4 · Me pongo en su lugar · C	51–53	Uno · construyo · mi herramienta
9	2	B4 · Me pongo en su lugar · D	54–56	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio
10	1	B5 · Digo lo que siento · A	57–59	Portadilla · historia · me calmo y me muevo
10	2	B5 · Digo lo que siento · B	60–62	Explicación · identifico · clasifico
11	1	B5 · Digo lo que siento · C	63–65	Uno · construyo · mi herramienta
11	2	B5 · Digo lo que siento · D	66–68	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio
12	1	B6 · Comparto y negocio · A	69–71	Portadilla · historia · me calmo y me muevo

12	2	B6 · Comparto y negocio · B	72–74	Explicación · identifico · clasifico
13	1	B6 · Comparto y negocio · C	75–77	Uno · construyo · mi herramienta
13	2	B6 · Comparto y negocio · D	78–80	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio
14	1	Repaso 2	81–82	Bloques 4–6, sin ejemplo.
14	2	B7 · Pierdo y gano · A	83–85	Portadilla · historia · me calmo y me muevo
15	1	B7 · Pierdo y gano · B	86–88	Explicación · identifico · clasifico
15	2	B7 · Pierdo y gano · C	89–91	Uno · construyo · mi herramienta
16	1	B7 · Pierdo y gano · D	92–94	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio
16	2	B8 · Reparo · A	95–97	Portadilla · historia · me calmo y me muevo
17	1	B8 · Reparo · B	98–100	Explicación · identifico · clasifico
17	2	B8 · Reparo · C	101–103	Uno · construyo · mi herramienta
18	1	B8 · Reparo · D	104–106	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio
18	2	B9 · Cuido mis amistades · A	107–109	Portadilla · historia · me calmo y me muevo
19	1	B9 · Cuido mis amistades · B	110–112	Explicación · identifico · clasifico
19	2	B9 · Cuido mis amistades · C	113–115	Uno · construyo · mi herramienta
20	1	B9 · Cuido mis amistades · D	116–118	Reto · con los demás (oral) · pienso y cambio
20	2	Repaso 3	119–120	Bloques 7–9, sin ejemplo.
21	1	Evaluación final y Comparo	anexo	Mismas habilidades, situaciones nuevas; comparación y generalización.

Programación: organización y seguimiento

Distribución por trimestres

Trimestre	Semanas	Desde → hasta	Sesiones
1.er trimestre	Semanas 1–12	Evaluación inicial → B6	24 sesiones
2.º trimestre	Semanas 13–21	B6 → Evaluación final y Comparo	17 sesiones

Seguimiento semanal (para fotocopiar)

Semana	Sesión 1: ¿completa?	Sesión 2: ¿completa?	Ayuda más frecuente	Uso fuera (anécdota)
	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		

	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		
	Sí · No	Sí · No		

Si se pierde una sesión

No se salta contenido: se continúa por la sesión siguiente del cuaderno y se ajusta el calendario. Los repasos pueden usarse como sesión de recuperación.

12. Las familias: cuándo y qué

Seis momentos fijos de relación con la familia a lo largo del nivel

1

Antes de empezar

Reunión breve (10–15 min) y entrega de la carta a la familia (anexo, al final de la guía). Se explica el plan PARO → MIRO → PIENSO → ACTÚO → COMPRUEBO y la señal común. La familia firma la carta.

2

Al final de cada bloque

La página «Pienso y cambio»: tarea diaria y diario con los demás (con quién y cómo fue) de 5 días con firma.

3

Al empezar el bloque siguiente

El alumno trae la página firmada. En la sesión B se comenta en 2 minutos y se anota en el registro (columna «fuera»).

4

En cada repaso

Nota breve en la agenda con un logro concreto de los últimos tres bloques.

5

Cada trimestre

Informe a la familia a partir del registro y de las estrellas; si se puede, tutoría de 15 minutos.

6

Al terminar el nivel

Evaluación final: la familia rellena su columna de la hoja «Comparo» (generalización en casa). Entrega del diploma y reunión de cierre con los apoyos que se mantienen en el aula, el patio y casa.



BLOQUE 1 · ME ACERCO · PIENSO

SESIÓN D

Pienso y cambio

PIENSA Sobre ti y sobre tu semana.

PAUSA · Antes de seguir, me muevo 1 minuto: «El espejo». Después digo mi número del termómetro.

PIENSO SOBRE MÍ

1 · CUANDO QUIERO JUGAR CON OTROS, YO... RODEA.

Entro sin preguntar · Pregunto · Me quedo mirando · No lo sé

2 · PARA UNIRME A UN JUEGO, DIGO...

3 · ESTA SEMANA QUIERO... RODEA UNA.

Preguntar antes de entrar · Esperar la respuesta · Aceptar un «no»

MI TAREA DIARIA · DIARIO CON LOS DEMÁS

Cada día, en el recreo, pide una vez unirte a un juego: «¿Puedo jugar?».

	L	M	X	J	V
Lo he intentado	☆	☆	☆	☆	☆
Con quién nombre o dibujo					
¿Cómo me he sentido? rodea una cara					

Firma de la familia: _____ Lo revisamos en la sesión B del bloque 2.

18 · PUM · Nivel 4 · Bloque 1 · Me acerco · Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T

pág. 18 · lo que llega a casa



BLOQUE 1 · ME ACERCO · HABLAMOS

SESIÓN D

Con los demás

MIRA · RODEA Con compañeros y con adultos.

PAUSA · Antes de seguir, me muevo 1 minuto: «Estatuas de emociones». Después digo mi número del termómetro.

Bruno pinta en el mural de la clase. PUM quiere pintar con él.

1 · ¿QUÉ PUEDE HACER PUM? RODEA LO QUE AYUDA. RODEA.

Preguntar: «¿Puedo pintar contigo?» · Quitarle el pincel · Mirar qué está pintando Bruno

2 · SI PUM ELIGE «QUITARLE EL PINCEL», ¿QUÉ SIENTE BRUNO? RODEA.

Alegría · Tristeza · Enfado · Miedo

LO DIGO ASÍ

«¿Puedo pintar contigo?»

Ensáyalo: tú haces de PUM y otra persona hace de Bruno. Puedes decirlo con tus palabras.

¿CON QUIÉN LA PRUEBO? un compañero · Marta u otro adulto · mi familia

Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T · PUM · Nivel 4 · Bloque 1 · Me acerco · 17

pág. 17 · con los demás: la frase para ensayar

Reglas de las tareas para casa

Duran unos 2 minutos al día. Valoran el intento, no el resultado. Ningún número ni estrella se usa para castigar o quitar privilegios. No se obliga a pedir perdón. Si una semana no se puede, no pasa nada: se retoma en el bloque siguiente.

Calendario de tareas para casa

Cuándo se envía cada tarea, qué hace la familia y cuándo vuelve (con dos sesiones por semana)

Bloque	Se envía	Tarea para casa	Vuelve
1 · Me acerco	semana 3 pág. 18	Cada día, en el recreo, pide una vez unirte a un juego: «¿Puedo jugar?». **Frase de la semana:** «¿Puedo pintar contigo?»	semana 4 · sesión B del bloque 2
2 · Turnos	semana 5 pág. 30	Cada día, en clase, levanta la mano y espera a que te den la palabra. **Frase de la semana:** «Cuando termine Teo, ¿puedo decir algo?»	semana 6 · sesión B del bloque 3
3 · Escucho	semana 7 pág. 42	Cada día, escucha a alguien de tu familia hasta el final y hazle una pregunta. **Frase de la semana:** «¿Me lo puedes repetir, por favor?»	semana 8 · sesión B del bloque 4
4 · Me pongo en su lugar	semana 9 pág. 56	Cada día, fíjate en cómo está una persona y pregúntale: «¿Estás bien?». **Frase de la semana:** «¿Estás bien? ¿Quieres estar conmigo?»	semana 10 · sesión B del bloque 5
5 · Digo lo que siento	semana 11 pág. 68	Cada día, cuenta a un adulto cómo te sientes con la frase «Me siento… porque…». **Frase de la semana:** «Estoy enfadado. ¿Podemos hablar?»	semana 12 · sesión B del bloque 6
6 · Comparto y negocio	semana 13 pág. 80	Cada día, comparte algo o propón un turno: «¿Primero tú y luego yo?». **Frase de la semana:** «¿Jugamos los dos? Diez pases cada uno.»	semana 15 · sesión B del bloque 7
7 · Pierdo y gano	semana 16 pág. 94	Cada día, al terminar un juego, di «¡Bien jugado!», ganes o pierdas. **Frase de la semana:** «¡Enhorabuena! Has jugado muy bien.»	semana 17 · sesión B del bloque 8
8 · Reparo	semana 18 pág. 106	Cada día, piensa: ¿hoy he hecho daño a alguien sin querer? Si ha pasado, repáralo. Si no, ¡genial! **Frase de la semana:** «Perdona por contestarte mal. Ya recojo.» (solo si hace falta)	semana 19 · sesión B del bloque 9
9 · Cuido mis amistades	semana 20 pág. 118	Cada día, haz algo amable por un amigo o un compañero: pregunta, comparte o invita a jugar. **Frase de la semana:** «Hoy me he sentido solo en el recreo.»	semana 21 · evaluación final o reunión de cierre

Comunicación con la familia

Ejemplo de nota para la agenda

«Hola, familia: hemos terminado el bloque 1 y hemos aprendido a unirnos a un juego: paro, miro, pregunto «¿Puedo jugar?» y espero la respuesta. Esta semana, en el recreo o en el parque, que lo intente una vez al día. Cada tarde, anotad juntos con quién lo probó y cómo fue (2 minutos), y firmad el viernes. Si alguna vez le dicen que no, no es un fracaso: lo importante es haberlo intentado. ¡Gracias!»

Si la tarea no vuelve

No se penaliza al alumno. Se pregunta en la sesión B qué ha usado fuera y se anota igual. Si no vuelve en dos bloques seguidos, llama o escribe a la familia para ver qué le resulta difícil y adapta la tarea (por ejemplo, un solo día a la semana).

Con los demás, también en casa

Cada bloque trae una frase para relacionarse mejor (columna verde del calendario). La familia puede ensayarla en juego, sin obligar: un hermano, una abuela o el propio adulto hacen el otro papel. Las frases de reparación no se practican con nadie: se guardan para cuando hagan falta.

Con los adultos del centro

Comparte con monitores de comedor y de patio y con los especialistas la misma frase del bloque y la misma señal de PARO: el alumno generaliza mejor cuando todos usan las mismas palabras.

Si usáis «Mi agenda PUM»

La agenda sustituye al diario del cuaderno: la tarea del bloque se anota en la agenda, la familia firma allí y en la sesión B se revisa la agenda. Así hay un solo registro al día. El diario mensual de emociones de la agenda es opcional.

13. Evaluación

Tres momentos

Momento	Instrumento	Qué se registra
Inicial	Evaluación inicial (anexo, al final de la guía)	Punto de partida en seis tareas, con nivel de ayuda.
Durante	Registro del adulto (anexo, al final de la guía) y «Me evalúo»	Ayuda (ninguna, visual, verbal, señalar, física), tipo de error y uso fuera. Número del termómetro al llegar y al irse.
Final	Evaluación final y «Comparo» (anexo, al final de la guía)	Comparación de la ayuda y escala de generalización en el aula y en casa.

Criterio de logro

Una tarea se considera lograda cuando el alumno la hace sin ayuda o solo con ayuda visual. El progreso se mide por la reducción de la ayuda y por el uso espontáneo fuera del cuaderno, no por la ausencia de enfados.

Escala de generalización: nunca · a veces · a menudo, valorada por separado por el tutor o la tutora y por la familia.

Decisión al final del nivel

- Todo logrado y generalización «a menudo» en al menos tres conductas: dar por terminada la colección y mantener las rutinas del grupo (frases comunes, turnos, juegos guiados en el patio).
- Logrado con ayuda verbal o física: repetir los bloques que lo necesiten con más apoyo visual.
- Sin cambios en la ayuda ni en el uso fuera tras cuatro bloques con los apoyos adecuados: revisar con orientación.

Rúbrica de autonomía (para cada habilidad)

Nivel	Descripción
4 · Autónomo	Lo hace solo y lo usa fuera sin recordatorio.
3 · Con apoyo visual	Lo hace con la tarjeta de frases o el plan de bolsillo delante.
2 · Con apoyo verbal	Necesita que el adulto le recuerde el paso.
1 · Con apoyo físico o modelado	Lo hace imitando al adulto o con ayuda física.

Ejemplos de uso e informe

Informe a la familia

Usa la hoja «Comparo» y el registro para redactar el informe trimestral: describe lo que hace solo, lo que hace con ayuda y lo que se va a trabajar después. Evita comparar con

otros alumnos.

Ejemplo: rúbrica aplicada a una habilidad

Habilidad	Inicial	Final	Lo que se observa
Unirse a un juego preguntando	1	3	Al principio entraba cogiendo la pelota; ahora pregunta con la tarjeta de frases en el bolsillo.
Esperar el turno de palabra	2	4	En la asamblea levanta la mano y espera sin recordatorio.

Ejemplo de párrafo para el informe trimestral

«Este trimestre ha aprendido a pedir unirse a un juego con una frase y a esperar su turno de palabra en la asamblea. Empieza a fijarse en la cara de los compañeros y a preguntar "¿estás bien?". Todavía le cuesta perder en los juegos de equipo. En casa podéis jugar a juegos de mesa cortos y decir juntos "¡Bien jugado!" al terminar.»

Cómo se usa la hoja «Comparo» (anexo, al final de la guía)

- La rellena el adulto: compara lo que el alumno hacía al principio y lo que hace ahora.
- El adulto añade el nivel de ayuda de la evaluación inicial y de la final.
- La familia y el tutor o la tutora rellenan la escala de generalización.
- Se comenta de palabra con el alumno, en positivo: «Mira todo lo que antes no podías hacer solo».

Recuerda: la nota del alumno no baja por enfadarse. Se valora lo que ha aprendido a hacer y la ayuda que necesita.

14. Ejemplos concretos

Una línea del registro, rellena

Sesión	Fecha	Llega · se va	Ayuda	Error	Fuera del cuaderno
B1 · sesión C	16/10	3 → 1	Vi	In	En el recreo preguntó «¿Puedo jugar?» antes de entrar en el fútbol (lo cuenta la monitora).

Se lee así: llegó en el 3 y se fue en el 1, necesitó ayuda visual (la tarjeta de frases), interrumpió una vez durante la sesión y en el recreo pidió jugar con su frase antes de entrar.

Una tarea para casa, rellena

	L	M	X	J	V
Lo he intentado	★	★	—	★	★
Con quién	Teo	un grupo	—	Lía	su primo
¿Ha ido bien?	bien	regular	—	bien	bien

La familia firma el viernes. En la sesión B se comenta en dos minutos: «El martes te dijeron que todavía no y esperaste: eso también es hacerlo bien. ¿Con quién te gustó más jugar?»

Cómo leer el registro de un mes

Semana	Ayuda más frecuente	Usos fuera	Decisión
1	Física	0	Seguir con modelado.
2	Verbal	1	Pasar a la tarjeta delante.
3	Visual	2	Retirar el recordatorio verbal.
4	Visual / ninguna	3	Empezar a retirar la tarjeta.

La ayuda baja poco a poco y los usos fuera suben: el apoyo está funcionando y se puede retirar.

Un objetivo para el plan del alumno

«Al finalizar el trimestre, el alumno pedirá unirse a un juego con una frase aprendida y aceptará la respuesta, y esperará su turno de palabra en la asamblea, con la tarjeta de frases como apoyo visual, en al menos tres situaciones del aula o del patio.»

En el aula

Un momento difícil en el aula, paso a paso

Situación

En el recreo le dicen «ya somos muchos» en el fútbol. Coge el balón y lo lanza lejos; los demás le gritan.

Adulto

Se acerca despacio, voz baja: «Estás muy activado. Estoy aquí.» Enseña el termómetro sin preguntar.

Alumno

Señala el 4. Va al banco tranquilo del patio con el adulto, que se queda cerca, sin hablar. Cuando está en el 2, el adulto pregunta: «¿Cómo crees que se han sentido los otros? ¿Y tú?».

Después

En calma, eligen juntos una frase de la hoja de frases («¿Puedo jugar en el siguiente?») y otra opción para hoy (otro juego, otro grupo). Si quiere, recoge el balón y lo devuelve: la reparación se ofrece, no se exige. El adulto habla también con el grupo sobre cómo incluir. Se anota en el registro.

Frases que ayudan

Momento	En lugar de...	Mejor...
Elogio	«¡Muy bien!»	«Has preguntado antes de entrar en el juego.»
Elogio del intento	«Casi.»	«Has intentado esperar a que terminara Lía. Eso cuenta.»
En el momento	«Tranquilízate.»	«Primero nos calmamos; después hablamos con Teo.»
Ante un conflicto	«Pide perdón ahora mismo.»	«¿Cómo crees que se siente? ¿Qué podrías hacer?»
Después	«Siempre igual.»	«Hoy ha costado. Mañana lo intentamos otra vez.»

Después de un día difícil

Se cuenta a la familia en positivo y con un dato concreto: qué pasó, qué estrategia usó o intentó y qué haremos mañana. Nunca se envía como queja ni se pide un castigo en casa.

15. Atención a la diversidad

Perfil	Ajustes recomendados
TDAH	Sesiones cortas con la pausa de movimiento; una sola página delante; refuerzo inmediato; tarjeta de frases en la mesa o en el bolsillo; ensayar la frase justo antes del recreo; una tarea concreta para el rato de espera.
TEA	Anticipar con la tira de la rutina; lenguaje literal y mismas palabras; aceptar señalar; cuidar la sobrecarga sensorial; ojos abiertos si cerrar los ojos inquieta; ayuda física solo con permiso.
Discapacidad intelectual	Menos opciones por página (tapar las demás); más repeticiones; usar solo las tarjetas manipulativas antes de la ficha.
Dificultades de lectoescritura o grafomotoras	Leer el adulto todas las consignas; responder señalando, colocando o dictando; tarjetas-palabra; no corregir la letra.
Dificultades de comunicación	Responder con las tarjetas de PUM, gestos del plan o pictogramas del centro.
Alumnado que avanza deprisa	Retirar ejemplos antes; pedir situaciones propias; que dirija él el ejercicio de calma o explique el plan a otro compañero.

Retirada de apoyos

Cuando el alumno use una estrategia solo durante tres sesiones seguidas, se retira el apoyo correspondiente (ejemplo, tarjeta, estrella) y se sustituye por un elogio concreto. Las tarjetas de frases y el plan de bolsillo se guardan en casa cuando ya no hacen falta; las frases comunes del aula se mantienen para todo el grupo.

Ejemplo: reunión de coordinación trimestral (20 minutos)

1) Qué ha logrado el alumno (hoja «Comparo» y registro). 2) Qué funciona en casa y en el aula (diario con los demás). 3) Un objetivo común para el trimestre siguiente, con la misma palabra y la misma señal en los dos sitios. 4) Quién hace qué y cuándo volvemos a hablar.

Ejemplo de adaptación

Alumno con TEA que no sabe cuándo entrar en un juego y lo hace a destiempo: se acuerda una frase fija («¿Puedo jugar?»), se le enseña una pista concreta para preguntar (cuando el juego se para o alguien le mira), se ensaya con el adulto en el aula de apoyo y en el patio tiene un compañero de juego asignado. No se le exige mirar a los ojos ni «adivinar» emociones: se le enseña a preguntar «¿estás bien?». Se acepta que diga la frase con sus palabras o la lleve escrita.

Coordinación y derivación

Con el aula

Acordad una señal común (mano abierta para parar y las frases comunes del aula para hablar) y las mismas palabras del plan. El tutor o la tutora refuerza en el momento el uso espontáneo y anota anécdotas para el registro.

Con la familia

Entrega la carta a la familia al empezar. El diario con los demás valora el intento y no debe usarse para castigar ni para obligar a pedir perdón. Si una semana no se puede rellenar, no pasa nada.

En crisis

Pocas palabras, voz baja, seguridad, espacio y tiempo. No razonar ni exigir explicaciones o disculpas en plena crisis. Enseña el termómetro sin preguntar su número. Separa al alumno del grupo con calma, sin público. Las preguntas sobre el otro y la reparación llegan después. Apartar a los demás y los objetos si hay riesgo. La reflexión llega después, en calma.

Actuar el mismo día

Si hay riesgo grave para él o para otros, autolesión, o frases como «quiero hacerme daño» o «quiero morirme»: sigue el protocolo del centro y avisa ese día a orientación y a la familia. La contención física solo se usa ante un riesgo inminente y según el protocolo del centro.

Consultar con orientación en las semanas siguientes

- Las crisis son frecuentes o duran más de 20–30 minutos.
- Sin cambios en la ayuda ni en el uso fuera tras cuatro bloques con los apoyos adecuados.
- Aparecen cambios bruscos de conducta o de estado de ánimo.

Tras una crisis en el centro, con la familia

Informa ese mismo día, con hechos y en tono neutro, y cuenta también lo que el alumno hizo bien («fue al rincón»). Pide que no haya un castigo añadido en casa: la reparación se trabaja en el centro, cuando esté tranquilo.

16. Orientaciones página a página

Objetivo de cada página, qué hacer si le cuesta y cómo avanzar si lo hace solo

Presentación

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
5	**Mis compañeros de clase**	Presentar a los compañeros de PUM (diversidad funcional visible: gafas, audífono, silla de ruedas) y conectar lo aprendido en el Nivel 3 con el uso del plan con los demás.	Si no ha hecho el Nivel 3, presenta antes el plan de cinco pasos con sus gestos.	Que diga qué compañero real se parece a cada personaje y por qué.
6	**Mi plan PUM con los demás**	Presentar el plan de cinco pasos aplicado a los demás y la pregunta clave del nivel: ¿cómo se siente el otro?	Haz los cinco gestos y que los imite: mano abierta, lupa con la mano, dedo en la sien, pulgar arriba y un ✓ en el aire.	Que explique con un ejemplo de clase cómo usaría cada paso con un compañero.

Bloque 1 · Me acerco · ¿Puedo jugar?

Unirse a un juego de iguales: parar, observar, pedir entrar con una frase y aceptar la respuesta. Imponerse en el juego es una de las conductas que más rechazo genera entre iguales.

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
8	**Historia: ¿Puedo jugar?**	Comprender la historia y localizar el momento en que PUM para y mira a los demás. Las dos viñetas con bocadillo las completa el alumno de palabra.	Lee una viñeta cada vez y tapa las demás. Pregunta por las caras: «¿Cómo está Lía aquí?». En los bocadillos basta una frase corta.	Que cuente la historia desde el punto de vista del otro personaje (Lía, Bruno, Nora...).
9	**Me calmo · Me muevo**	Practicar en calma una estrategia de regulación y un juego motor en pareja o en grupo que ensaya la habilidad social del bloque (esperar, entrar, imitar, turnarse).	Hazlo tú delante y que te imite. Si no sabe qué número poner, ofrece dos: «¿El 2 o el 4?».	Que dirija él el juego con un compañero y explique la regla.
10	**Cómo me uno a un juego**	Aprender una secuencia concreta para unirse a un juego (parar, mirar, preguntar, esperar) y una respuesta preparada para el «no».	Señala cada parte mientras la lees. Relaciónala con algo que haya pasado esta semana en clase o en el patio.	Que te lo explique con sus palabras y lo representéis: tú haces de PUM y él del otro personaje.
11	**¿Cómo me uno?**	Distinguir conductas que facilitan unirse a un juego de las que provocan rechazo. Hay dos respuestas válidas en cada fila; si propone otra razonable, se acepta.	Lee tú las opciones. Si duda, pregunta por cada una: «¿Así le dejarían jugar? ¿Cómo se sentiría el otro?».	Que diga qué pasaría con la opción que no ayuda y cómo se sentiría el otro.

12	**¿Ayuda a unirme a un juego?**	Distinguir conductas que facilitan la entrada al juego de las que generan rechazo.	Haz la primera con él. Lee tú las tarjetas y represéntalas con la voz o el gesto.	Que añada un ejemplo suyo, de clase o del patio, y lo clasifique.
13	**Situación y frase**	Relacionar cada situación de juego con una frase adecuada para unirse. Hay una tarjeta de más, sin pareja.	Une una sola pareja y tapa el resto con un folio. Lee tú las frases con la entonación adecuada.	Que explique por qué sobra la que no ha unido y cómo se sentiría el otro si la dijera.
14	**Mi guion para unirme a un juego**	Construir un guion personal de cuatro pasos para unirse a un juego y preparar la respuesta al «sí» y al «no».	Ofrece solo tres frases para elegir. Haz tú de jugador y ensayadlo dos veces.	Que haga el guion para un juego real del recreo y lo pruebe esta semana.
15	**Me uno a un juego**	Herramienta concreta: «¿Cómo me uno a un juego?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	Ensayad la herramienta en un juego de roles y acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en el registro si la usa sin recordatorio.
16	**Mi reto**	Comprobar lo aprendido y valorar la ayuda y el uso con otras personas.	Ordenad primero la viñeta 1 y la 6; después las del medio. En la última pregunta se acepta la viñeta vecina si lo justifica.	Que cuente la historia como si fuera el otro personaje.
17	**Con los demás**	Relación con otros niños: el impulso afecta también a cómo se relaciona. Ayudan: «Preguntar: «¿Puedo pintar contigo?»» y «Mirar qué está pintando Bruno». Cómo se siente el otro: acepta cualquier emoción que justifique con una pista (cara, cuerpo o lo que ha pasado); con alumnado con TEA, ayuda a buscar esa pista concreta. Después, «¿qué pasará?»: con la opción impulsiva, lo esperable es «alguien lo pasa mal». Juego de roles en frío, a solas o en grupo pequeño: el adulto hace de Bruno. Acordad con quién la probará; si en la vida real el otro no responde bien, no es un fallo suyo.	Haz tú de PUM primero, con la frase en la mano. Puede decirla con sus palabras, señalarla, leerla o pasar.	Que invente otra frase para la misma situación y cuente en la sesión siguiente si la usó.
18	**Pienso y cambio**	Reflexionar sobre la propia conducta con los demás y trasladar lo aprendido a la vida diaria con una tarea corta y un diario de cinco días. Se valora el intento, no el resultado.	Haz tú las preguntas en voz alta. La pregunta 2 puede dictarla. El diario se rellena en casa con la familia (unos 2 minutos).	Que se ponga él su meta de la semana y la cuente a la familia.

Bloque 2 · Turnos · Me toca a mí… y a ti

Respetar los turnos en el juego y en la conversación (espera, inhibición de la respuesta). La espera se hace más fácil con una tarea para el rato de espera.

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
20	**Historia: Me toca a mí… y a ti**	Comprender la historia y localizar el momento en que PUM para y mira a los demás. Las dos viñetas con bocadillo las completa el alumno de palabra.	Lee una viñeta cada vez y tapa las demás. Pregunta por las caras: «¿Cómo está Lía aquí?». En los bocadillos basta una frase corta.	Que cuente la historia desde el punto de vista del otro personaje (Lía, Bruno, Nora…).
21	**Me calmo · Me muevo**	Practicar en calma una estrategia de regulación y un juego motor en pareja o en grupo que ensaya la habilidad social del bloque (esperar, entrar, imitar, turnarse).	Hazlo tú delante y que te imite. Si no sabe qué número poner, ofrece dos: «¿El 2 o el 4?».	Que dirija él el juego con un compañero y explique la regla.
22	**Mi turno y tu turno**	Distinguir esperar y no esperar el turno en el juego y en la conversación, y tener una tarea para el rato de espera.	Señala cada parte mientras la lees. Relaciónala con algo que haya pasado esta semana en clase o en el patio.	Que te lo explique con sus palabras y lo representéis: tú haces de PUM y él del otro personaje.
23	**¿Qué hago mientras espero?**	Reconocer conductas de espera en el juego, en la fila y en la conversación, también con adultos.	Lee tú las opciones. Si duda, pregunta por cada una: «¿Así le dejarían jugar? ¿Cómo se sentiría el otro?».	Que diga qué pasaría con la opción que no ayuda y cómo se sentiría el otro.
24	**¿Espera su turno?**	Reconocer en imágenes la espera del turno en el juego y en la conversación.	Haz la primera con él. Lee tú las tarjetas y represéntalas con la voz o el gesto.	Que añada un ejemplo suyo, de clase o del patio, y lo clasifique.
25	**Dónde espero y cómo**	Relacionar cada situación con una forma de esperar el turno. Hay una tarjeta de más, sin pareja.	Une una sola pareja y tapa el resto con un folio. Lee tú las frases con la entonación adecuada.	Que explique por qué sobra la que no ha unido y cómo se sentiría el otro si la dijera.
26	**Mi rueda de turnos**	Practicar los turnos con material: una rueda de turnos para el juego y la secuencia para pedir la palabra.	Jugad de verdad a un juego corto con la rueda. Que tenga en la mano una tarea para la espera (contar, mirar).	Que dirija él la rueda en un juego con dos compañeros.
27	**Espero mi turno de palabra**	Herramienta concreta: «¿Cómo espero mi turno de palabra?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres	Ensayad la herramienta en un juego de roles y

		herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en el registro si la usa sin recordatorio.
28	**Mi reto**	Comprobar lo aprendido y valorar la ayuda y el uso con otras personas.	Ordenad primero la viñeta 1 y la 6; después las del medio. En la última pregunta se acepta la viñeta vecina si lo justifica.	Que cuente la historia como si fuera el otro personaje.
29	**Con los demás**	Relación con un adulto: el impulso afecta también a cómo se relaciona. Ayudan: «Escucha y espera» y «Levanta la mano». Cómo se siente el otro: acepta cualquier emoción que justifique con una pista (cara, cuerpo o lo que ha pasado); con alumnado con TEA, ayuda a buscar esa pista concreta. Después, «¿qué pasará?»: con la opción impulsiva, lo esperable es «alguien lo pasa mal». Juego de roles en frío, a solas o en grupo pequeño: el adulto hace de Marta, que da la palabra. Acordad con quién la probará; si en la vida real el otro no responde bien, no es un fallo suyo.	Haz tú de PUM primero, con la frase en la mano. Puede decirla con sus palabras, señalarla, leerla o pasar.	Que invente otra frase para la misma situación y cuente en la sesión siguiente si la usó.
30	**Pienso y cambio**	Reflexionar sobre la propia conducta con los demás y trasladar lo aprendido a la vida diaria con una tarea corta y un diario de cinco días. Se valora el intento, no el resultado.	Haz tú las preguntas en voz alta. La pregunta 2 puede dictarla. El diario se rellena en casa con la familia (unos 2 minutos).	Que se ponga él su meta de la semana y la cuente a la familia.

Bloque 3 · Escucho · Lía cuenta su fin de semana

Escucha activa: no interrumpir, poder contar lo que se ha dicho y hacer preguntas relacionadas. No se mide por la postura ni por la mirada. Interrumpir es una de las conductas impulsivas con más coste social.

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
32	**Historia: Lía cuenta su fin de semana**	Comprender la historia y localizar el momento en que PUM para y mira a los demás. Las dos viñetas con bocadillo las completa el alumno de palabra.	Lee una viñeta cada vez y tapa las demás. Pregunta por las caras: «¿Cómo está Lía aquí?». En los bocadillos basta una frase corta.	Que cuente la historia desde el punto de vista del otro personaje (Lía, Bruno, Nora...).
33	**Me calmo · Me muevo**	Practicar en calma una estrategia de regulación y un juego motor en pareja o en grupo que ensaya la habilidad social del bloque (esperar, entrar, imitar, turnarse).	Hazlo tú delante y que te imite. Si no sabe qué número	Que dirija él el juego con un compañero y explique la regla.

			poner, ofrece dos: «¿El 2 o el 4?».	
34	**Así escucho**	Conocer qué es escuchar (no interrumpir, enterarse y poder contarlo, preguntar) y una frase para reparar una interrupción. La escucha no se mide por la postura ni por la mirada: hay alumnos (TEA, TDAH) que escuchan mejor sin mirar o moviendo algo en las manos.	Señala cada parte mientras la lees. Relaciónala con algo que haya pasado esta semana en clase o en el patio.	Que te lo explique con sus palabras y lo representéis: tú haces de PUM y él del otro personaje.
35	**¿Escucha o no escucha?**	Reconocer la escucha y su efecto en el otro. En la emoción se acepta cualquier respuesta que justifique (enfado, tristeza…); cuando escucha, lo esperable es alegría.	Tapa el texto y que mire solo la escena: «¿Está hablando PUM o está callado?». Después, la cara del otro.	Que represente con el cuerpo cómo se escucha y cómo no.
36	**¿Demuestra que escucha?**	Distinguir conductas de escucha. No se incluye la postura ni la mirada: cada uno escucha a su manera.	Haz la primera con él. Lee tú las tarjetas y represéntalas con la voz o el gesto.	Que añada un ejemplo suyo, de clase o del patio, y lo clasifique.
37	**Escucho: qué hago**	Relacionar momentos de una conversación con conductas de escucha. No se trabaja la postura: cada uno escucha a su manera. Hay una tarjeta de más, sin pareja.	Une una sola pareja y tapa el resto con un folio. Lee tú las frases con la entonación adecuada.	Que explique por qué sobra la que no ha unido y cómo se sentiría el otro si la dijera.
38	**Escucho y pregunto**	Practicar la escucha en una situación real y breve: no interrumpir, poder contar lo que ha oído y hacer una pregunta relacionada. No se valora la postura ni la mirada.	Cuenta tú algo muy corto (30 segundos) y de un tema que le interese. Puede dictar las respuestas.	Que haga él de narrador y diga si se ha sentido escuchado.
39	**Demuestro que escucho**	Herramienta concreta: «¿Cómo demuestro que escucho?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	Ensayad la herramienta en un juego de roles y acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en el registro si la usa sin recordatorio.
40	**Mi reto**	Comprobar lo aprendido y valorar la ayuda y el uso con otras personas.	Ordenad primero la viñeta 1 y la 6; después las del medio. En la última pregunta se acepta la viñeta vecina si lo justifica.	Que cuente la historia como si fuera el otro personaje.

41	**Con los demás**	Relación con un adulto: el impulso afecta también a cómo se relaciona. Ayudan: «Se calla hasta que termina» y «Al final, pregunta lo que no entiende». Cómo se siente el otro: acepta cualquier emoción que justifique con una pista (cara, cuerpo o lo que ha pasado); con alumnado con TEA, ayuda a buscar esa pista concreta. Después, «¿qué pasará?»: con la opción impulsiva, lo esperable es «alguien lo pasa mal». Juego de roles en frío, a solas o en grupo pequeño: el adulto hace de Marta. Acordad con quién la probará; si en la vida real el otro no responde bien, no es un fallo suyo.	Haz tú de PUM primero, con la frase en la mano. Puede decirla con sus palabras, señalarla, leerla o pasar.	Que invente otra frase para la misma situación y cuente en la sesión siguiente si la usó.
42	**Pienso y cambio**	Reflexionar sobre la propia conducta con los demás y trasladar lo aprendido a la vida diaria con una tarea corta y un diario de cinco días. Se valora el intento, no el resultado.	Haz tú las preguntas en voz alta. La pregunta 2 puede dictarla. El diario se rellena en casa con la familia (unos 2 minutos).	Que se ponga él su meta de la semana y la cuente a la familia.

Repaso 1

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
43	**Repaso · bloques 1–3**	Recuperar lo trabajado en los bloques 1–3 sin ejemplo resuelto.	Haz una actividad por sesión si hace falta.	Que diga qué bloque le ha resultado más útil y con quién lo ha usado.
44	**Repaso · bloques 1–3**	Escribir respuestas propias para situaciones sociales, secuenciar una historia conocida y relacionar lo aprendido con situaciones reales.	Ordenad solo la primera y la última viñeta. Las respuestas pueden dictarse.	Que represente con alguien la situación del ejercicio 3.

Bloque 4 · Me pongo en su lugar · La carrera de conos

Reconocer emociones en los demás a partir de pistas observables (cara, cuerpo, situación) y responder con un gesto amable (empatía cognitiva y conducta prosocial).

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
46	**Historia: La carrera de conos**	Comprender la historia y localizar el momento en que PUM para y mira a los demás. Las dos viñetas con bocadillo las completa el alumno de palabra.	Lee una viñeta cada vez y tapa las demás. Pregunta por las caras: «¿Cómo está Lía aquí?». En los bocadillos basta una frase corta.	Que cuente la historia desde el punto de vista del otro personaje (Lía, Bruno, Nora…).
47	**Me calmo · Me muevo**	Practicar en calma una estrategia de regulación y un juego motor en pareja o en grupo que ensaya la habilidad social del bloque (esperar, entrar, imitar, turnarse).	Hazlo tú delante y que te imite. Si no sabe qué número	Que dirija él el juego con un compañero y explique la regla.

			poner, ofrece dos: «¿El 2 o el 4?».	
48	**¿Cómo se siente el otro?**	Inferir la emoción de otra persona a partir de tres pistas observables y comprobarla preguntando. Con alumnado con TEA, las pistas concretas y la pregunta directa son la estrategia principal.	Señala cada parte mientras la lees. Relaciónala con algo que haya pasado esta semana en clase o en el patio.	Que te lo explique con sus palabras y lo representéis: tú haces de PUM y él del otro personaje.
49	**¿Qué siente?**	Reconocer emociones de otros a partir de pistas. Se acepta cualquier emoción que justifique con una pista: Lía puede sentir enfado o tristeza; cuando Bruno le hace sitio, PUM siente alegría; con el «no» de Teo, enfado o tristeza.	Señala tú las pistas: «Mira su boca, mira sus hombros». Si no sabe la emoción, ofrece dos.	Que diga qué podría hacer PUM en cada escena para ayudar.
50	**¿Me ayuda a saber cómo se siente?**	Reconocer las fuentes de información sobre la emoción del otro: cara, cuerpo, situación y pregunta directa.	Haz la primera con él. Lee tú las tarjetas y represéntalas con la voz o el gesto.	Que añada un ejemplo suyo, de clase o del patio, y lo clasifique.
51	**Cómo se siente y qué hago**	Responder a la emoción del otro con una conducta amable. Puede haber parejas alternativas si las justifica. Hay una tarjeta de más, sin pareja.	Une una sola pareja y tapa el resto con un folio. Lee tú las frases con la entonación adecuada.	Que explique por qué sobra la que no ha unido y cómo se sentiría el otro si la dijera.
52	**Detective de caras**	Reconocer emociones en caras reales de compañeros, nombrar la pista usada y elegir una respuesta amable.	Empieza por las caras más claras (alegría, tristeza). Imita tú la cara y que la nombre.	Que haga él una cara y tú adivines la emoción y la pista; después, otro caso con otra cara.
53	**Sé cómo se siente otro**	Herramienta concreta: «¿Cómo sé cómo se siente otro?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	Ensayad la herramienta en un juego de roles y acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en el registro si la usa sin recordatorio.
54	**Mi reto**	Comprobar lo aprendido y valorar la ayuda y el uso con otras personas.	Ordenad primero la viñeta 1 y la 6; después las del medio. En la última pregunta se acepta la viñeta vecina si lo justifica.	Que cuente la historia como si fuera el otro personaje.

55	**Con los demás**	Relación con otros niños: el impulso afecta también a cómo se relaciona. Ayudan: «Preguntarle: «¿Estás bien?»» y «Si está muy mal, avisar a un adulto». Cómo se siente el otro: acepta cualquier emoción que justifique con una pista (cara, cuerpo o lo que ha pasado); con alumnado con TEA, ayuda a buscar esa pista concreta. Después, «¿qué pasará?»: con la opción impulsiva, lo esperable es «alguien lo pasa mal». Juego de roles en frío, a solas o en grupo pequeño: el adulto hace de Lía. Acordad con quién la probará; si en la vida real el otro no responde bien, no es un fallo suyo.	Haz tú de PUM primero, con la frase en la mano. Puede decirla con sus palabras, señalarla, leerla o pasar.	Que invente otra frase para la misma situación y cuente en la sesión siguiente si la usó.
56	**Pienso y cambio**	Reflexionar sobre la propia conducta con los demás y trasladar lo aprendido a la vida diaria con una tarea corta y un diario de cinco días. Se valora el intento, no el resultado.	Haz tú las preguntas en voz alta. La pregunta 2 puede dictarla. El diario se rellena en casa con la familia (unos 2 minutos).	Que se ponga él su meta de la semana y la cuente a la familia.

Bloque 5 · Digo lo que siento · Hablo con Marta

Expresar emociones y desacuerdos de forma asertiva, también con adultos: regularse antes, elegir el momento y usar una frase estructurada.

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
58	**Historia: Hablo con Marta**	Comprender la historia y localizar el momento en que PUM para y mira a los demás. Las dos viñetas con bocadillo las completa el alumno de palabra.	Lee una viñeta cada vez y tapa las demás. Pregunta por las caras: «¿Cómo está Lía aquí?». En los bocadillos basta una frase corta.	Que cuente la historia desde el punto de vista del otro personaje (Lía, Bruno, Nora...).
59	**Me calmo · Me muevo**	Practicar en calma una estrategia de regulación y un juego motor en pareja o en grupo que ensaya la habilidad social del bloque (esperar, entrar, imitar, turnarse).	Hazlo tú delante y que te imite. Si no sabe qué número poner, ofrece dos: «¿El 2 o el 4?».	Que dirija él el juego con un compañero y explique la regla.
60	**Digo lo que siento**	Expresar una emoción y una petición con una frase estructurada después de regularse, y elegir el momento para hablar con un adulto. Decirlo bien no garantiza conseguir lo que se pide.	Señala cada parte mientras la lees. Relaciónala con algo que haya pasado esta semana en clase o en el patio.	Que te lo explique con sus palabras y lo representéis: tú haces de PUM y él del otro personaje.
61	**¿Cómo lo digo?**	Distinguir la expresión asertiva de la agresiva o de la inhibición. Si un compañero le quita algo o le molesta, decirlo a un adulto es siempre una opción válida, no solo «si sigue»: no es culpa suya. Que no le elijan tampoco es culpa suya.	Lee tú las opciones. Si duda, pregunta por cada una: «¿Así le dejarían jugar? ¿Cómo se sentiría el otro?».	Que diga qué pasaría con la opción que no ayuda y cómo se sentiría el otro.

62	**¿Lo dice con calma?**	Distinguir frases asertivas de frases agresivas. Se puede leer la frase con dos voces (gritando y tranquilo) para notar la diferencia.	Haz la primera con él. Lee tú las tarjetas y represéntalas con la voz o el gesto.	Que añada un ejemplo suyo, de clase o del patio, y lo clasifique.
63	**Lo que siento y lo que digo**	Relacionar emociones con frases asertivas para comunicarlas. Hay una tarjeta de más, sin pareja.	Une una sola pareja y tapa el resto con un folio. Lee tú las frases con la entonación adecuada.	Que explique por qué sobra la que no ha unido y cómo se sentiría el otro si la dijera.
64	**Mi frase para decir lo que siento**	Construir una frase asertiva propia (emoción, motivo y petición) para una situación real, y decidir a quién y cuándo decirla.	Que dicte el motivo y la petición. Ofrece dos peticiones posibles para elegir.	Que ensaye la frase con el adulto al que se la dirá y lo cuente en la sesión siguiente.
65	**Le digo a un adulto lo que me pasa**	Herramienta concreta: «¿Cómo le digo a un adulto lo que me pasa?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	Ensayad la herramienta en un juego de roles y acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en el registro si la usa sin recordatorio.
66	**Mi reto**	Comprobar lo aprendido y valorar la ayuda y el uso con otras personas. Desde el bloque 5, el reto usa una situación que no ha visto.	Lee tú la situación y las opciones. Deja solo dos opciones. Representad la situación antes de contestar.	Que cuente una vez que le pasó algo parecido y qué hizo.
67	**Con los demás**	Relación con un adulto: el impulso afecta también a cómo se relaciona. Ayuda la escena 2. Cómo se siente el otro: acepta cualquier emoción que justifique con una pista (cara, cuerpo o lo que ha pasado); con alumnado con TEA, ayuda a buscar esa pista concreta. Después, «¿qué pasará?»: con la opción impulsiva, lo esperable es «alguien lo pasa mal». Juego de roles en frío, a solas o en grupo pequeño: el adulto hace de Marta. Acordad con quién la probará; si en la vida real el otro no responde bien, no es un fallo suyo.	Haz tú de PUM primero, con la frase en la mano. Puede decirla con sus palabras, señalarla, leerla o pasar.	Que invente otra frase para la misma situación y cuente en la sesión siguiente si la usó.
68	**Pienso y cambio**	Reflexionar sobre la propia conducta con los demás y trasladar lo aprendido a la vida diaria con una tarea corta y un diario de cinco días. Se valora el intento, no el resultado.	Haz tú las preguntas en voz alta. La pregunta 2 puede dictarla. El diario se rellena en casa con la familia (unos 2 minutos).	Que se ponga él su meta de la semana y la cuente a la familia.

Bloque 6 · Comparto y negocio · Las pinturas de la mesa

Compartir materiales y negociar acuerdos sencillos (turnos, reparto, uso conjunto) cuando dos personas quieren lo mismo.

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
70	**Historia: Las pinturas de la mesa**	Comprender la historia y localizar el momento en que PUM para y mira a los demás. Las dos viñetas con bocadillo las completa el alumno de palabra.	Lee una viñeta cada vez y tapa las demás. Pregunta por las caras: «¿Cómo está Lía aquí?». En los bocadillos basta una frase corta.	Que cuente la historia desde el punto de vista del otro personaje (Lía, Bruno, Nora...).
71	**Me calmo · Me muevo**	Practicar en calma una estrategia de regulación y un juego motor en pareja o en grupo que ensaya la habilidad social del bloque (esperar, entrar, imitar, turnarse).	Hazlo tú delante y que te imite. Si no sabe qué número poner, ofrece dos: «¿El 2 o el 4?».	Que dirija él el juego con un compañero y explique la regla.
72	**Buscamos un acuerdo**	Conocer cuatro tipos de acuerdo y valorar si son justos para todos. Pedir ayuda a un adulto también es una buena salida.	Señala cada parte mientras la lees. Relaciónala con algo que haya pasado esta semana en clase o en el patio.	Que te lo explique con sus palabras y lo representéis: tú haces de PUM y él del otro personaje.
73	**¿Qué acuerdo proponen?**	Reconocer acuerdos justos (turnos, reparto, uso conjunto). Si propone otro acuerdo justo, se acepta.	Lee tú las opciones. Si duda, pregunta por cada una: «¿Así le dejarían jugar? ¿Cómo se sentiría el otro?».	Que diga qué pasaría con la opción que no ayuda y cómo se sentiría el otro.
74	**¿Es un buen acuerdo?**	Valorar si un acuerdo es justo para todos. «Echamos a suertes» es justo si todos lo aceptan.	Haz la primera con él. Lee tú las tarjetas y represéntalas con la voz o el gesto.	Que añada un ejemplo suyo, de clase o del patio, y lo clasifique.
75	**Problema y acuerdo**	Relacionar cada conflicto de reparto con un acuerdo justo. Hay una tarjeta de más, sin pareja.	Une una sola pareja y tapa el resto con un folio. Lee tú las frases con la entonación adecuada.	Que explique por qué sobra la que no ha unido y cómo se sentiría el otro si la dijera.
76	**Buscamos un acuerdo**	Negociar con material: identificar lo que quiere cada parte, elegir un acuerdo y comprobar si es justo para los dos.	Haz tú de «el otro» con una situación de la historia (la caja de pinturas).	Que negocie con un compañero real y propongan juntos el acuerdo.
77	**Comparto y llego a un acuerdo**	Herramienta concreta: «¿Cómo comparto y llego a un acuerdo?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	Ensayad la herramienta en un juego de roles y acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en

				el registro si la usa sin recordatorio.
78	**Mi reto**	Comprobar lo aprendido y valorar la ayuda y el uso con otras personas. Desde el bloque 5, el reto usa una situación que no ha visto.	Lee tú la situación y las opciones. Deja solo dos opciones. Representad la situación antes de contestar.	Que cuente una vez que le pasó algo parecido y qué hizo.
79	**Con los demás**	Relación con otros niños: el impulso afecta también a cómo se relaciona. Ayuda la escena 2. Cómo se siente el otro: acepta cualquier emoción que justifique con una pista (cara, cuerpo o lo que ha pasado); con alumnado con TEA, ayuda a buscar esa pista concreta. Después, «¿qué pasará?»: con la opción impulsiva, lo esperable es «alguien lo pasa mal». Juego de roles en frío, a solas o en grupo pequeño: el adulto hace de Teo. Acordad con quién la probará; si en la vida real el otro no responde bien, no es un fallo suyo.	Haz tú de PUM primero, con la frase en la mano. Puede decirla con sus palabras, señalarla, leerla o pasar.	Que invente otra frase para la misma situación y cuente en la sesión siguiente si la usó.
80	**Pienso y cambio**	Reflexionar sobre la propia conducta con los demás y trasladar lo aprendido a la vida diaria con una tarea corta y un diario de cinco días. Se valora el intento, no el resultado.	Haz tú las preguntas en voz alta. La pregunta 2 puede dictarla. El diario se rellena en casa con la familia (unos 2 minutos).	Que se ponga él su meta de la semana y la cuente a la familia.

Repaso 2

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
81	**Repaso · bloques 4–6**	Recuperar lo trabajado en los bloques 4–6 sin ejemplo resuelto.	Haz una actividad por sesión si hace falta.	Que diga qué bloque le ha resultado más útil y con quién lo ha usado.
82	**Repaso · bloques 4–6**	Escribir respuestas propias para situaciones sociales, secuenciar una historia conocida y relacionar lo aprendido con situaciones reales.	Ordenad solo la primera y la última viñeta. Las respuestas pueden dictarse.	Que represente con alguien la situación del ejercicio 3.

Bloque 7 · Pierdo y gano · El concurso de la clase

Tolerar la derrota y gestionar la victoria en juegos de grupo (deportividad). La emoción es legítima; lo que se trabaja es qué se hace con ella.

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
84	**Historia: El concurso de la clase**	Comprender la historia y localizar el momento en que PUM para y mira a los demás. Las dos viñetas con bocadillo las completa el alumno de palabra.	Lee una viñeta cada vez y tapa las demás. Pregunta por las caras: «¿Cómo está Lía aquí?». En los	Que cuente la historia desde el punto de vista del otro personaje (Lía, Bruno, Nora...).

			bocadillos basta una frase corta.	
85	**Me calmo · Me muevo**	Practicar en calma una estrategia de regulación y un juego motor en pareja o en grupo que ensaya la habilidad social del bloque (esperar, entrar, imitar, turnarse).	Hazlo tú delante y que te imite. Si no sabe qué número poner, ofrece dos: «¿El 2 o el 4?».	Que dirija él el juego con un compañero y explique la regla.
86	**Pierdo bien y gano bien**	Separar la emoción (legítima) de la conducta al perder, y gestionar también la victoria sin burlas.	Señala cada parte mientras la lees. Relaciónala con algo que haya pasado esta semana en clase o en el patio.	Que te lo explique con sus palabras y lo representéis: tú haces de PUM y él del otro personaje.
87	**¿Qué digo y qué hago?**	Reconocer respuestas deportivas al perder y al ganar. La rabia al perder es normal: lo que se elige es qué hacer con ella.	Lee tú las opciones. Si duda, pregunta por cada una: «¿Así le dejarían jugar? ¿Cómo se sentiría el otro?».	Que diga qué pasaría con la opción que no ayuda y cómo se sentiría el otro.
88	**¿Qué siente?**	Reconocer que perder provoca emociones distintas en cada persona (tristeza, enfado) y que todas son normales. Se acepta cualquier respuesta que justifique con la cara o el cuerpo.	Haz la primera con él. Lee tú las tarjetas y represéntalas con la voz o el gesto.	Que añada un ejemplo suyo, de clase o del patio, y lo clasifique.
89	**Gano o pierdo: lo que digo**	Relacionar situaciones de victoria y derrota con respuestas deportivas. Hay una tarjeta de más, sin pareja.	Une una sola pareja y tapa el resto con un folio. Lee tú las frases con la entonación adecuada.	Que explique por qué sobra la que no ha unido y cómo se sentiría el otro si la dijera.
90	**Mi plan para perder y ganar**	Preparar un plan concreto para perder (calma, autoinstrucción, felicitar) y para ganar (celebrar sin burla).	Juega con él a algo muy corto y deja que pierda una vez; repasad el plan justo antes.	Que lo use en el recreo o en educación física y lo cuente.
91	**Pierdo bien y gano bien**	Herramienta concreta: «¿Cómo pierdo bien… y gano bien?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	Ensayad la herramienta en un juego de roles y acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en el registro si la usa sin recordatorio.
92	**Mi reto**	Comprobar lo aprendido y valorar la ayuda y el uso con otras personas. Desde el bloque 5, el reto usa una situación que no ha visto.	Lee tú la situación y las opciones. Deja solo dos opciones. Representad la situación antes de contestar.	Que cuente una vez que le pasó algo parecido y qué hizo.
93	**Con los demás**	Relación con otros niños: el impulso afecta también a cómo se relaciona. Ayudan:	Haz tú de PUM primero, con la	Que invente otra frase para la misma

		«Felicitarle: «¡Bien jugado!»» y «Respirar si nota rabia». Cómo se siente el otro: acepta cualquier emoción que justifique con una pista (cara, cuerpo o lo que ha pasado); con alumnado con TEA, ayuda a buscar esa pista concreta. Después, «¿qué pasará?»: con la opción impulsiva, lo esperable es «alguien lo pasa mal». Juego de roles en frío, a solas o en grupo pequeño: el adulto hace del compañero que gana. Acordad con quién la probará; si en la vida real el otro no responde bien, no es un fallo suyo.	frase en la mano. Puede decirla con sus palabras, señalarla, leerla o pasar.	situación y cuente en la sesión siguiente si la usó.
94	**Pienso y cambio**	Reflexionar sobre la propia conducta con los demás y trasladar lo aprendido a la vida diaria con una tarea corta y un diario de cinco días. Se valora el intento, no el resultado.	Haz tú las preguntas en voz alta. La pregunta 2 puede dictarla. El diario se rellena en casa con la familia (unos 2 minutos).	Que se ponga él su meta de la semana y la cuente a la familia.

Bloque 8 · Reparo · La maqueta rota

Reparar el daño causado a otra persona (pedir perdón, ofrecer ayuda, respetar el tiempo del otro). La reparación se separa de la culpa: equivocarse no define a la persona.

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
96	**Historia: La maqueta rota**	Comprender la historia y localizar el momento en que PUM para y mira a los demás. Las dos viñetas con bocadillo las completa el alumno de palabra.	Lee una viñeta cada vez y tapa las demás. Pregunta por las caras: «¿Cómo está Lía aquí?». En los bocadillos basta una frase corta.	Que cuente la historia desde el punto de vista del otro personaje (Lía, Bruno, Nora…).
97	**Me calmo · Me muevo**	Practicar en calma una estrategia de regulación y un juego motor en pareja o en grupo que ensaya la habilidad social del bloque (esperar, entrar, imitar, turnarse).	Hazlo tú delante y que te imite. Si no sabe qué número poner, ofrece dos: «¿El 2 o el 4?».	Que dirija él el juego con un compañero y explique la regla.
98	**Reparo**	Aprender los pasos de la reparación y respetar el tiempo del otro. Equivocarse no define a la persona: reparar es una habilidad que se aprende.	Señala cada parte mientras la lees. Relaciónala con algo que haya pasado esta semana en clase o en el patio.	Que te lo explique con sus palabras y lo representéis: tú haces de PUM y él del otro personaje.
99	**¿Cómo lo arreglo?**	Reconocer conductas de reparación con iguales y con adultos. Reparar es posible aunque haya sido sin querer.	Lee tú las opciones. Si duda, pregunta por cada una: «¿Así le dejarían jugar? ¿Cómo se sentiría el otro?».	Que diga qué pasaría con la opción que no ayuda y cómo se sentiría el otro.

100	**¿Ayuda a reparar?**	Distinguir conductas reparadoras de las que evitan la responsabilidad.	Haz la primera con él. Lee tú las tarjetas y represéntalas con la voz o el gesto.	Que añada un ejemplo suyo, de clase o del patio, y lo clasifique.
101	**Lo que pasó y cómo lo arreglo**	Relacionar cada daño con una forma concreta de repararlo. Hay una tarjeta de más, sin pareja.	Une una sola pareja y tapa el resto con un folio. Lee tú las frases con la entonación adecuada.	Que explique por qué sobra la que no ha unido y cómo se sentiría el otro si la dijera.
102	**Mi escalera para reparar**	Ordenar los pasos de la reparación sobre una situación propia o posible, y aceptar que el otro puede necesitar tiempo. Pedir perdón puede hacerse con palabras, con un gesto o ayudando; se ofrece, no se exige.	Usa una situación de la historia (la maqueta) en vez de una propia si le incomoda. Se ensaya en frío.	Que represente la escalera completa con un compañero, en un juego de roles.
103	**Pido perdón y lo arreglo**	Herramienta concreta: «¿Cómo pido perdón y lo arreglo?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	Ensayad la herramienta en un juego de roles y acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en el registro si la usa sin recordatorio.
104	**Mi reto**	Comprobar lo aprendido y valorar la ayuda y el uso con otras personas. Desde el bloque 5, el reto usa una situación que no ha visto.	Lee tú la situación y las opciones. Deja solo dos opciones. Representad la situación antes de contestar.	Que cuente una vez que le pasó algo parecido y qué hizo.
105	**Con los demás**	Relación con un adulto: el impulso afecta también a cómo se relaciona. Ayuda la escena 2. Cómo se siente el otro: acepta cualquier emoción que justifique con una pista (cara, cuerpo o lo que ha pasado); con alumnado con TEA, ayuda a buscar esa pista concreta. Después, «¿qué pasará?»: con la opción impulsiva, lo esperable es «alguien lo pasa mal». Juego de roles en frío, a solas o en grupo pequeño: el adulto hace de Marta. Es una frase de reparación: se ensaya en frío y se usa solo si algún día hace falta; nunca se pide perdón a alguien con quien no ha pasado nada.	Haz tú de PUM primero, con la frase en la mano. Puede decirla con sus palabras, señalarla, leerla o pasar.	Que invente otra frase para la misma situación y cuente en la sesión siguiente si la usó.
106	**Pienso y cambio**	Reflexionar sobre la propia conducta con los demás y trasladar lo aprendido a la vida diaria con una tarea corta y un diario de cinco días. Se valora el intento, no el resultado.	Haz tú las preguntas en voz alta. La pregunta 2 puede dictarla. El diario se rellena en casa con la familia (unos 2 minutos).	Que se ponga él su meta de la semana y la cuente a la familia.

Bloque 9 · Cuido mis amistades · Hoy mi amigo no quiere jugar

Mantener las amistades: aceptar un «no» sin romper la relación, buscar alternativas cuando no hay con quién jugar y cuidar a los amigos. Integra el plan completo.

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
108	**Historia: Hoy mi amigo no quiere jugar**	Comprender la historia y localizar el momento en que PUM para y mira a los demás. Las dos viñetas con bocadillo las completa el alumno de palabra.	Lee una viñeta cada vez y tapa las demás. Pregunta por las caras: «¿Cómo está Lía aquí?». En los bocadillos basta una frase corta.	Que cuente la historia desde el punto de vista del otro personaje (Lía, Bruno, Nora...).
109	**Me calmo · Me muevo**	Practicar en calma una estrategia de regulación y un juego motor en pareja o en grupo que ensaya la habilidad social del bloque (esperar, entrar, imitar, turnarse).	Hazlo tú delante y que te imite. Si no sabe qué número poner, ofrece dos: «¿El 2 o el 4?».	Que dirija él el juego con un compañero y explique la regla.
110	**Cuido mis amistades**	Integrar el plan completo en el cuidado de las amistades y aceptar un «no» sin romper la relación.	Haz los gestos de cada paso y que los repita en orden con una situación de amistad.	Que te lo explique con sus palabras y lo representéis: tú haces de PUM y él del otro personaje.
111	**¿Qué hago si...?**	Reconocer conductas que mantienen y cuidan las amistades, y alternativas cuando un amigo dice que no.	Lee tú las opciones. Si duda, pregunta por cada una: «¿Así le dejarían jugar? ¿Cómo se sentiría el otro?».	Que diga qué pasaría con la opción que no ayuda y cómo se sentiría el otro.
112	**¿Qué paso es?**	Clasificar acciones según el paso del plan. «Respiro» va con PARO; «Miro su cara», con MIRO; «¿Estamos bien los dos?», con COMPRUEBO.	Haz la primera con él. Lee tú las tarjetas y represéntalas con la voz o el gesto.	Que añada un ejemplo suyo, de clase o del patio, y lo clasifique.
113	**Cada paso, con los demás**	Asociar cada paso del plan con una conducta social concreta. Hay una tarjeta de más, sin pareja.	Une una sola pareja y tapa el resto con un folio. Lee tú las frases con la entonación adecuada.	Que explique por qué sobra la que no ha unido y cómo se sentiría el otro si la dijera.
114	**Mi mapa de amistades**	Construir un mapa personal de relaciones (con quién juego, a quién puedo preguntar, quién me ayuda) y elegir conductas para cuidar las amistades.	Si le cuesta nombrar amigos, empezad por compañeros con los que se sienta cómodo o por adultos. No es una medida de popularidad.	Que elija a una persona del mapa a la que invitar a jugar esta semana.

115	**Si no quieren jugar o estoy solo**	Herramienta concreta: «¿Qué hago si no quieren jugar o estoy solo?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	Ensayad la herramienta en un juego de roles y acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en el registro si la usa sin recordatorio.
116	**Mi reto**	Comprobar lo aprendido y valorar la ayuda y el uso con otras personas. Desde el bloque 5, el reto usa una situación que no ha visto.	Pregunta: «¿Qué va primero?». Deja a la vista las tarjetas del plan.	Que represente los cinco pasos con un compañero que hace de niño nuevo.
117	**Con los demás**	Relación con un adulto: el impulso afecta también a cómo se relaciona. Ayudan: «Contárselo a un adulto» y «Mañana, pedir jugar a un grupo». Cómo se siente el otro: acepta cualquier emoción que justifique con una pista (cara, cuerpo o lo que ha pasado); con alumnado con TEA, ayuda a buscar esa pista concreta. Después, «¿qué pasará?»: con la opción impulsiva, lo esperable es «alguien lo pasa mal». Que le excluyan no es culpa suya: la frase es un recurso, no una forma de cargar con la solución. Juego de roles en frío, a solas o en grupo pequeño: el adulto hace de un adulto que le escucha. Acordad con quién la probará; si en la vida real el otro no responde bien, no es un fallo suyo.	Haz tú de PUM primero, con la frase en la mano. Puede decirla con sus palabras, señalarla, leerla o pasar.	Que invente otra frase para la misma situación y cuente en la sesión siguiente si la usó.
118	**Pienso y cambio**	Reflexionar sobre la propia conducta con los demás y trasladar lo aprendido a la vida diaria con una tarea corta y un diario de cinco días. Se valora el intento, no el resultado.	Haz tú las preguntas en voz alta. La pregunta 2 puede dictarla. El diario se rellena en casa con la familia (unos 2 minutos).	Que se ponga él su meta de la semana y la cuente a la familia.

Repaso 3

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo
119	**Repaso · bloques 7–9**	Recuperar lo trabajado en los bloques 7–9 sin ejemplo resuelto.	Haz una actividad por sesión si hace falta.	Que diga qué bloque le ha resultado más útil y con quién lo ha usado.
120	**Repaso · bloques 7–9**	Escribir respuestas propias para situaciones sociales, secuenciar una historia conocida y relacionar lo aprendido con situaciones reales.	Ordenad solo la primera y la última viñeta. Las respuestas pueden dictarse.	Que represente con alguien la situación del ejercicio 3.

Mi caja de herramientas

Pág.	Actividad	Objetivo	Si le cuesta	Si lo hace solo

121	**Mi caja de herramientas**	Herramienta concreta: «¿Qué hago si no quieren jugar o estoy solo?». El alumno elige entre opciones reales y la convierte en su propia herramienta, escribiendo su plan en tres pasos con sus palabras.	Lee tú las opciones y deja que señale. Reduce a tres opciones. Puede dictar lo que quiere escribir o dibujarlo.	Ensayad la herramienta en un juego de roles y acordad cuándo se usará en el aula y en casa; revisad en el registro si la usa sin recordatorio.

Material recortable

Hoja	Página	Qué es y cómo se usa
R1	pág. 125	Arriba, la tira de la rutina (plastificar y colocar en la mesa: muy útil con alumnado con TEA). Abajo, el tablero de puntos de un bloque (sesiones A, B, C y D), para plastificar y marcar con rotulador borrable.
R2	pág. 127	El mismo termómetro de los niveles 2 y 3: 1 tranquilo, 3 aviso (aquí paro), 5 explosión. Se usa al empezar y al terminar cada sesión: con el cuerpo tranquilo es más fácil estar con los demás.
R3	pág. 129	Arriba, la tarjeta de las tres preguntas con los demás para la mesa o la agenda. Abajo, fichas para colocar: dos juegos de emociones (alegría, tristeza, enfado, miedo), un juego de «¿qué pasará?» y una en blanco para otra emoción.
R4	pág. 131	Doce caras de compañeros y de Marta para el «Detective de caras» (bloque 4). No llevan el nombre de la emoción: el alumno la descubre con las pistas de la cara y del cuerpo. Se aceptan respuestas distintas si las justifica.
R5	pág. 133	Once frases para unirse a un juego, pedir la palabra, escuchar, preguntar, decir lo que se siente, compartir, perder y reparar, y una en blanco. Se plastifican y se colocan en las páginas «Construyo»; también pueden ir en un llavero.
R6	pág. 135	Doce situaciones con compañeros y adultos para practicar el guion para unirse, los acuerdos y el plan para perder.
R7	pág. 137	Tarjetas ME TOCA, TE TOCA y ESPERO para la rueda de turnos (bloque 2), la secuencia para pedir la palabra (dos juegos), una flecha, una tarjeta «Tengo la palabra» para la asamblea y dos en blanco.
R8	pág. 139	Seis tipos de acuerdo, tres fichas «¿es justo para todos?» y tres tarjetas en blanco para acuerdos propios (bloque 6).
R9	pág. 141	Los cuatro pasos para reparar (bloque 8): pedir perdón puede ser con palabras, con un gesto o ayudando. Una tarjeta para respetar el tiempo del otro, tres frases y una en blanco. Se ensayan en frío; nunca se obliga a pedir perdón.
R10	pág. 143	Seis tarjetas para comunicar a un adulto cómo está: «No estoy bien», «Necesito ayuda», «Necesito un descanso», «Necesito salir un momento», «¿Podemos hablar luego?» y una en blanco. Se plastifican y se llevan en el estuche o en un llavero; se acuerda con el alumno a quién se enseñan y qué hace el adulto al verlas.
R11	pág. 145	Cuatro tarjetas de bolsillo del tamaño de una tarjeta de crédito con el plan PUM con los demás (no hay que escribir en ellas). Abajo, dos tarjetas con las tres preguntas con los demás. Se plastifican y se llevan en el estuche o en un llavero.
R12	pág. 147	Pegar en la pared o en la carpeta. Al terminar cada bloque o repaso, el alumno pega su insignia en el círculo.
R13	pág. 149	Nueve insignias de bloque y tres de repaso, de 28 mm: caben con margen en los círculos de 44 mm de las portadillas y del camino. Se pueden imprimir en papel adhesivo.

R14	pág. 151	Entregar en la última sesión, delante del camino completo. Se recorta por el borde naranja.

Todas las hojas recortables tienen el reverso en blanco: recortar no estropea ninguna actividad. Conviene plastificarlas y guardar cada juego en un sobre con el nombre del alumno.

17. Material y referencias

Material necesario

- Cuaderno y material recortable plastificado
- Termómetro con flecha (hoja R2), para el inicio y el final de cada sesión
- Una pelota blanda y un juego de mesa corto con dado (turnos y perder)
- Velcro y un llavero o funda para las tarjetas de frases y de ayuda
- Lápices gruesos para la pauta Montessori

Referencias

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- CAST (2024). *Universal Design for Learning Guidelines*, versión 3.0.
- Barkley, R. A. (2012). *Executive Functions: What They Are, How They Work, and Why They Evolved*. Guilford Press.
- Meichenbaum, D. y Goodman, J. (1971). Training impulsive children to talk to themselves. *Journal of Abnormal Psychology*, 77(2).
- Caballo, V. E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI.
- Hoza, B. (2007). Peer functioning in children with ADHD. *Ambulatory Pediatrics*, 7(1), 101–106.
- McGinnis, E. y Goldstein, A. P. (1997). *Skillstreaming the elementary school child: New strategies and perspectives for teaching prosocial skills* (ed. rev.). Research Press.
- Mikami, A. Y. (2010). The importance of friendship for youth with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 13(2), 181–198.
- Monjas Casares, M. I. (1993). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. CEPE.
- Spivack, G. y Shure, M. B. (1974). *Social adjustment of young children: A cognitive approach to solving real-life problems*. Jossey-Bass.
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Síntesis.
- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64.

Créditos

Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T. Guía de uso del cuaderno *PUM · Nivel 4 · PUM y los demás*.

Se permite su reproducción para el uso con el alumnado del centro.

18. Anexos fotocopiables

Material para el adulto: se fotocopia y se usa fuera del cuaderno del alumno

Anexo	Para qué	Cuándo
Guía para el tutor o la tutora	El plan PUM fuera de las sesiones y qué hacer en el aula.	Antes de empezar
Carta a la familia	Qué se trabaja y cómo ayudar en casa; tareas diarias.	Antes de empezar
Evaluación inicial (2 hojas)	Seis tareas cortas con nivel de ayuda.	Primera sesión
Evaluación final (2 hojas)	Las mismas habilidades al terminar.	Última sesión
Comparo	Ayuda inicial y final; generalización en el aula y en casa.	Al terminar el nivel
Registro del adulto	Una línea por sesión.	Cada sesión

Cómo aplicar la evaluación

Ofrece la ayuda mínima: primero visual, después verbal, después señalar y por último física, y rodea la que haya necesitado. Pasa los resultados a la hoja «Comparo». Una tarea está lograda cuando la hace sin ayuda o solo con ayuda visual.

Estas páginas son para fotocopiar. Para imprimirlas con buena calidad, usa la edición en PDF de esta guía.



Guía para el tutor o la tutora

El plan PUM con los demás, fuera de las sesiones.

1 · Primero calma, después habla

Si está en el 4 o el 5 del termómetro, no hay conversación posible: acompaña, baja el tono y espera. La reparación y las frases llegan en el 1, el 2 o el 3.

2 · Frases concretas, no sermones

En vez de «pórtate bien», da la frase exacta: «Pregunta: ¿puedo jugar?». Las tarjetas de frases (**hoja R5** · pág. 133 del cuaderno) pueden estar en la mesa o en el bolsillo.

3 · Ensayar en frío

Las habilidades sociales se aprenden ensayando cuando no hay conflicto: juegos de roles cortos (2 minutos), con el adulto haciendo del otro. En el momento real, basta un recordatorio breve o un gesto.

4 · ¿Cómo se siente el otro?

Pregunta por las pistas observables: cara, cuerpo y lo que ha pasado. Con alumnado con TEA, no fuerces el contacto visual ni las emociones «adivinadas»: enseña a preguntar «¿estás bien?». Caras de compañeros:
hoja R4 · pág. 131 del cuaderno.

5 · Turnos y escucha en el aula

Señal acordada para pedir la palabra, objeto de la palabra en la asamblea y una tarea para el rato de espera (contar, apuntar la idea). Elogia la espera concreta: «Has esperado a que terminara Lía».

6 · Perder, compartir y acuerdos

Antes de un juego competitivo, recordad el plan para perder. Ante un conflicto por un objeto, pregunta «¿qué acuerdo podéis hacer?» y ofrece las tarjetas (**hoja R8** · pág. 139 del cuaderno). Si no hay acuerdo, decide el adulto, sin castigo.

7 · Reparar sin humillar

La reparación nunca se fuerza ni se hace en público como castigo. Primero calma; después, en privado, pregunta «¿qué podrías hacer para arreglarlo?». Se valora el gesto (ayudar, preguntar) tanto como la palabra «perdón».

8 · Exclusión, retirada de apoyos y derivación

Si el alumno está solo con frecuencia o le excluyen, no es su responsabilidad: intervenid en el grupo (juegos dirigidos en el recreo, compañero de patio). Retira las tarjetas cuando use la habilidad solo tres sesiones seguidas. Consulta con orientación si hay acoso, aislamiento persistente o conductas de riesgo.

El grupo también aprende. Las habilidades se generalizan cuando toda la clase usa las mismas frases y señales. Si un compañero responde mal a un intento correcto («¿puedo jugar?» → «no, contigo no»), el problema no es del alumno: se trabaja con el grupo.

Página 58 de la edición impresa





Carta a la familia

Para recortar o fotocopiar y llevar a casa.

Querida familia: en este cuaderno vuestro hijo o hija aprenderá a **relacionarse mejor con los demás**: unirse a un juego, esperar su turno, escuchar, darse cuenta de cómo se sienten otros, decir lo que siente sin gritar, compartir, perder y ganar, reparar cuando se equivoca y cuidar sus amistades. Usará el plan **PARO, MIRO, PIENSO, ACTÚO y COMPRUEBO** con una pregunta clave: **¿cómo se siente el otro?** Cada bloque tiene frases concretas para practicar: si os las cuenta, ensayadlas juntos en un juego, sin obligarle.

Cómo podéis ayudar

- Jugad en casa a juegos de mesa cortos: turnos, perder y ganar.
- Dadle la frase exacta en vez de un sermón: «Di: ¿puedo jugar?».
- Preguntad por los demás: «¿Cómo crees que se sintió?».
- Si está muy alterado, primero calma; la conversación, después.
- Valorad el intento: «Has esperado tu turno».
- Si os cuenta que está solo o que le excluyen, escuchad y avisad al tutor: no es culpa suya.
- Pedid perdón vosotros también cuando os equivocáis: es el mejor modelo.

Las tareas diarias

Cada bloque termina con una tarea de cinco días. Cada tarde, anotáis juntos si lo intentó, con quién y cómo se sintió él (unos 2 minutos). No se valora cómo reaccionaron los demás. Al final de la semana, firmáis. Una situación al día basta.

1. Cada día, en el recreo, pide una vez unirte a un juego: «¿Puedo jugar?».
2. Cada día, en clase, levanta la mano y espera a que te den la palabra.
3. Cada día, escucha a alguien de tu familia hasta el final y hazle una pregunta.
4. Cada día, fíjate en cómo está una persona y pregúntale: «¿Estás bien?».
5. Cada día, cuenta a un adulto cómo te sientes con la frase «Me siento... porque...».
6. Cada día, comparte algo o propón un turno: «¿Primero tú y luego yo?».
7. Cada día, al terminar un juego, di «¡Bien jugado!», ganes o pierdas.
8. Cada día, piensa: ¿hoy he hecho daño a alguien sin querer? Si ha pasado, repáralo. Si no, ¡genial!
9. Cada día, haz algo amable por un amigo o un compañero: pregunta, comparte o invita a jugar.

Importante. El diario no se usa para castigar ni para quitar privilegios. Se valora el intento, aunque el otro no responda bien: el diario recoge lo que hizo y cómo se sintió, no la reacción de los demás. Si una semana no podéis rellenarlo, no pasa nada: se retoma la siguiente.

Firma de la familia: _____ Fecha: _____

EVALUACIÓN INICIAL · ME EVALÚO

Evaluación inicial · 1 de 2

COMPLETA Para el adulto: seis tareas cortas.

1



SE UNE A UN JUEGO PREGUNTANDO

«Estos niños juegan a la pelota. ¿Qué haces para jugar con ellos?» Después, juego de roles: el adulto dice «no».

Logrado si: Dice que para, mira y pregunta; acepta el «no» sin enfadarse mucho.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

2



ESPERA SU TURNO EN UN JUEGO Y PARA HABLAR

Juego corto con dado (3 tiradas cada uno) y una pregunta en grupo pequeño.

Logrado si: No coge el dado fuera de turno y levanta la mano para hablar.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

3



ESCUCHA HASTA EL FINAL Y PREGUNTA

El adulto cuenta algo durante un minuto. «¿Quieres preguntarme algo?»

Logrado si: No interrumpe (o repara: «perdona, sigue») y hace 1 pregunta relacionada.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

E

Página 60 de la edición impresa

EVALUACIÓN INICIAL · ME EVALÚO

Evaluación inicial · 2 de 2

COMPLETA Para el adulto: seis tareas cortas.

4



RECONOCE CÓMO SE SIENTE OTRO Y DICE POR QUÉ

«A Bruno se le ha enganchado un cono. ¿Cómo se siente? ¿Cómo lo sabes? ¿Qué le dirías?»

Logrado si: Nombra una emoción posible, una pista y una respuesta amable.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

5



DICE LO QUE SIENTE A UN ADULTO CON CALMA

«Te toca regar y querías repartir los cuadernos. ¿Cómo se lo dices a la maestra?»

Logrado si: Usa una frase con emoción y petición, sin gritar.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

6



PROPONE UN ACUERDO Y REPARA UN DAÑO

«Hay una caja de pinturas para cuatro. ¿Qué hacéis?» Y: «Has tirado sin querer su maqueta. ¿Qué haces?»

Logrado si: Propone un acuerdo justo y dice al menos dos pasos de la reparación.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

CON LOS DEMÁS · PUNTO DE PARTIDA

Acepta perder o un «no» de un compañero sin enfadarse mucho rato.
Observación en el recreo o en juegos de mesa durante una semana.
◯ Nunca ◯ A veces ◯ A menudo

Habla con un adulto sin interrumpir y le dice cómo se siente con calma.
Observación del tutor o la tutora y de la familia.
◯ Nunca ◯ A veces ◯ A menudo

E

Página 61 de la edición impresa

EVALUACIÓN FINAL · ME EVALÚO

Evaluación final · 1 de 2

COMPLETA Para el adulto: seis tareas cortas.

1



SE UNE A UN JUEGO PREGUNTANDO

«Teo y Lía hacen una torre. ¿Qué haces para jugar con ellos?» Después, el adulto dice «ahora no».

Logrado si: Dice que para, mira y pregunta; acepta el «no» sin enfadarse mucho.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

2



ESPERA SU TURNO EN UN JUEGO Y PARA HABLAR

Asamblea en grupo pequeño con una pregunta abierta: observa si espera y pide la palabra.

Logrado si: No coge el dado fuera de turno y levanta la mano para hablar.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

3



ESCUCHA HASTA EL FINAL Y PREGUNTA

«Marta te explica una tarea.» El adulto explica algo en un minuto: observa la escucha y si pregunta lo que no entiende.

Logrado si: No interrumpe (o repara: «perdona, sigue») y hace 1 pregunta relacionada.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

E

Página 62 de la edición impresa

EVALUACIÓN FINAL · ME EVALÚO

Evaluación final · 2 de 2

COMPLETA Para el adulto: seis tareas cortas.

4



RECONOCE CÓMO SE SIENTE OTRO Y DICE POR QUÉ

«¿Cómo se siente PUM? ¿Cómo lo sabes? ¿Qué le dirías?»

Logrado si: Nombra una emoción posible, una pista y una respuesta amable.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

5



DICE LO QUE SIENTE A UN ADULTO CON CALMA

«Te cambian de sitio en clase y no quieres. ¿Cómo se lo dices a la maestra?»

Logrado si: Usa una frase con emoción y petición, sin gritar.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

6



PROPONE UN ACUERDO Y REPARA UN DAÑO

«Solo hay una tableta para dos. ¿Qué hacéis?» Y: «Has tirado zumo en su dibujo. ¿Qué haces?»

Logrado si: Propone un acuerdo justo y dice al menos dos pasos de la reparación.

Ayuda necesaria: ◯ Ninguna ◯ Visual ◯ Verbal ◯ Señalar ◯ Física

Observaciones: _____

CON LOS DEMÁS · AL TERMINAR

Acepta perder o un «no» de un compañero sin enfadarse mucho rato.
Observación en el recreo o en juegos de mesa durante una semana.
◯ Nunca ◯ A veces ◯ A menudo

Habla con un adulto sin interrumpir y le dice cómo se siente con calma.
Observación del tutor o la tutora y de la familia.
◯ Nunca ◯ A veces ◯ A menudo

E

Página 63 de la edición impresa



EVALUACIÓN FINAL · ME EVALÚO

Comparo: inicial y final

COMPLETA Para el adulto.

Tarea	Ayuda inicial	Ayuda final	¿Ha bajado?	Observaciones
1. Se une a un juego preguntando			Sí · No	
2. Espera su turno en un juego y para hablar			Sí · No	
3. Escucha hasta el final y pregunta			Sí · No	
4. Reconoce cómo se siente otro y dice por qué			Sí · No	
5. Dice lo que siente a un adulto con calma			Sí · No	
6. Propone un acuerdo y repara un daño			Sí · No	

Criterio de logro: la tarea está conseguida cuando la hace sin ayuda o solo con ayuda visual.

Generalización: ¿lo usa fuera del cuaderno?

Conducta	En el aula y el patio (tutor/a)			En casa (familia)		
	Nunca	A veces	A menudo	Nunca	A veces	A menudo
Pide unirse a un juego sin imponerse.	○	○	○	○	○	○
Espera su turno en el juego y para hablar.	○	○	○	○	○	○
Escucha sin interrumpir y pregunta.	○	○	○	○	○	○
Se da cuenta de cómo se sienten otros y responde con amabilidad.	○	○	○	○	○	○
Dice lo que siente con calma, también a los adultos.	○	○	○	○	○	○
Comparte y propone acuerdos.	○	○	○	○	○	○
Acepta perder y gana sin burlarse.	○	○	○	○	○	○
Repara cuando se equivoca con alguien.	○	○	○	○	○	○

E

Conclusión y propuesta. ¿Ha terminado la colección o repite bloques? ¿Qué apoyos del grupo-clase se mantienen? Entrega el diploma (**hoja R14** · pág. 151 del cuaderno).

Página 64 de la edición impresa



REGISTRO ME EVALÚO

Registro del adulto · 1 de 4

COMPLETA Una línea por sesión.

Llega · Se va: número del termómetro al empezar y al terminar. **Ayuda:** N ninguna · Vi visual · Ve verbal · S señalar · F física. **Error:** In interrumpe · Tu no espera el turno · Ot no nota cómo está el otro · Gr grita o contesta mal · Co coge sin pedir o se impone · Pe no acepta perder o un «no».

Sesión	Fecha	Llega · Se va	Ayuda	Error	Diario / fuera
Evaluación inicial	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 1 · sesión A	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 1 · sesión B	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 1 · sesión C	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 1 · sesión D	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 2 · sesión A	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 2 · sesión B	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 2 · sesión C	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 2 · sesión D	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 3 · sesión A	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 3 · sesión B	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....

E

Página 65 de la edición impresa



REGISTRO ME EVALÚO

Registro del adulto · 2 de 4

COMPLETA Una línea por sesión.

Llega · Se va: número del termómetro al empezar y al terminar. **Ayuda:** N ninguna · Vi visual · Ve verbal · S señalar · F física. **Error:** In interrumpe · Tu no espera el turno · Ot no nota cómo está el otro · Gr grita o contesta mal · Co coge sin pedir o se impone · Pe no acepta perder o un «no».

Sesión	Fecha	Llega · Se va	Ayuda	Error	Diario / fuera
Bloque 3 · sesión C	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 3 · sesión D	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Repaso 1	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 4 · sesión A	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 4 · sesión B	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 4 · sesión C	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 4 · sesión D	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 5 · sesión A	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 5 · sesión B	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 5 · sesión C	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 5 · sesión D	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....

Página 66 de la edición impresa



REGISTRO ME EVALÚO

Registro del adulto · 3 de 4

COMPLETA Una línea por sesión.

Llega · Se va: número del termómetro al empezar y al terminar. **Ayuda:** N ninguna · Vi visual · Ve verbal · S señalar · F física. **Error:** In interrumpe · Tu no espera el turno · Ot no nota cómo está el otro · Gr grita o contesta mal · Co coge sin pedir o se impone · Pe no acepta perder o un «no».

Sesión	Fecha	Llega · Se va	Ayuda	Error	Diario / fuera
Bloque 6 · sesión A	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 6 · sesión B	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 6 · sesión C	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 6 · sesión D	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Repaso 2	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 7 · sesión A	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 7 · sesión B	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 7 · sesión C	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 7 · sesión D	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 8 · sesión A	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 8 · sesión B	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....

E

Página 67 de la edición impresa



REGISTRO · ME EVALÚO

Registro del adulto · 4 de 4

COMPLETA Una línea por sesión.

Llega · Se va: número del termómetro al empezar y al terminar. **Ayuda:** N ninguna · Vi visual · Ve verbal · S señalar · F física. **Error:** In interrumpe · Tu no espera el turno · Ot no nota cómo está el otro · Gr grita o contesta mal · Co coge sin pedir o se impone · Pe no acepta perder o un «no».

Sesión	Fecha	Llega · Se va	Ayuda	Error	Diario / fuera
Bloque 8 · sesión C	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 8 · sesión D	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 9 · sesión A	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 9 · sesión B	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 9 · sesión C	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Bloque 9 · sesión D	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Repaso 3	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....
Evaluación final	.....	__ · __	N · Vi · Ve · S · F	In · Tu · Ot · Gr · Co · Pe	.....

E

Página 68 de la edición impresa