

UN-A-CH
BIBLIOTECA CENTRAL UNIVERSITARIA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

FACULTAD DE HUMANIDADES

CAMPUS VI

COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO



COA DE
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO

**PROGRAMA PARA EL DESARROLLO
DE HABILIDADES SOCIALES DE COOPERACIÓN
EN PREESCOLARES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA**

PRESENTA:

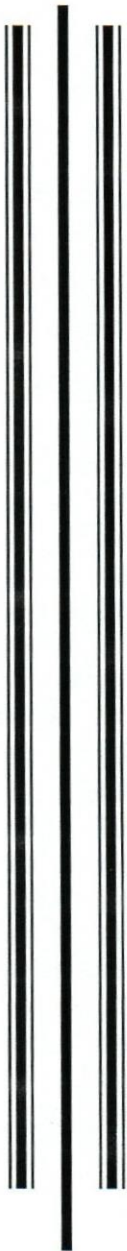
MARÍA JOSÉ ZEA ESPINO

DIRECTOR DE TESIS:

MTRO. MARTÍN PLASCENCIA GONZÁLEZ

TUXTLA GUTIÉRREZ, CHIAPAS.

NOVIEMBRE 2010





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE HUMANIDADES C-VI



COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Oficio No. CIP/999/2010
Noviembre 08 de 2010.

C. MARIA JOSE ZEA ESPINO
EGRESADO (A) DE LA MAESTRÍA EN
PSICOPEDAGOGIA.
3ª PROMOCIÓN
MATRÍCULA: 04161024
TUXTLA GUTIERREZ, CHIAPAS.
P R E S E N T E.

Con base en el Reglamento General de Investigación y Posgrado de la Universidad Autónoma de Chiapas, le informo que una vez recibido los votos aprobatorios de sus revisores titulares y suplentes de su tesis denominada: ***“PROGRAMA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE COOPERACION EN PREESCOLARES A TRAVES DE ACTIVIDADES LUDICAS”***, se le autoriza la impresión de seis ejemplares impresos de su tesis de grado y uno electrónico (disco compacto), de los cuales deberá entregar uno impreso y el disco compacto a la Dirección de Desarrollo Bibliotecario de la Universidad Autónoma de Chiapas, y un (disco compacto) a la biblioteca de la Facultad y cinco a la Coordinación para ser entregados a los sinodales titulares y suplentes.

ATENTAMENTE
“ POR LA CONCIENCIA DE LA NECESIDAD DE SERVIR “

MTRA. ROSARIO GUADALUPE CHÁVEZ MOGUEL
PRESIDENTE DEL COMITÉ DE
INVESTIGACIÓN Y POSGRADO.

VO. BO.
DRA. LETICIA PONS BONALS
COORDINADORA.

C.c.p.-Expediente/minutario.
RGCM/LPB/mcmd*

AGRADECIMIENTOS

A DIOS:

Por darme la vida y permitirme cumplir éste y muchos de los sueños tan importantes que he tenido, porque solo gracias a su bondad se pueden lograr; y sobre todo por darme la oportunidad de ser mamá y esforzarme por esa personita que tanto amo.

A MIS PADRES:

Gracias papi y mami por darme tanto amor y luchar siempre por darme todo lo que hoy he logrado. Gracias por sus consejos y sabiduría y por encaminarme hacia lo que hoy soy. Los amo.

A MI ESPOSO ABEL:

Gracias amor por apoyarme a lograr este sueño, por dedicarme tiempo y acompañarme en los momentos que más te necesité. Te amo.

A MI HIJO ABELITO:

Porque haz sido siempre mi motivación y la personita por la que me esfuerzo día a día para lograr mis metas, para que siempre estés orgullosa de mí y algún día pueda ser un ejemplo para ti. Te amo.

Mi agradecimiento a todas las personas que me apoyaron y motivaron para concluir esta otra etapa de mi vida que pensaba no terminar. A mis hermanas por ser tan especiales para mí. A Esther por preocuparse y animarme a seguir adelante.

INDICE

| | |
|---|----|
| Introducción | 1 |
| Capítulo I “Planteamiento del problema” | |
| 1. Problematización | 2 |
| 1.1 Justificación | 3 |
| 1.2 Objetivo | 4 |
| Revisión de la literatura | |
| Capítulo II “Juego y desarrollo infantil” | |
| 2. Algunas definiciones y teorías sobre el juego | 5 |
| 2.1 El juego y su implicación en la construcción de los aprendizajes | 7 |
| 2.2 Tipos de juego y sus características principales | 9 |
| 2.3 El juego de cooperación | 10 |
| Capítulo III “Competencia social, habilidades sociales y la cooperación en contextos escolares” | |
| 3. Conceptos y características | 12 |
| 3.1 Dimensiones que intervienen en el desarrollo de las habilidades sociales | 14 |
| 3.2 Procesos de socialización en los niños y las niñas entre los 3 y 6 años | 16 |
| 3.3 Competencias sociales básicas que se desarrollan en la educación preescolar | 18 |
| Conclusiones | 52 |
| Referencias Bibliográficas | 54 |

INTRODUCCIÓN

Los primeros años de la infancia constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo físico, intelectual y social, en los cuales las experiencias sociales desempeñan un papel clave ya que a través de ellas logran desarrollar muchos de los aprendizajes que servirán de base para su vida.

De ahí la importancia de fomentar relaciones sociales en las niñas y los niños, porque este tipo de interacciones contribuyen en su desarrollo cognitivo y social y se relacionan a su funcionamiento como adultos.

Uno de los contextos que contribuyen al fortalecimiento de la socialización es el contexto escolar, proporciona elementos importantes con los que se pueden trabajar las habilidades sociales. El jardín de niños como primer contexto escolar socializador, “constituye un espacio propicio para que los pequeños convivan con sus pares y con adultos y participen en eventos comunicativos más ricos y variados que los del ámbito familiar e igualmente propicia una serie de aprendizajes relativos a la convivencia social” (PEP, 2004).

Por ser esta institución el segundo gran contexto socializador en el que se desenvuelve el niño y niña, se elabora esta propuesta de un programa de intervención institucional que tiene como finalidad desarrollar habilidades sociales de cooperación en niños y niñas preescolares de entre 3 y 5 años de edad, a través de actividades lúdicas motivadoras que generen espacios de interacción y convivencia y contribuyan al fortalecimiento de su vida social.

La propuesta está integrada por los siguientes apartados: 1) planteamiento del problema; 2) juego y desarrollo infantil; 3) competencia social, habilidades sociales y la cooperación en contextos escolares, y; 4) programa de habilidades sociales de cooperación en preescolares a través de actividades lúdicas a nivel institucional.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. PROBLEMATIZACIÓN

La educación preescolar interviene en las diferentes interacciones sociales y proporciona a los niños y niñas un ambiente social de diversidad que demanda nuevas exigencias.

Del tipo de interacciones sociales en las que los preescolares estén expuestos y en la medida en que los diferentes agentes sociales (maestros, padres de familia, amigos) promuevan interacciones positivas, contribuirán a mejorar la calidad de vida del individuo en las áreas escolar y personal. Sin embargo, debe reconocerse que en múltiples ocasiones la intervención que realiza el docente se ve obstaculizada por múltiples factores como: grupos con muchos alumnos (que demandan mayor atención e impiden intervenciones sociales significativas por parte de los docentes así como un trabajo educativo de calidad), falta de capacitación por parte de los docentes para promover este tipo de actividades, y en algunos casos, apatía de los padres de familia y docentes para involucrarse e involucrar a sus hijos en actividades sociales.

Como resultado de mi experiencia en estos ámbitos he observado que los grupos constituidos por más de 35 alumnos necesitan mayor dedicación del docente, tiempo, control y variedad de estrategias didácticas para brindar a los alumnos y alumnas las mismas oportunidades de interacción y aprendizaje. En ocasiones el poco compromiso de algunos docentes en su trabajo hace que se interesen poco por estos aspectos y realicen actividades didácticas repetitivas, no diseñadas para el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos ni para generar interés por las interacciones con sus pares y docentes.

En general, la enseñanza de las habilidades sociales se lleva a cabo en el salón de clases como un currículum oculto, aun cuando el profesor no lo hace deliberadamente; en muchas ocasiones los educadores no están preparados para guiar a los niños en sus interacciones sociales, por la falta de conocimientos teóricos y prácticos acerca de las habilidades sociales y de actividades que generen este tipo de interacciones, necesarias para ayudar a

niños y niñas que presentan problemas de adaptación, ajuste social o integración.

La participación de los padres de familia en el proceso educativo y en las actividades sociales con sus niños y niñas, es un factor importante para el aprendizaje de habilidades sociales, ya que este tipo de actividades (culturales, deportivas, sociales, recreativas) ofrecen oportunidades para la socialización.

Para facilitar el trabajo socializador que demanda una institución educativa, se elaboró esta propuesta de programa de intervención para desarrollar habilidades sociales en preescolares a través de actividades lúdicas, para ser trabajado por los docentes e integrando también algunas actividades que involucren a los padres y madres de familia en el proceso de socialización de los niños y niñas.

Se implementará a nivel institucional porque este contexto en el que se desarrolla el individuo es considerado como la segunda gran agencia socializadora en el que se da gran número de interacciones con diversos agentes como maestros, padres y grupo de iguales. Con ello espero contribuir a promover mejores condiciones de interacción y aprendizaje dentro de la institución.

1.1 JUSTIFICACIÓN

El desarrollo social se caracteriza por la interacción que se ejerce con el grupo social que rodea al niño y la eficiencia de este tipo de interacción. La escuela mediante la educación preescolar, como institución educativa socializadora, debe proporcionar las herramientas necesarias para promover actividades que contribuyan al desarrollo de habilidades sociales y sustenten el fortalecimiento de la competencia social necesaria. Pero esta encomienda debe hacerse formal, por tal razón es necesario el planteamiento de políticas y acciones desde la institución para desarrollar esas habilidades.

En el jardín de niños de estudio del municipio de Pichucalco del estado de Chiapas es importante implementar el programa de habilidades sociales ya que es una institución que cuenta con gran demanda de matrícula y debido a ello los grupos son extensos y en ocasiones no se pueden brindar las mismas oportunidades de interacción para todos los niños y niñas, también porque

buena parte del profesorado ni los padres no cuenta con las herramientas ni la información necesaria para fomentar estas actividades dentro y fuera del aula; además que los padres y madres de familia no le brindan la importancia que merecen este tipo de actividades para el desarrollo integral de sus hijos.

El programa es de valiosa ayuda para el quehacer educativo pues brinda actividades diversas para el aprendizaje de las habilidades de cooperación para los niños y las niñas y facilita la tarea educativa del docente.

Cabe señalar que la aplicación de este programa puede no ser de utilidad para todos los grupos con los que se trabaje ya que dependerá de cómo estén integrados los grupos, la importancia que el docente otorgue al desarrollo de las habilidades sociales y, sobre todo, las interacciones que se promuevan entre los alumnos.

Resulta importante destacar el papel de las actividades lúdicas en el desarrollo de este programa ya que, por estar destinado a niños y niñas de educación preescolar se considera relevante trabajar mediante los juegos, por ser estos un medio a través del cual el niño y la niña se expresan con libertad y enfrenta situaciones del mundo que los rodea.

1.2 OBJETIVO

- Diseñar un programa de intervención psicopedagógica para el desarrollo de habilidades sociales de cooperación en niños y niñas preescolares a través de actividades lúdicas.

CAPÍTULO II

“JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL”

2. ALGUNAS DEFINICIONES Y TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

De la gran variedad de definiciones sobre el juego que podemos encontrar resulta importante mencionar que el juego como manifestación social es una actividad que va unida a la condición humana y está sujeta a la interpretación de la realidad de cada individuo y a la manera en que cada uno lo percibe.

Una de las definiciones sobre el juego que resulta más completa por la integración de sus componentes (cualitativos, cuantitativos y funcionales) es la descrita por Vega (1998):

- “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente, que saliéndose de la vida habitual se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas establecidas e improvisadas... (Vega, 1998: 7).

El juego según Bruner (1995), supone una reducción de las consecuencias de los errores que cometemos y lo concibe como una actividad lúdica que proporciona placer. Es una actividad importante para el desarrollo humano que proyecta el mundo interior e interioriza el mundo exterior hasta hacerlo parte de uno mismo. El juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta. Lo anterior hace referencia al juego como la actividad en la que los individuos manifiestan su libertad, deseos y conductas y se apropian de los constructos sociales a los que están sujetos.

Desde la teoría psicoanalítica de Freud se define al juego como “la expresión de instintos que obedecen al principio del placer”... (Citado por Omeñaca, y Ruiz, 2005: 13). En un principio Freud considera que es a través del juego y su carácter simbólico en donde el niño expresa su sexualidad y la realización de deseos insatisfechos; pero es en sus investigaciones sobre actividades lúdicas en donde se replantea su teoría y concluye que es “a través de este juego simbólico en donde el niño se convierte en parte activa en el dominio de los aspectos más traumáticos de su realidad” (citado por Omeñaca, y Ruiz, 2005: 13).

Piaget, en su teoría sobre el desarrollo infantil, considera al juego como “el reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento de desarrollo individual” (citado por Omeñaca, y Ruiz, 2005); estructuras que se desarrollan en los procesos de asimilación y acomodación. Clasifica al juego de acuerdo al desarrollo de cada etapa evolutiva, considerando un juego para cada una de ellas. Así, al periodo sensoriomotriz corresponde el “juego de ejercicio” que consiste en la repetición por placer de actividades con fines adaptativos; le sigue el “juego simbólico” en el periodo final sensoriomotriz y principio de operaciones concretas; y para finalizar se encuentra el “juego de reglas” en el subperiodo de las operaciones concretas. De esta manera Piaget señala la gran importancia que tiene el juego en la evolución del niño y la niña ya que forma parte de cada uno de los procesos que conforman su desarrollo y contribuye en su formación intelectual y social.

Otro teórico que aborda al juego es Vygotsky, centrando su atención en el juego de rol sociodramático. Para este autor el juego es una fuente de evolución que genera zonas de desarrollo próximo (entendida como la distancia que existe entre el potencial real del niño o niña y el potencial que se puede desarrollar o alcanzar a través de la ayuda de un adulto o compañero), busca la satisfacción de deseos inmediatos y salen a la luz procesos internos. Considera que el juego tiene origen social ya que se incorporan situaciones de la vida adulta que el niño tiene que desempeñar. Esta teoría nos habla del juego como la actividad en la que se ponen en práctica diversos roles sociales, nos lleva a la interacción social con otros, se incorporan conocimientos, se desarrollan potencialidades mayores y se transmiten valores sociales que le servirán para desempeñarse en la sociedad. Esta perspectiva sobre el juego es la que influyó principalmente en la visión del juego de Bruner, descrita anteriormente.

La teoría de Wallon (citado por Omeñaca, y Ruíz, 2005) retoma al juego de imitación y exploración y considera que es a través de los juegos, en donde el niño imita las experiencias que acaba de vivir, y propicia la exploración. Clasifica al juego de acuerdo a las funciones que con él se cumplen; entre esta clasificación resalta al juego como función sensoriomotriz (precisión y habilidad), como función de articulación (implicación de la memoria) y como función de sociabilidad (al formar grupos y cumplir funciones).

- Permitir en primera instancia el desarrollo global del niño para poner en juego la mayoría de las capacidades y de los aspectos del desarrollo humano.
- Eliminar el exceso de competitividad, para no provocar rivalidades entre los propios alumnos y estimular la cooperación de todos dándole más importancia al proceso que al resultado.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés para el alumno.
- Suponer un reto para el alumno (estímulo), pero alcanzable.

El juego entre pares es de los recursos que aportan mayores experiencias de aprendizaje, ya que en él se manifiestan saberes, prácticas, conductas y valores de forma natural, se confrontan puntos de vista, asumen responsabilidades y experimentan situaciones que ayudan en el proceso de construcción de conocimientos.

Uno de los aspectos a tomar en cuenta al utilizar al juego como recurso para propiciar aprendizajes dentro del ámbito escolar es la función que el profesor desempeñará al planear situaciones de juego e implementarlas como metodología de enseñanza, porque “si el adulto interviene excesivamente y le roba la iniciativa al niño, el juego se torna aburrido” (Bruner, 1995: 217), provocando así que los conocimientos transmitidos no tengan ningún significado y se pierda con la espontaneidad y el placer del juego.

Dentro de la educación preescolar, una de las tareas principales del profesorado consiste en “orientar el impulso natural de los niños (as) hacia el juego para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos de acuerdo a las competencias que los niños deben desarrollar” (PEP, 2004: 36). Por ello la importancia del profesor como mediador entre los contenidos que se quieren enseñar y la actividad que desarrolla el alumno, para que propicie un clima afectivo y social, que aclare las reglas del juego y las dote de significado y busque estrategias para ayudar a la resolución de conflictos que se puedan presentar.

En la propuesta institucional que aquí se expone, el contenido son las habilidades sociales de cooperación.

2.2 TIPOS DE JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Existen una variedad de clasificaciones de los juegos que ayudan a ubicar el tipo de juego que cada niño y niña ejecuta de acuerdo al nivel de desarrollo. Una de las clasificaciones más generales son: juegos naturales, juegos con reglas y juegos de circuitos de acción motriz (Fichero de actividades de educación física, 2003).

Los juegos naturales son los juegos que los niños y las niñas practican en forma cotidiana en los que se establecen y aceptan normas mínimas y que contribuyen al desarrollo y movimientos básicos del ser humano como caminar, trotar, correr, lanzar, etc.

Los juegos de reglas constituyen actividades sensoriomotoras y simbólicas en las que se introducen las normas necesarias para conseguir el placer que mueve al juego.

Los juegos de circuitos de acción motriz tienen como finalidad poner a prueba las habilidades psicomotrices y sociomotrices a partir de acciones que requieran de la participación comprometida y consciente de los niños y las niñas.

Frisancho (1996) realiza una clasificación de los juegos en los que se menciona: juego exploratorio o sensorio-motor, juego relacional, juego constructivo, juego dramático o simbólico, juego con reglas y juegos motores bruscos o bulliciosos; a continuación se describirán sólo los que no se han retomado en este apartado.

- El juego relacional implica el uso de objetos con el propósito para el que fueron creados (la cuchara para comer, el lápiz para escribir, etc.).
- El juego constructivo es el tipo de juego en el que se utiliza la manipulación de objetos con el fin de construir o crear algo.
- El juego dramático o simbólico consiste en ser capaz de hacer que una cosa represente otra, es el tipo de juego contrario al relacional ya que a través de la imaginación se utilizan los objetos y materiales de una manera distinta que como se emplean en la realidad.

Dentro de su teoría, Chateau (citado por Omeñaca, 2005: 16) establece una clasificación del juego en función de la presencia o ausencia de reglas, y considera lo siguiente:

- Los juegos no reglados se presentan de los 0 a los 2 años y en ellos aparecen los juegos funcionales, los juegos hedonísticos (obteniendo placer a través de los sentidos), los juegos con lo novedoso (exploración de nuevos objetos de juego) y los juegos de autoafirmación (transición entre el juego no reglado y el juego con reglas).
- Los juegos reglados se desarrollan a partir de los 2 años y entre ellos se encuentran: los juegos de imitación o simulados, los juegos de construcción, los juegos de regla arbitraria y los juegos sociales.

Así, estas clasificaciones que cada investigador realiza son una organización de las conductas que los niños y las niñas manifiestan al realizar esta actividad tan placentera.

2.3 EL JUEGO DE COOPERACIÓN

Constituyen actividades lúdicas cooperativas, “las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” (Omeñaca, y Ruiz, 2005: 47).

Desde esta perspectiva se considera que para que el juego cumpla con los objetivos propuestos debe existir el apoyo mutuo de todos los participantes poniendo en acción cada una de sus habilidades y rescatando la ayuda y solidaridad a los que se les dificultan las tareas para lograr así cumplir con la meta.

De acuerdo a la finalidad de la meta que implica cada juego, Omeñaca y Ruiz (2005) clasifican diferentes tipos de juegos cooperativos, entre los que destacan:

- Juego de cooperación intragrupal con competición entre grupos, el cual lleva a cooperar entre los miembros del grupo para lograr la competición con los del grupo rival.

- Juego paradójico, en el que se distribuyen los papeles entre los miembros del grupo en forma cambiante en el que la participación puede ser cooperativa o de oposición.
- Juego de resolución, cuya finalidad es la búsqueda de soluciones para las diferentes situaciones problema que se manifiestan.

Por lo anterior, podemos mencionar que las actividades de colaboración y el juego social se convierten en sucesos cada vez más frecuentes durante la edad preescolar, planteando así mayores exigencias en lo que concierne a la competencia social, la coordinación, la comunicación y el incremento de las relaciones entre iguales.

En la propuesta institucional que aquí se elabora se retoma la clasificación que Omeñaca y Ruiz hacen del juego ya que son los que consideran a la cooperación.

CAPÍTULO III

“COMPETENCIA SOCIAL, HABILIDADES SOCIALES Y LA COOPERACIÓN EN CONTEXTOS ESCOLARES”

Las habilidades sociales no se desarrollan de manera aislada, se adquieren de acuerdo a las experiencias sociales en las que participa el individuo y se relacionan entre sí por ser todas ellas conductas que se presentan en consecuencia de la interacción. Algunas de las características que integran a una persona que ha logrado desarrollar su competencia social y constituirse en su entorno con habilidades sociales y cooperativas que facilitan su existencia son: ser capaz de actuar ante lo imprevisto y lograr cumplir la meta, relacionarse fácilmente con los demás, compartir saberes, experiencias y tareas conjuntas, saber escuchar, apoyar a los demás cuando lo necesitan, aceptar las diferencias, integrarse a los grupos sociales y convivir armónicamente con los demás.

Para conocer de manera más detallada estos conceptos, su relación e implicación en el desarrollo humano, comenzaremos este capítulo definiendo algunas características que las identifican; analizando las dimensiones que intervienen en el desarrollo de las habilidades sociales, retomando aspectos sobre el proceso de socialización en los niños y niñas de tres a seis años y mencionando algunas de las competencias sociales que se desarrollan en la educación preescolar. Posteriormente abordaremos a la cooperación y las habilidades sociales básicas para aprender a cooperar y finalizaremos el capítulo mencionando algunas de las funciones que cumple el profesor dentro de las actividades de cooperación.

3. CONCEPTOS Y CARACTERÍSTICAS

Resulta importante dentro del desarrollo social de todo individuo establecer interacciones que fortalezcan la convivencia social y contribuyan al desenvolvimiento armónico de la persona. Para lograrlo, es necesario contar con habilidades sociales que faciliten esta acción y desarrollar la competencia social; términos que en múltiples ocasiones se han manejado como sinónimos

pero que sería interesante definir y explicar algunas características que los particularizan.

El término de competencia social hace referencia al conjunto de habilidades necesarias para actuar y desenvolverse de manera efectiva en las distintas interacciones sociales y alude también a las diferentes conductas adecuadas a las normas que regulan las interacciones. Estas habilidades y conductas se relacionan a componentes cognitivos, socioafectivos y emocionales que incluyen capacidades como: perspectiva, razonamiento moral, conocimiento social; apego, expresividad, autocontrol; comunicación verbal y no verbal, cooperación, apoyo, habilidades de participación y resolución de conflictos (Luca, y Rodríguez, 2001).

La competencia social la constituyen, entonces, todas las habilidades que cada persona utiliza para establecer relaciones y actuar de manera eficaz dentro y fuera del grupo social.

En cuanto a la conceptualización de las habilidades sociales encontramos la de Luca y Rodríguez (2001: 28) quienes la definen como: "comportamientos o pensamientos que son instrumentales para resolver conflictos, situaciones o tareas sociales", de esta manera las habilidades sociales constituyen el conjunto de capacidades o acciones específicas que realiza una persona para llevar a cabo una tarea determinada en un contexto específico socialmente aceptable y valorado.

Luca y Rodríguez (2001) presentan algunas características de las habilidades sociales. Entre ellas encontramos que se pueden manifestar ante respuestas conductuales, cognitivas o fisiológicas; dirigidas a un reforzamiento social de tipo ambiental o de autoreforzamiento; de carácter cultural, adquiridas de acuerdo a las normas que regulan al grupo social al que pertenece; de respuestas específicas a cada situación que se presente; de naturaleza interactiva y heterogénea y pueden cambiar de acuerdo a la situación que se presente.

En general se puede decir que las habilidades sociales son conductas observables adquiridas a través de aprendizajes reforzados o entrenamientos específicos (Luca y Rodríguez, 2001).

Relacionado al concepto de cooperación el diccionario de la Lengua Española la define como "obrar conjuntamente con otro u otros para un mismo

fin". La cooperación requiere del trabajo compartido entre todos los miembros del grupo desempeñando roles de acuerdo a sus habilidades y capacidades para alcanzar las metas establecidas.

Para lograr la cooperación como actividad tiene que existir reciprocidad entre los que intervienen, es decir, aunque esta acción implica beneficio individual siempre busca beneficiar a los demás; sin ello se estaría hablando sólo de una ayuda y no de cooperación (Marín, y Blázquez, 2003). Algunos autores se refieren al término colaboración para describir la situación anterior.

Relacionada a la educación la cooperación se define como el "proceso social que se pone en juego para alcanzar el mismo propósito desde el que se plantea cualquier acción educativa en el aula" (Rué, 2002: 28). Lo anterior indica que la cooperación es una herramienta que se puede utilizar en cualquier tarea educativa y cumple con los propósitos que se establecen en ella de una manera dinámica y de interacción de conocimientos entre los alumnos logrando también favorecer el desarrollo individual y la integración social.

3.1 DIMENSIONES QUE INTERVIENEN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Para analizar de una manera efectiva y detallada las habilidades sociales y algunos problemas que en ella se manifiestan es necesario retomar las dimensiones que Bandura (citado por Arón, y Milicić, 2002) clasificó en dimensión personal, conductual y ambiental en la interacción social.

La dimensión personal es la variable integrada por todos los aspectos de la personalidad del ser humano que van a influir directamente en las interacciones sociales entre ellas se encuentran el temperamento, el género, el atractivo personal y los aspectos cognitivos, afectivos y sociales.

Al hablar de dimensión ambiental nos referimos a los diferentes contextos en los que se desenvuelve el ser humano y en los cuales se desarrollan situaciones sociales. Estos son los ambientes naturales que generan fuentes de socialización e influyen en el desarrollo de la competencia social, como la familia, la escuela y el grupo de pares.

Dentro de los contextos sociales más relevantes en el desarrollo social está el contexto familiar; considerado el primer espacio de interacciones sociales que

el ser humano experimenta y “la matriz social en el que se aprenden los primeros comportamiento interpersonales” (Arón, y Milicić, 2002: 18). El estilo de cada familia tiene una influencia importante en el aprendizaje de las habilidades sociales, la transmisión de las pautas básicas de comportamiento, valores y normas se generan ahí, es intenso en los primeros años de vida y forman la base que sustenta la adaptación dentro de la sociedad.

Otro de los contextos importantes en el desarrollo de las habilidades sociales es el contexto escolar, considerado como la segunda gran agencia socializadora para los niños. La escuela ejerce influencia importante en las interacciones, en ella se amplían las posibilidades de experimentar situaciones sociales y de relacionarse con adultos, niños mayores y sus pares (PEP, 2004).

Los aspectos del contexto escolar que intervienen en el desarrollo de las habilidades sociales son: el papel del profesor como mediador del aprendizaje, el ambiente físico escolar y del aula, la ubicación geográfica de la escuela, la forma en que están adaptadas las mesas y sillas, el número de alumnos que integran el grupo o densidad de población, el tamaño de la escuela, entre otros (Arón, y Milicić, 2002). Estos factores junto con los analizados, contribuyen a la generación de conductas sociales asertivas o poco adaptativas en los alumnos y forman parte importante en el desarrollo de la competencia social del individuo.

El grupo de pares está considerado como el nivel interactivo inmediato dentro de los contextos en los que se relaciona socialmente el ser humano. Dentro de la psicología cognitiva se destaca “el papel relevante de las relaciones entre iguales en el aprendizaje de las niñas y los niños... los procesos mentales como producto del intercambio y de la relación con otros, y el desarrollo como un proceso interpretativo y colectivo en el cual los niños participan activamente en un mundo social lleno de significados definidos por la cultura en la que se desenvuelven” (PEP, 2004: 35). Con ello podemos decir que el grupo de pares brinda la oportunidad de generar conocimientos sociales, afectivos y cognitivos de manera natural y significativa para los niños y las niñas y desarrollar muchos aspectos de su personalidad.

Por último, podemos mencionar que la dimensión conductual constituye las manifestaciones observables, los rasgos específicos de las diferentes respuestas del individuo ante diversas situaciones sociales. Los elementos conductuales que integran estas respuestas son clasificados según Caballo (1993) en: componentes no verbales, componentes paralingüísticos,

componentes verbales y los componentes mixtos más generales; de los cuales los más utilizados dentro de las habilidades sociales son la mirada, las cualidades de la voz, el tiempo de la conversación y su contenido verbal.

Estos elementos y muchos otros han servido de base para el entrenamiento de las habilidades sociales conformando así, una de las dimensiones más importantes al desarrollar habilidades sociales ya que a través de las conductas expresadas en el individuo se puede observar el nivel de habilidad social de la persona e incidir en él de manera positiva, reflejadas en la personalidad del niño.

El estudio del desarrollo de la personalidad se da a partir de una visión integral del desarrollo de las niñas y los niños, percibiéndolos como participantes activos del mundo social, con diversidad de contextos que les permiten obtener experiencias e información para elaborar representaciones tanto de ellos mismos como del mundo que les rodea.

Al respecto Allport comenta que la personalidad es “la organización dinámica en el individuo de aquellos sistemas que determinan su conducta y pensamiento característicos” (citado en Izquierdo, 2002: 618). En este sentido, nos habla de la formación de la personalidad como el conjunto de interacciones que se da entre la percepción, cognición, emoción, motivación y acción.

Wallon, al abordar la personalidad señala que es entre los 3 y 6 años en donde el niño comienza con la formación del yo, y considera a esta etapa crucial para la definición de la personalidad infantil. Es en esta etapa, a la que denomina estadio del personalismo (en Hidalgo, y Palacios, 2001), en la que el niño fortalece y afianza su identidad pasando desde la crisis de oposición, momento de gracia y concluyendo por la imitación de los demás. Desde esta perspectiva se plantea que el niño es un ser social desde que nace y que la interacción que realiza con los demás es la clave para continuar su desarrollo.

3.2 PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS ENTRE LOS 3 Y 6 AÑOS

La socialización resulta de la interacción que el niño y la niña ejerce entre él y su entorno y es mediante ésta interacción en la que inicia el proceso de construcción de su identidad la cual incluye el entendimiento de sí mismo y una conciencia social, e implica la formación del autoconcepto y la autoestima (PEP,

2004). Bajo esta consideración resulta importante señalar que las relaciones interpersonales se van desarrollando de manera gradual conforme van regulando sus emociones, controlando sus impulsos y se van apropiando de los distintos patrones culturales y sociales que integran su entorno social.

La socialización es entonces, un “proceso interactivo necesario al niño y al grupo social donde nace, a través del cual el niño satisface sus necesidades y asimila la cultura...” (López, 1990: 93). Consideramos entonces que en este proceso el niño y la niña aprenden a relacionarse, a controlar sus emociones, a resolver conflictos y desempeña roles que la misma sociedad le asigna.

Según Félix López (1990) este proceso de socialización por el que atraviesan los niños y las niñas está conformado y se manifiesta a través de los procesos mentales, los procesos afectivos y los procesos conductuales.

Los procesos mentales son aquellos conocimientos sociales referidos a las personas y al conocimiento de la sociedad. En otras palabras, el proceso mental es la apropiación de aprendizajes relacionados al mundo personal y social que nos rodea.

Los procesos afectivos son los aspectos (sentimientos, emociones, deseos) que llevan al individuo a vincularse con los demás, entre ellos se encuentran: el deseo, la atracción, el enamoramiento, la empatía, el apego y la amistad; estos dos últimos son considerados los vínculos afectivos básicos durante el desarrollo de los primeros años de vida.

Las relaciones que se establecen entre hermanos constituyen un vínculo afectivo importante en el proceso de socialización. Los hermanos son considerados las figuras socializadoras más significativas a las que se suelen dirigir las emociones más intensas y variadas, en estas interacciones se promueven el conocimiento interpersonal, se establecen relaciones de apego, sirven como modelos sociales y se da un aprendizaje de pares (Moreno, 2001). Este vínculo afectivo es importante ya que con él, el niño y la niña comienzan a experimentar sus primeras manifestaciones sociales entre pares y desarrollan modelos de comportamiento y de relación.

Otro de los componentes del vínculo afectivo es el de las relaciones que se establecen entre iguales, éstas se tratan de relaciones voluntarias determinadas por el gusto de estar juntos. La selección que el niño hace del grupo de amigos se caracteriza por la atracción que siente por iguales con estilos de

comportamiento parecidos. El género interviene también en la conformación de los grupos de amigos, en esta etapa los niños y las niñas buscan y pasan más tiempo jugando con amigos del mismo sexo. Las interacciones con los amigos se caracterizan por un mayor número de intercambios sociales positivos, más cooperación, ayuda, consuelo, y en general, mayores comportamientos prosociales.

Por último, los procesos conductuales de socialización suponen el conocimiento de valores, normas, hábitos sociales y el control sobre la propia conducta.

Las conductas prosociales forman parte de los procesos conductuales y son considerados como comportamientos que se emiten de manera voluntaria y sirven para ayudar, compartir, consolar y proteger a otros (Moreno, 2001).

Las conductas sociales están reguladas por la sociedad ya que es ella la que considera qué conductas son adecuadas y cuáles no; por eso el niño y la niña desde que nacen se apropian por medio de la imitación y la experimentación de estas conductas sociales que le van permitiendo un mejor desenvolvimiento y adaptación dentro de la sociedad.

3.3 COMPETENCIAS SOCIALES BÁSICAS QUE SE DESARROLLAN EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Con la reforma de la educación preescolar de 2002, se retomaron diversos aspectos a desarrollar en las niñas y niños y a diferencia de un programa que establece temas generales como contenidos educativos, este programa está centrado en el desarrollo de competencias y su finalidad es “propiciar que la escuela se constituya en un espacio que contribuya al desarrollo integral de los niños, mediante oportunidades de aprendizaje que le permitan integrar sus aprendizajes y utilizarlos en su actuar cotidiano” (PEP, 2004: 22).

En este sentido podría decirse que trabajar por competencias es enseñar al niño y a la niña a saber hacer y actuar en los diferentes ámbitos de la vida en beneficio de uno mismo y para los demás.

Este programa está constituido por seis campos formativos que incluyen competencias a fortalecer o desarrollar. Entre estos campos formativos encontramos el de Desarrollo Personal y Social y explicaremos su aspecto de

relaciones interpersonales por su relación con las habilidades sociales; está organizado en dos aspectos relacionados con los procesos de desarrollo infantil y cada uno de ellos incluye las competencias a desarrollar. Los aspectos son identidad personal y autonomía, y relaciones interpersonales.

Las competencias que incluyen el aspecto de relaciones interpersonales son:

- Acepta a sus compañeras y compañeros como son y comprende que todos tienen los mismos derechos, y también que existen responsabilidades que deben asumir.
- Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto.
- Aprende sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tiene la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.
- Interioriza gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto.

Resulta importante señalar que no sólo en este campo formativo ni sólo en este aspecto se desarrollan competencias relacionadas a las habilidades sociales ya que al participar en diversas experiencias educativas los niños ponen en juego un conjunto de capacidades de distinto orden e incluyen distintos campos del desarrollo humano.

Entre las habilidades sociales a desarrollar que retoma el PEP 2004 encontramos:

- Apoya y da sugerencias a otros.
- Toma en cuenta a los demás (al respetar turno, al realizar un trabajo colectivo, al compartir materiales).
- Acepta asumir y compartir responsabilidades.
- Establece relaciones de amistad con otros.
- Dialoga para resolver conflictos con o entre sus compañeros.
- Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás.
- Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula.
- Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas.
- Convive y colabora con sus compañeros.
- Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo.

- Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr una meta que implique esfuerzo físico en colaboración.
- Participa en el establecimiento de reglas de seguridad en la escuela y promueve su respeto entre sus compañeros y entre los adultos.

Éstas y algunas otras son las competencias y habilidades sociales que el programa de educación preescolar 2004 pretende promover en las niñas y los niños bajo una educación que favorezca una experiencia educativa de calidad y que permita desarrollar sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.

3.4 HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS PARA APRENDER A COOPERAR

Para trabajar la cooperación en los grupos es necesario promover en los alumnos las habilidades sociales que faciliten este tipo de interacción, es decir, se debe enseñar a los alumnos a aprender a cooperar, los niños no nacen con las habilidades para las relaciones interpersonales y grupales, son aprendidas y adquiridas a través de la interacción.

Algunos investigadores han clasificado a las habilidades necesarias para trabajar en cooperación. Entre ellos encontramos a Abrams (citado por Marín y Blázquez, 2003) quien las agrupa en habilidades interpersonales y habilidades cognitivas; en este apartado mencionaremos solo las interpersonales ya que son las que en este tema nos competen. Entre las habilidades interpersonales propone: facilitar la interacción, respetar a los demás, aceptar diferencias, utilizar el humor adecuadamente, participar con entusiasmo, discrepar educadamente, mantener autocontrol, describir sentimientos, preocuparse por los demás, mostrar aprecio, incluir a todos, compartir el espacio y los materiales, animar a otros, alabar, ser cortés, utilizar nombres.

Otra clasificación sobre las habilidades sociales para trabajar la cooperación la hace Marín y Blázquez (2003) y distingue cuatro: habilidades comunicativas, de resolución de conflictos, de dirección de grupo y de liderazgo, enseguida se explicitan las características de cada una en el cuadro 2.

Cuadro 1. Habilidades sociales necesarias para trabajar la cooperación (Marín y Blázquez, 2003, p. 115).

| <i>ALUMNOS JÓVENES</i> | <i>ALUMNOS MAYORES</i> |
|--|---|
| HABILIDADES COMUNICATIVAS | |
| Complementar a otros Animar a los demás Contribuir con ideas Alabar a los demás | Escucha activa Proveer feedback descriptivo Animar a que otros ofrezcan ideas Crítica constructiva Parafrasear y resumir |
| HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS | |
| Argumentar una posición Parafrasear la posición de otro Ofrecer posibles soluciones | Escucha activa Sintetizar diferentes perspectivas Confirmar la competencia de otros |
| HABILIDADES DE DIRECCIÓN DEL GRUPO | |
| Permanecer con el grupo Respetar turnos Compartir materiales Mantener un nivel de ruido apropiado | Promover la participación igual Habilidades de organización temporal Observación del grupo y habilidades de seguimiento Ceñirse al tema |
| HABILIDADES DE LIDERAZGO | |
| Explicar lo que ha de hacerse Mantener a los miembros del grupo en la tarea Asegurar que los materiales se encuentren disponibles Coordinación con otros grupos o con el profesor | Proveer dirección al grupo Mantener a los miembros del grupo en la tarea Adquirir los recursos necesarios para el grupo Organización de la agenda y el plan de trabajo |

Se puede considerar que para realizar un trabajo en cooperación es necesario desarrollar al menos una de las habilidades sociales de acuerdo al grado de madurez intelectual de cada alumno o alumna y tener en cuenta que para desarrollar la cooperación será indispensable haber trabajado con anterioridad con diversas actividades que la favorezcan y así cumplir con los propósitos establecidos para cada actividad.

3.5 EL PAPEL DEL PROFESOR DENTRO DE LAS ACTIVIDADES DE COOPERACIÓN EN LOS GRUPOS.

El diseño de actividades para la cooperación como estrategia didáctica en el trabajo cotidiano de las aulas educativas es un reto que implica disponibilidad, esfuerzo, sensibilidad, iniciativa, apertura y actitud positiva por parte de los encargados de la educación que muchos no están dispuestos a asumir.

Diversas investigaciones señalan la importancia de la cooperación en el trabajo de las aulas ya que constituyen “espacios de socialización donde los alumnos aprenden con y de otros, a partir de su implicación personal, cultural, afectiva y cognoscitiva”, (Rué, 2002: 31) y permiten comprender los procesos educativos desde perspectivas más ricas y amplias. Por ello la importancia de desarrollar habilidades sociales de cooperación e implementarlas al trabajo cotidiano de las aulas, con ello se promueven aprendizajes más naturales, significativos, activos y espontáneos.

Para que esta dinámica se pueda desarrollar es fundamental la participación del profesor en el diseño de las actividades de aprendizaje, en la integración de los equipos cooperativos y las tareas que designará a los integrantes de los equipos, en la función que desempeña dentro de la cooperación y la fundamentación de este trabajo para lograr la comprensión de los alumnos y para lograr que los grupos trabajen de forma productiva e independiente (Marín y Blázquez, 2003). Con esto estaríamos diciendo que el profesor o profesora será el mediador, guía y facilitador dentro de las actividades de cooperación y el responsable de que los aprendizajes lleguen a todos los alumnos.

Por último es importante señalar que el implementar la cooperación supone cambios importantes en el papel del profesor o profesora y en la interacción que establece con los alumnos, y requiere también de fundamentos teórico-prácticos que garanticen su posterior aplicación en las diferentes situaciones educativas ya que si no se tiene conocimiento de las finalidades y funciones de la cooperación se desperdicia una valiosa herramienta de trabajo para la educación.

CAPÍTULO IV

PROGRAMA INSTITUCIONAL

INTRODUCCIÓN

La aplicación de programas sobre habilidades sociales en instituciones escolares ha permitido la modificación de conductas de desadaptación social, la adquisición de nuevas habilidades y una mejor integración del alumno a las diversas actividades generadas en estos espacios educativos.

Este programa de habilidades sociales está dirigido precisamente al reforzamiento de habilidades de cooperación (específicamente a las comunicativas y de dirección de grupo) en grupos de niños y niñas de edad preescolar. Busca la promoción del desarrollo social y el fortalecimiento de conductas adecuadas a las normas sociales a través de la ejecución de juegos organizados dirigidos por el profesor (a) del grupo. Está diseñado para desarrollarlo a nivel institucional, ya que en este contexto el niño y la niña tienen variedad de interacciones con sus pares y diversidad de materiales que facilitan la ejecución de los juegos planteados.

El programa está organizado en un módulo, que contiene un objetivo específico; trece conductas que servirán de guía para la evaluación de las habilidades que se pretenden desarrollar; una ficha de operacionalización que incluye la variable o conducta y su operación, con aspectos para identificar las conductas evaluadas y diez juegos, cada uno con su objetivo operativo, las conductas a evaluar en el desarrollo de los juegos, la descripción e instrucciones, los materiales a utilizar, el tiempo aproximado para la ejecución del juego, las funciones del profesor (a) en cada actividad lúdica y una ficha de registro de observaciones en la que el docente podrá anotar si el alumno logró realizar la habilidad de manera natural, con refuerzos o si no logró realizarla.

El programa está dirigido a niños y niñas de 3 a 5 años de edad que cursan la educación preescolar y aunque se retoman para su elaboración algunos planteamientos del PEP 2004, es un diseño propio.

Estas conductas son las que nos sirven de base para observar y verificar si las habilidades sociales que se pretenden fortalecer en este programa se cumplen o no de acuerdo a los objetivos planteados. Las trece conductas a

evaluar durante el desarrollo de los juegos para verificar su cumplimiento son corresponden a habilidades comunicativas y de dirección de grupo. En la primera se impulsarán seis y en la segunda siete (cuadro 3):

Cuadro 2. Conductas de dirección de grupo y comunicativas a evaluar en el desarrollo de los juegos.

| | |
|--|--|
| CONDUCTAS DE COMUNICACIÓN | Propone ideas y escucha la de los otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula. |
| | Dialoga para resolver conflictos con o entre sus compañeros. |
| | Solicita la palabra y respeta turnos. |
| | Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta. |
| | Hace halagos. |
| | Controla sus impulsos y evita agredir a los demás. |
| CONDUCTAS DE DIRECCIÓN DE GRUPO | Solicita la atención de sus compañeros y se muestra atento a lo que ellos dicen. |
| | Se integra y participa activamente en el juego. |
| | Anima a los demás cuando lo necesitan. |
| | Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas. |
| | Acepta asumir y compartir responsabilidades. |
| | Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo. |
| | Convive y colabora con sus compañeros. |

La participación de todos los integrantes del grupo en los diferentes juegos es de vital importancia se espera que, entre mayor número de niños y niñas interactúen con sus pares, más oportunidades tendrán de desarrollar y poner en práctica las habilidades sociales.

La puesta en marcha del programa inicia con una ficha de entrevista dirigida a los padres de familia de los alumnos, con preguntas relacionadas al comportamiento social de sus hijos en los diferentes contextos en los que se desenvuelve (anexo 1 y 2); las entrevistas se realizan al iniciar el trabajo con el alumno y los datos ahí presentados servirán para tener referencias del comportamiento del niño en los distintos ámbitos en los que se relaciona.

Después de tener referencias sobre el tipo de interacciones que el niño y la niña realiza y de haber observado de manera directa las interacciones con sus pares dentro y fuera del salón de clases, se desarrollan los juegos establecidos en el programa.

El tiempo de ejecución del juego es aproximadamente de 25 a 60 minutos (dependiendo el juego) realizándolo dos veces durante la semana, de manera paralela en el trabajo de aula se reforzarán las conductas desarrolladas en el juego para enriquecer el proceso de adquisición de las habilidades sociales.

La forma en que se evalúan las conductas si han sido desarrolladas de manera natural, con refuerzos o si no se lograron, es a través de la ficha de registro de las observaciones generales sobre las conductas estimuladas (si presenta dificultad, si el juego no cumplió con el objetivo, si se presentan obstáculos no previstos y si se pueden superar o no, etc.) y sobre la participación del alumno en el proceso de desarrollo de los juegos, con la finalidad de comparar o valorar los logros y dificultades que el alumno presenta en cada actividad y si logra superarla con el juego siguiente (cuadro 4).

Cuadro 3. Resumen del plan de intervención del programa institucional.

| JUEGO | OBJETIVO | SESIÓN | TIPO DE JUEGO SEGÚN LA CLASIFICACIÓN DE OMEÑECA Y RUIZ, 2005. |
|----------------------------------|---|--------|---|
| Encontremos el cofre del tesoro. | Desarrollar conductas de participación colectiva tales como respetar turnos, animar y dialogar para resolver conflictos. | 1 | Juego de resolución |
| Carrera de relevos. | Fortalecer la convivencia y el trabajo cooperativo a través del juego de reglas y desarrollar conductas que contribuyan a la integración. | 2 | Juego de cooperación intragrupal con competición entre grupos |

| | | | |
|--|--|---|---|
| Dramaticemos un cuento. | Estimular el trabajo en equipos cooperativos a través del juego de dramatización e incrementar conductas de dirección de grupo. | 3 | Juego paradójico |
| La vuelta al mundo. | Promover en los integrantes del grupo la integración, colaboración y convivencia y conductas como animar a los demás. | 4 | Juego de cooperación intragrupal con competición entre grupos |
| Adivinemos con caras y gestos. | Propiciar la ejecución de habilidades comunicativas verbales dentro de la interacción en grupos cooperativos para lograr tareas específicas. | 5 | Juego de cooperación intragrupal con competición entre grupos |
| Hace mucho, mucho tiempo. | Estimular el desarrollo de conductas de ayuda, integración, participación colectiva y resolución de conflictos a través de actividades lúdicas. | 6 | Juego paradójico |
| Buscando instrumentos de trabajo. | Brindar espacios de juego en los que se fomenten las relaciones entre pares y manifiesten conductas de apoyo, diálogo, resolución de conflictos y halagos. | 7 | Juego de cooperación intragrupal con competición entre grupos |
| El lobo | Reforzar habilidades comunicativas verbales como proponer ideas, establecer acuerdos y dialogar para resolver conflictos a través de | 8 | Juego de resolución |

| | | | |
|---------------------------|--|----|---|
| | juegos de reglas, formando equipos cooperativos. | | |
| Las escobas globeras | Propiciar un clima que ayude a la integración del grupo fortaleciendo el trabajo cooperativo, las habilidades comunicativas verbales y el sentido de pertenencia grupal. | 9 | Juego de cooperación intragrupal con competición entre grupos |
| Juguemos al supermercado. | Establecer diálogos, resolver conflictos, buscar estrategias para lograr la meta y promover la integración grupal en un ambiente de juego. | 10 | Juego paradójico y Juego de resolución |

Enseguida se desarrollan trece sesiones de las habilidades a trabajar, cada una contiene, la descripción del juego, objetivo, conducta esperada, duración de la actividad, materiales, lugar en donde se realizará el juego, horario, participación del profesor, procedimiento y reglas.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Juego No. 1

“ENCONTREMOS EL COFRE DEL TESORO”

Descripción

Este juego consiste en encontrar el cofre del tesoro, para ello los alumnos necesitan buscar pistas y realizar las diferentes acciones que indica cada pista para ganarlas y lograr llegar al cofre del tesoro.

Objetivo operativo

- * Desarrollar conductas de participación colectiva tales como respetar turnos, animar y dialogar para resolver conflictos.

Conductas a desarrollar

- * Anima a los demás cuando lo necesitan.
- * Controla sus impulsos y evita agredir a los demás.
- * Dialoga para resolver conflictos con o entre sus compañeros.
- * Solicita la palabra y respeta turnos.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta

Duración del juego: 60 minutos.

Materiales

- Fichas con acciones o adivinanzas.
- Cofre del tesoro (caja decorada, que contenga dulces o juguetes)
- Croquis con diferentes lugares de la escuela donde se esconderá el tesoro.

Lugar de realización: patio cívico de la escuela y área de juegos.

Horario: hora del recreo.

Participación del profesor (a)

- Dar instrucciones sobre el juego.
- Proporcionar los croquis de los lugares para encontrar el tesoro a los diferentes equipos.
- Leer las acciones o adivinanzas que indica cada pista y que cada equipo realiza.
- Dar instrucciones sobre las habilidades que se pretenden desarrollar de manera clara para los niños y las niñas y aplicar reforzamientos

(cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.

- Se necesita la participación de 4 a 5 docentes o personas adultas que apoyen la actividad y que apliquen los reforzamientos explicándoles los objetivos y finalidad del juego para que contribuyan en él.
- Observar y registrar las conductas deseadas de los participantes.

Procedimiento:

1. Se forman equipos de 4 ó 5 integrantes.
2. Explicación de la dinámica del juego a las niñas y niños.
3. Cada pista tiene acciones o adivinanzas del lugar en donde se encuentre la otra pista que el docente leerá y los alumnos deberán adivinar y realizar las acciones para ganarse la siguiente pista.
4. Cada integrante del equipo se enumera de forma secuenciada y lleva a cabo la acción que le indica la pista de acuerdo al número que eligió; durante su intervención podrá recibir ayuda de sus compañeros del equipo.
5. En la ficha o pista se escribe el nombre del integrante que realiza la acción y no puede realizar otra con la finalidad de que todos participen, sólo podrá ayudar al compañero en turno.
6. Realizada la acción y adivinado el lugar en donde se encuentra la siguiente pista, se dirigen hacia ella para continuar la búsqueda del cofre del tesoro hasta llegar a la pista final y encontrarlo.
7. Se buscan 4 ó 5 pistas de acuerdo a la cantidad de integrantes de los equipos y se distribuyen en diferentes lugares de la escuela.
8. El equipo que logre desarrollar mayor número de conductas cooperativas y encontrar el cofre del tesoro es el ganador.

Reglas de juego:

- Cada equipo debe realizar la acción o adivinanza que indica la pista, sólo así puede ganar la parte del croquis que lo lleva al cofre del tesoro y a la siguiente pista.
- Todos los integrantes del equipo deben ayudar a sus compañeros cuando lo necesiten.
- El equipo debe trabajar cooperativamente para lograr la tarea.

Juego No. 2

“CARRERA DE RELEVOS”

Descripción

Se forman equipos de 4 integrantes; cada integrante realiza una carrera compitiendo con los demás niños y niñas de los otros equipos, ejecutando el movimiento que indique el profesor o profesora y regresando a la línea de salida para chocar la mano con su compañero o compañera de la fila y así continuar con la carrera de relevos.

Objetivo operativo

- * Fortalecer la convivencia y el trabajo cooperativo a través de juegos de reglas y desarrollar conductas que contribuyan a la integración.

Conductas a desarrollar

- * Anima a los demás cuando lo necesitan.
- * Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo.
- * Se integra y participa activamente en el juego.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta.
- * Acepta asumir y compartir responsabilidades.
- * Convive y colabora con sus compañeros.

Duración del juego: 30 minutos

Materiales

- 1 pelota para cada equipo
- 1 costal para cada equipo

Lugar de realización: patio cívico

Participación del Profesor(a)

- Explicar de manera clara y precisa las reglas del juego e instrucciones.
- Realizar cada uno de los movimientos que los integrantes de los equipos ejecuten en la carrera para que se identifiquen mejor.
- Proporcionar los materiales para cada equipo.
- Observar y registrar las conductas deseadas de los participantes.
- Dar instrucciones sobre las habilidades que se pretenden desarrollar de manera clara para los niños y las niñas y aplicar reforzamientos (cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.

Procedimiento

1. Se determina una zona de recorrido de aproximadamente 8 m.
2. Se divide al grupo en equipos de cuatro integrantes (como ellos elijan).
3. Se les explica las instrucciones del juego.
4. Cada equipo se coloca en filas para realizar el juego de relevos.
5. Los integrantes de los equipos deben ponerse de acuerdo y decidir quién ejecuta cada movimiento de la carrera, buscando estrategias para lograr terminar en primer lugar.
6. El primer participante realiza la carrera saltando con un pie, el segundo lanzando la pelota hacia arriba, el tercero gateando y el cuarto saltando dentro de un costal.
7. A la señal, sale el primer jugador de cada equipo ejecutando el movimiento correspondiente, corre hasta la zona señalada y regresa a darle la mano a su compañero para que siga la carrera.
8. Todos los integrantes de los equipos animan a sus compañeros con porras, gritos, conductas de afecto, etc.
9. Gana el equipo que logre trabajar cooperativamente y terminar primero la carrera con todos sus integrantes.

Reglas del juego

- Cada integrante del equipo debe realizar la carrera con el movimiento que le corresponde si no lo realiza como es, se regresa a la línea de salida y vuelve a comenzar.

- Todos los integrantes tienen que participar en la carrera y apoyar a sus compañeros, si no lo hacen el equipo no podrá ser ganador.

Juego No. 3

“DRAMATICEMOS UN CUENTO”

Descripción

En este juego los niños deben dramatizar un cuento por equipos, elaborando el vestuario con material reciclable.

Objetivo operativo

- * Estimular el trabajo en equipos cooperativos a través del juego de dramatización e incrementar conductas de dirección de grupo.

Conductas a desarrollar

- * Dialoga para resolver conflictos con o entre sus compañeros.
- * Propone ideas y escucha la de los otros.
- * Solicita la palabra y respeta turnos.
- * Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo.
- * Se integra y participa activamente en el juego.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta.
- * Anima a los demás cuando lo necesitan.
- * Convive y colabora con sus compañeros.

Duración del juego: dos sesiones de 40 minutos y una de 60; una por día.

Materiales

- Cuentos tradicionales: Caperucita roja, Los tres cochinitos, Blanca nieves y los siete enanos, Ricitos de oro, Pinocho, o cuentos que ellos identifiquen bien.
- Papeles de diferentes texturas, colores, tamaños, etc., como: cartulina, papel crepe, papel terciopelo, fomi, etc.
- Tijeras
- Pegamento
- Cinta adhesiva
- Plumones
- Listones
- Elástico
- Alfileres

Lugar de realización: la primera sesión se realiza en la biblioteca escolar, la segunda sesión en el salón de clases y la tercera sesión en el patio cívico de la escuela.

**Primera sesión:* Se trabajarán las actividades 1, 2, 3, 4 y 5 descritas en el procedimiento.

Objetivo particular de la primera sesión: Integrar los equipos cooperativos y fomentar conductas de resolución de conflictos, diálogos y escucha activa.

**Segunda sesión:* Integrados en equipos, ejecutarán la actividad 6 descrita en el juego la cual durará 60 minutos.

Objetivo particular de la segunda sesión: Desarrollar conductas de colaboración, trabajo en equipo, compartir materiales y apoyar a los que lo necesitan.

**Tercera sesión:* Realizan las actividades 7 y 8 que incluye el juego de dramatización.

Objetivo particular de la tercera sesión: Fomentar la integración y participación activa en el juego, establecer acuerdos y estrategias con sus compañeros para lograr la meta y animar a los demás cuando lo necesitan.

Participación del profesor(a)

- Dar instrucciones sobre el juego.
- Proporcionar los cuentos.
- Organizar la integración de los equipos de acuerdo al número de personajes.
- Apoyar en la distribución de los personajes si hay discrepancias.
- Realizar la lectura de los cuentos por equipos.
- Apoyar en la realización de los trajes de cada personaje con ayuda de otros adultos.
- Dar instrucciones sobre las habilidades que se pretenden desarrollar de manera clara para los niños y las niñas y aplicar reforzamientos (cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.
- Observar y registrar las conductas deseadas de los participantes.

Procedimiento:

1. Se explica a los niños en qué consiste el juego, su participación y habilidades a desarrollar.
2. Se proporcionan diferentes cuentos para dramatizarlos.
3. Cada niña y niño elige el cuento que más le guste y forman equipos. Los equipos se integran de acuerdo al número de personajes principales de cada cuento: Caperucita Roja (5), Los Tres Cochinitos (4), Blanca Nieves y los Siete Enanos (9), Ricitos de Oro (4), Pinocho (5).
4. Después de integrar los equipos se distribuyen los personajes a dramatizar, por elección propia o al azar.
5. Se lee a cada equipo el cuento que elige para identificar su personaje y lo que hace.
6. En equipos confeccionan los trajes que caracterizan cada personaje (máscaras, capas, gorros, blusón, etc.) con ayuda de un adulto; para elaborar el vestuario utilizan diferentes tipos de papel (cartulina, papel crepe, papel terciopelo, fomi, etc). Los integrantes pueden ayudarse entre sí.
7. Eligen el lugar de la escuela en donde representarán el cuento.
8. Realizan la dramatización del cuento por equipos.

Reglas del juego

- Todos los participantes deben proporcionar ayuda a sus compañeros cuando lo necesiten y trabajar cooperativamente.
- Si algún integrante desea intercambiar su personaje, lo puede hacer siempre y cuando lo realice antes de dramatizar el cuento.
- Cuando sea el momento de la dramatización todos los integrantes del equipo y de los otros equipos deben estar atentos y escuchar la participación.

Juego No. 4

“LA VUELTA AL MUNDO”

Descripción

El juego consiste en que cada integrante del equipo debe hacer el siguiente recorrido: correr hacia el aro del centro y girar alrededor de él, regresar al bote que se encuentra delante de su fila y girar alrededor y finalizar ocupando el lugar del aro del centro.

Objetivo operativo

- * Promover entre los integrantes del grupo, la integración, colaboración y convivencia y conductas cómo animar a los demás.

Conductas a desarrollar

- * Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo.
- * Anima a los demás cuando lo necesitan
- * Se integra y participa activamente en el juego.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta.
- * Convive y colabora con sus compañeros.

Duración del juego: 30 minutos.

Materiales

- 1 aro grande.
- 4 botes, cubetas u objetos pesados.

Lugar de realización: patio cívico de la escuela.

Participación del profesor (a)

- Dar instrucciones claras y precisas sobre el juego.
- Comunicarles de manera clara a los niños y niñas las habilidades que se pretenden desarrollar y aplicar reforzamientos (cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.
- Organizar el espacio en el que se realiza el juego ubicando los materiales.
- Hacer algún sonido para anunciar la salida de cada integrante de los equipos para realizar el recorrido.
- Observar y registrar al equipo que gana cada recorrido, el que participa cooperativamente y se apoya entre compañeros y anotarle un punto.
- Hacer el conteo final y decir el ganador.
- Observar y registrar las conductas deseadas de los participantes.

Procedimiento:

1. Se explica a los niños en que consiste el juego, su participación y las habilidades a desarrollar.
2. Este juego se realiza en una zona de 10 m aproximadamente en forma cuadrangular, libre de obstáculos.
3. Se divide al grupo en cuatro equipos con igual número de integrantes.
4. Se colocan en el espacio predeterminado, cuatro botes, cubetas u objetos con cierto peso en cuatro esquinas (formando un cuadrado) con el aro en el centro.
5. Los equipos se colocan en línea, un equipo detrás de cada bote.
6. Cada integrante de los equipos tiene que realizar el siguiente recorrido: correr hacia el aro, darle la vuelta, continuar hasta pasar por detrás del

- bote que está enfrente de su fila y darle una vuelta, regresar y colocarse dentro del aro del centro.
7. A la señal convenida, el primer integrante de cada equipo sale a realizar el recorrido y gana el primero que se coloque dentro del aro.
 8. Los demás miembros del equipo animan, realizan porras y esperan su turno para participar.
 9. A la siguiente señal, salen los segundos corredores de cada equipo y hacen el mismo recorrido de su compañero y así sucesivamente hasta lograr que todos pasen.
 10. Al equipo que gane cada recorrido, que trabaje cooperativamente y anime a sus compañeros se le anota un punto por acción que realice.
 11. Gana el equipo que al finalizar, haya logrado más puntos.

Reglas del juego

- Cada integrante debe seguir el orden del recorrido indicado, si no lo hace reinicia su recorrido.
- Todos los integrantes del equipo deben mostrar conductas cooperativas y de ánimo hacia los demás.
- Se le da un punto a cada equipo por cada conducta cooperativa que realice y uno más si logra terminar el recorrido en primer lugar.

Juego No. 5

“ADIVINEMOS CON CARAS Y GESTOS”

Descripción

El juego consiste en que un participante del equipo realiza con mímica, sonidos o gestos algunas características principales del animal o personaje de caricatura que le aparece en una ficha, y el resto de los niños trata de adivinarlo.

Objetivo operativo

- * Propiciar la ejecución de habilidades comunicativas verbales dentro de la interacción en grupos cooperativos para realizar tareas específicas.

Conductas a desarrollar

- * Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás.
- * Solicita la atención de sus compañeros y se muestra atento a lo que ellos dicen.
- * Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros.
- * Convive y colabora con sus compañeros.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr una meta.
- * Se integra y participa activamente en el juego.

Duración del juego: 60 minutos

Materiales

- Tarjetas con dibujos de diferentes animales o personajes de caricaturas.

Lugar de realización: área de juegos y patio cívico a la hora de clases, y salón de clases a la hora del recreo.

Participación del profesor (a)

- Dar instrucciones y explicaciones necesarias para jugar.
- Ayudar en la integración de los equipos si se requiere.
- Comunicar las habilidades que se pretenden desarrollar de manera clara para los niños y las niñas y aplicar reforzamientos (cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.
- Elaborar las tarjetas con los dibujos.
- Proporcionar las tarjetas a cada integrante de los equipos.
- Establecer el tiempo que tarda cada equipo para adivinar.
- Observar y registrar las conductas deseadas de los participantes.

Procedimiento:

1. Se forman equipos de 5 a 6 integrantes.
2. Cada equipo elige un nombre que lo identifique.
3. Se elaboran tarjetas con dibujos de animales o personajes de caricaturas que representan a través de sonidos, mímicas o gestos.
4. Se les explica a los niños y niñas que un integrante del equipo, elige una tarjeta al azar y sin hablar (a través de sonidos, mímicas o gestos) tratan de que sus compañeros de equipo adivinen el nombre del animal o personaje de la tarjeta que le tocó.
5. Los demás integrantes del equipo participan descifrando lo que su compañero(a) les trata de decir.
6. El tiempo que tiene el equipo para adivinar el personaje o animal de la tarjeta es de 2 minutos.
7. Todos los integrantes del equipo participan adivinando o realizando la mímica del dibujo de la tarjeta.
8. Se realizan 3 rondas por equipo.

Reglas del juego

- El integrante del equipo que trata de explicar el nombre del animal o personaje dibujado en la tarjeta solo lo podrá hacer con mímica, sonidos o gestos; no podrá hablar porque se descalifica.
- Los participantes deben mostrar habilidades verbales como dialogar para resolver conflictos, escuchar a los demás, expresar sus ideas.
- Ningún integrante del equipo puede ver la tarjeta sólo el que trata de explicarla a los demás.

Juego No. 6

“HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO”

Descripción

El juego consiste en inventar una historia por equipos a través de dibujos secuenciados.

Objetivo operativo

- * Estimular el desarrollo de conductas de ayuda, integración, participación colectiva y resolución de conflictos a través de actividades lúdicas.

Conductas a desarrollar

- * Propone ideas y escucha la de los otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula.
- * Dialoga para resolver conflictos con o entre sus compañeros.
- * Solicita la palabra y respeta turnos.
- * Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo.
- * Se integra y participa activamente en el juego.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta.
- * Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas.
- * Hace halagos.
- * Acepta asumir y compartir responsabilidades.

Duración del juego: 60 minutos

Materiales

- Historietas para pintar y decorar (4 ó 5 dibujos para cada equipo)
- Crayolas
- Pegamento
- Papeles de diferentes texturas y colores
- Tijeras

- Pinceles
- Pintura
- Material reciclable como corcholatas, tapas, conos, etc.
- Semillas diversas
- 1 papel bond por cada equipo

Lugar de realización: salón de clases y patio cívico.

Participación del profesor (a)

- Explicar la dinámica y dar instrucciones claras sobre el juego.
- Organizar la integración de los equipos de manera heterogénea en cuanto a sexo, capacidad y habilidades.
- Comentar a los niños y niñas las habilidades a desarrollar de manera clara y aplicar reforzamientos (cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.
- Elaborar las historietas o dibujos secuenciados (4 ó 5 por cada equipo).
- Proporcionar materiales.
- Apoyar en las situaciones de conflicto que el equipo no pueda resolver.
- Observar y registrar las conductas deseadas de los participantes.

Procedimiento:

1. Se integran en equipos de 4 a 5 niñas o niños elegidos por el docente de manera heterogénea.
2. A cada equipo se les reparten historietas o diferentes hojas con dibujos secuenciados para crear una historia.
3. El profesor explica que el equipo inventará una historia de acuerdo a los dibujos que observen; también que tienen que pintar y decorar su historieta para después contarla a sus compañeros.
4. Pueden recibir y proporcionar ayuda de los demás miembros del equipo cuando presenten dificultad.
5. Los integrantes pasan a contar la historia a los demás miembros del grupo y muestran su cuento.
6. Posteriormente pegan las historietas en una lámina o papel bond para que los demás niños y niñas de la clase lo observen.

7. Pasan al frente y cuentan la historia inventada a los demás miembros de la clase apoyándose en el material expuesto.

Reglas del juego

- Todos los integrantes del equipo trabajan de manera cooperativa y apoyan a sus compañeros cuando lo necesiten.
- Cada integrante del equipo realiza una tarea específica para la creación y decoración de la historieta.

Juego No. 7

“BUSCANDO INSTRUMENTOS DE TRABAJO“

Descripción

El juego consiste en que cada integrante del equipo compite, por turnos, con otros niños y niñas de los otros equipos y recorren un camino con obstáculos buscando herramientas de un oficio determinado.

Objetivo operativo

- * Brindar espacios de juego para fomentar las relaciones entre pares y manifiesten conductas de apoyo, diálogo, resolución de conflictos y halagos.

Conductas a desarrollar

- * Anima a los demás cuando lo necesitan.
- * Propone ideas y escucha la de los otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula.
- * Dialoga para resolver conflictos con o entre sus compañeros.
- * Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo.
- * Se integra y participa activamente en el juego.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta.
- * Hace halagos.

Duración del juego: 30 minutos.

Materiales

- Mesas pequeñas
- 1 cubeta o recipiente de plástico por equipo para guardar las herramientas
- Herramientas de juguete de diferentes oficios.

Lugar de realización: patio cívico y salón de clases

Participación del profesor (a)

- Dar instrucciones sobre el juego de manera clara y precisa.
- Comentar las habilidades que se pretenden desarrollar de manera clara para los niños y las niñas y aplicar reforzamientos (cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.
- Distribuir el espacio y los materiales que se utilizarán.
- Integrar los equipos en caso de que se presenten dificultades.
- Nombrar un oficio por ronda para que los participantes busquen las herramientas.
- Contar las herramientas correctas e incorrectas que cada participante tomó y llevar el conteo de puntos de cada equipo.
- Observar y registrar las conductas deseadas de los participantes.

Procedimiento:

1. Se integran equipos de 4 ó 5 jugadores.
2. El juego se realiza afuera del salón en espacios amplios.
3. Al realizar el recorrido deben ir recolectando en cada estación (mesitas) un objeto relacionado con las herramientas de algún oficio.
4. Cada equipo tiene una cubeta o recipiente de plástico para guardar los objetos o herramientas recolectados.
5. El profesor (a) elige el oficio del cual recolectarán herramientas y da la indicación para comenzar el juego, "equipos a buscar las herramientas del carpintero", "equipos a preparar la mesa para el desayuno", etc., entonces los integrantes de cada equipo deben ir juntando objetos que utiliza el carpintero o que se utilizan para desayunar, y los coloca en el recipiente o cubeta en el tiempo determinado.

6. Los integrantes de los equipos tienen la oportunidad de dialogar, antes de que comience la carrera por espacio de un minuto, para identificar las herramientas pertenecientes al oficio nombrado por el profesor o profesora y elige al compañero que iniciará el juego.
7. Mientras el integrante del equipo realiza el recorrido, los demás lo animan echándole porras y diciéndole qué objetos tomar para ayudarlo y así trabajar en cooperación.
8. Cada objeto o herramienta correcta tiene el valor de un punto, si recoge objetos que no corresponden al oficio mencionado se resta un punto por objeto.
9. Se proporcionará un punto extra al equipo que muestre más conductas cooperativas, de apoyo y ánimo hacia los demás.
10. Gana el equipo que logra juntar más puntos al terminar la carrera.

Reglas del juego

- Todos los integrantes del equipo trabajan cooperativamente para mencionar qué herramientas de trabajo pertenecen al oficio que se indica.
- No se puede tomar herramientas del recipiente de los otros equipos.
- Los integrantes de los equipos animan a los demás, resuelven problemas y hacen halagos.

Juego No. 8

"EL LOBO"

Descripción

El juego consiste en que en un lugar del bosque el lobo intenta atrapar a algunos niños y niñas.

Objetivo Operativo

- * Reforzar habilidades comunicativas verbales como proponer ideas, establecer acuerdos, dialogar para resolver conflictos; a través de juegos de reglas formando equipos cooperativos.

Conductas a desarrollar

- * Propone ideas y escucha la de los otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula.
- * Dialoga para resolver conflictos con o entre sus compañeros.
- * Se integra y participa activamente en el juego.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta.
- * Convive y colabora con sus compañeros.

Duración del juego: 25 minutos.

Materiales: ninguno

Lugar de realización: patio cívico o espacios al aire libre

Participación del profesor (a)

- Coordinar el juego.
- Explicar la dinámica y reglas del juego.
- Comentar las habilidades que se pretenden desarrollar de manera clara para los niños y las niñas y aplicar reforzamientos (cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.
- Observar y registrar las conductas deseadas de los participantes.

Procedimiento:

1. Se divide al grupo en dos equipos, unos representan al lobo y el otro a los niños y niñas del bosque.
2. La actividad se realiza fuera del salón en espacios amplios para correr.
3. Los lobos se colocan en un rincón o a una distancia de 10 metros de los demás participantes, reunidos buscan estrategias para lograr atrapar a todos los niños.

4. El resto de participantes forman un círculo tomados de las manos y giran entonando la siguiente canción:
“Jugaremos en el bosque
mientras que el lobo no está,
porque si el lobo aparece
a todos nos comerá.
¿Lobo estás ahí?”
5. Los lobos contestan de acuerdo a diferentes acciones que realizan, por ejemplo: me estoy bañando, me estoy poniendo la ropa, me estoy peinando, me estoy poniendo los zapatos, estoy buscando la llave, ya voy, etc.
6. Después de que los lobos mencionan una acción, los niños(as) del círculo vuelven a entonar la canción y los lobos responden con otra acción hasta llegar al final en donde el lobo responde “ya salí de mi casa” o “ya voy”.
7. En ese momento los niños(as) del círculo corren y se desplazan hacia diferentes direcciones y los lobos corren detrás de ellos para atraparlos.
8. Mientras los niños y niñas del círculo cantan la canción, los lobos se reúnen, dialogan y proponen ideas para indicar la acción a realizar.
9. Antes de llegar a la parte en donde los lobos salen a atrapar a los demás niños y niñas, los lobos reunidos buscan estrategias para lograr atrapar a todos.
10. El juego termina cuando los lobos atrapan a la mayoría de niños y niñas del bosque.

Reglas del juego

- No pueden empujar a sus compañeros o compañeras al momento de atraparlos.
- Entre los niños y niñas que toman el papel de lobos debe de haber acuerdos para elegir las acciones a realizar durante el juego.
- Al terminar el juego se pueden intercambiar papeles o buscar a otros niños o niñas que quieran ser los lobos y otros los niños y niñas del bosque y vuelve a iniciar el juego.

Juego No. 9

"LAS ESCOBAS GLOBERAS"

Descripción

El juego consiste en que el niño o la niña que tenga la escoba intentan barrer el mayor número de globos sin salirse de la línea marcada hasta llegar a la línea de meta en donde su compañero los coloca en la canasta o bolsa para trabajar en cooperación.

Objetivo Operativo

- * Propiciar un clima que ayude a la integración del grupo fortaleciendo el trabajo cooperativo, las habilidades comunicativas verbales y el sentido de pertenencia grupal.

Conductas a desarrollar

- * Anima a los demás cuando lo necesitan.
- * Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo.
- * Se integra y participa activamente en el juego.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta.
- * Hace halagos.
- * Convive y colabora con sus compañeros.

Duración del juego: 30 minutos.

Materiales

- Globos
- Un canasto o bolsa por cada equipo.
- Una escoba por cada equipo.

Lugar de realización: salón de clases durante la hora del recreo y patio cívico en el horario de clases.

Participación del profesor (a)

- Ayudar a formar los equipos.
- Explicar el juego, las reglas e instrucciones.
- Dar instrucciones sobre las habilidades que se pretenden desarrollar de manera clara para los niños y las niñas y aplicar reforzamientos (cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.
- Preparar y proporcionar los materiales.
- Realizar el conteo de los globos por equipos.
- Intervenir si hay desacuerdos entre los equipos que no puedan solucionar.
- Observar y registrar cuando los integrantes de los equipos realizan las conductas deseadas.

Procedimiento:

1. Se conforman equipos de 8 integrantes y se subdivide en binas.
2. Cada equipo participa en binas contra los otros participantes de los equipos.
3. La primera bina de jugadores recibe una escoba. A su alrededor hay 12 globos. Un jugador se coloca en la línea de salida con la escoba y el otro en la línea de meta en donde está una canasta o bolsa.
4. Cuando escuchen la señal, el jugador que tiene la escoba trata de barrer la mayor cantidad de globos hasta la meta sin salirse del espacio establecido, y el segundo jugador los deposita en un canasto o bolsa.
5. Disponen de cuatro minutos para esta actividad.
6. Entre los participantes dialogan para seleccionar el que barre los globos, quién los recoge y buscan estrategias para atrapar mayor número de globos.
7. Todos los miembros de cada equipo animan a los que participan.
8. Cada globo que se encuentre en el canasto es un punto para el equipo y ganan puntos extras si demuestran ayuda, halagos y conductas cooperativas entre el equipo.
9. El ejercicio se repite con cada una de las binas que conforman los integrantes de los equipos.

10. El equipo ganador es el que acumule mayor número de puntos al terminar de pasar todos los integrantes del equipo.

Reglas del juego

- Los jugadores que se encuentran en la línea de salida comenzarán el juego a la señal indicada, si alguno comienza antes de la señal todos vuelven a comenzar.
- Sólo pueden empujar los globos con las escobas, no pueden utilizar los pies u otras partes del cuerpo.
- Cuando terminen los cuatro minutos no pueden recoger ningún globo, si lo hacen se descalifican.
- Los jugadores deben mostrar a sus compañeros conductas de apoyo, ánimo y trabajo cooperativo buscando estrategias para ganar más globos.

Juego No. 10

“JUGUEMOS AL SUPERMERCADO”

Descripción

En este juego los niños y las niñas deben armar un supermercado utilizando diferentes materiales para después jugar a comprar y vender.

Objetivo Operativo

- * Establecer diálogos, resolver conflictos, buscar estrategias para lograr la meta y promover la integración grupal en un ambiente de juego.

Conductas a desarrollar

- * Propone ideas y escucha la de los otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula.

- * Dialoga para resolver conflictos con o entre sus compañeros.
- * Se integra y participa activamente en el juego.
- * Controla sus impulsos y evita agredir a los demás.
- * Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta.
- * Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas.

Duración del juego: 60 minutos.

Materiales

- Mesas chicas
- Objetos de plástico o envases de diferentes productos recolectados en la escuela o en su casa.
- Hojas de colores para poner el precio.
- Crayolas, plumones, lápices.
- Cartulinas
- Hojas blancas
- Pegamento
- Tijeras

Lugar de realización: diversas áreas de la escuela para recolectar los materiales durante el recreo, el salón de clases para confeccionar billetes y monedas y organizar su puesto y el patio cívico o aula para armar el supermercado en el horario de clases y a la hora del recreo.

Participación del profesor (a)

- Explicar la dinámica del juego.
- Comentar las habilidades que se pretenden desarrollar de manera clara para los niños y las niñas y aplicar reforzamientos (cumplidos, halagos, dar palmadas) de manera inmediata cuando se manifieste la habilidad.
- Proporcionar el material suficiente para que trabajen los equipos.
- Establecer el espacio adecuado en el que se realiza el juego.
- Apoyar y guiar a los equipos cuando presenten dificultades que no puedan resolver.
- Observar y registrar cuando los integrantes de los equipos realizan las conductas deseadas.

Procedimiento:

1. Se divide al grupo en equipos de 5 integrantes.
2. A cada equipo se le asigna un departamento para vender productos, entre los que se pueden asignar: farmacia, panadería, frutas y verduras, ropa, alimentos enlatados, juguetería, artículos de limpieza, etc.
3. Cada equipo recolecta objetos de plástico, ropa, envases u objetos que correspondan al departamento que les tocó vender.
4. Después de recolectar los suficientes, cada equipo debe armar su puesto de supermercado ordenando los envases u objetos para vender y los colocan en mesitas.
5. Cada niño y niña confecciona billetes y monedas de papel, para comprar o vender en el supermercado.
6. Por equipos dialogan y proponen ideas para asignar los precios a cada producto y se los pegan.
7. Todos los participantes de pueden solicitar y proporcionar ayuda.
8. Entre los integrantes de los equipos eligen el rol que desempeñaran, de vendedor o de comprador y después pueden intercambiar los roles.

Reglas del juego

- Los integrantes de los equipos deben ayudarse mutuamente al realizar las tareas y trabajar en cooperación.
- Todos los jugadores tienen que participar organizando los productos que van a vender.
- Al terminar la primera ronda de juego pueden intercambiar roles con sus compañeros del mismo equipo o con los de otros equipos.

CONCLUSIONES

El desarrollo de habilidades sociales en las niñas y los niños de preescolar es una tarea que todos los inmersos en esta labor debemos retomar por su valiosa aportación en las dimensiones en las que se desenvuelve el ser humano y porque es esta etapa de desarrollo una de las más importantes para la consolidación de los aprendizajes futuros.

Desde el punto de vista de la escuela, desarrollar habilidades sociales cooperativas facilita los procesos de enseñanza- aprendizaje, es a través de la interacción, del apoyo mutuo, retroalimentación e intercambio de conocimientos en donde se afianzan los aprendizajes.

Desde la perspectiva de la sociedad desarrollar habilidades sociales cooperativas procura a la formación de personas con principios valiosos, de apoyo y ayuda hacia los demás, comprometidos a conseguir fines comunes, lograr lo que se proponen, y porque transmiten la cultura de cada pueblo.

Desde la perspectiva de los propios niños y niñas porque los ayuda a desarrollarse con facilidad en la sociedad y les brinda las herramientas necesarias para trabajar de manera cooperativa, resolver conflictos, aprender en colaboración, buscar estrategias para conseguir sus metas y porque forma vínculos afectivos, sociales y emocionales esenciales que contribuyen a la formación de su personalidad.

Por la importancia que brinda el desarrollo de habilidades sociales cooperativas en el niño y la niña se diseñó éste programa institucional, basado en experiencias de docentes sobre su quehacer educativo y sustentos teóricos sobre el desarrollo del niño y la cooperación; el cual se espera sirva como modelo de aplicación en las distintas instituciones de educación preescolar y contribuya en la mejora educativa tanto a nivel institucional como personal de cada niño y niña.

Las experiencias de aprendizaje que logré al desarrollar este trabajo fueron muy provechosas e implicaron un esfuerzo personal y laboral que consolidaron conocimientos y prácticas para desempeñarme con mayor compromiso y responsabilidad en estos dos ámbitos tan importantes en la vida.

Por ello exhorto a las personas que estamos al frente de la enseñanza, para que actuemos con responsabilidad y compromiso y tomemos en cuenta esta propuesta de trabajo que puede ser un valioso material de apoyo para la práctica educativa.

BIBLIOGRAFÍA

Aron, S. y Milčić, M. (2002). *Vivir con otros. Programa de desarrollo de habilidades sociales*. Madrid, España: CEPE.

Bruner, J. (1995). *Juego, pensamiento y lenguaje. Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid, España: Alianza.

Caballo, E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. España: Siglo XXI.

Hidalgo, V. & Palacios, J. (2001). *Desarrollo de la personalidad entre los 2 y los 6 años. Desarrollo psicológico y educación 1*, Tomo I, 257-281.

López, F. (1990) *Desarrollo psicológico y educación. Psicología educativa*. Madrid, España: Alianza

Luca, T., Rodríguez, R., y otros. (2001) *¿Cómo favorecer las habilidades sociales de mis alumnos? Programa de habilidades sociales en la enseñanza secundaria obligatoria*. Málaga: Aljibe

Marín, S., y Blázquez, F. (2003). *Aprender cooperando: El aprendizaje cooperativo en el aula*. Mérida, España: Junta de Extremadura.

Moreno, M. (2001). *Desarrollo y conducta social de los 2 a los 6 años. Desarrollo psicológico y educación 1*, Tomo I, 305-326

Mir, C. (coor.), Casteleiro, J.M., Castello, T., Cirera, I., García, M.T., Jorba, A., Leciñena, M., Molina, L., Pardo, A.M., Rué, J., Torredemer, M., Vila, I. (2002). *Cooperar en la escuela: la responsabilidad de educar para la democracia*. Barcelona, España.

Secretaría de Educación Pública (2002). *Desarrollo personal y social en los niños pequeños. El lenguaje oral: prioridad en la educación preescolar*. México: SEP

Secretaría de Educación Pública (2003). *Fichero de actividades, educación física, primer ciclo*. México: SEP

Secretaría de Educación Pública (2004). *Programa de educación preescolar 2004*. México: SEP

Secretaría de Educación Pública (2005). *Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar*, Volumen I. México: SEP

Secretaría de Educación Pública (2008). *Estrategias didácticas para favorecer el desarrollo de habilidades recreativas*. Departamento de educación física. México: SEP

Trianes, T. M. (1996). *Educación y competencia social: un programa en el aula*. México: Aljibe.

DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

Omeñaca, R., y Ruiz, J. (2005). Juegos cooperativos y educación física. Recuperado el 7 de noviembre de 2009, de <http://books.google.com.mx/books?>

Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L. Recuperado el 10 de septiembre de 2009, de: es.thefreedictionary.com/temperamento

Frisancho, S. (2006). Una clasificación del juego infantil. Recuperado el 5 de noviembre de 2009, de <http://blog.pucp.edu.pe/item/2847>

Izquierdo, M. (2002). Temperamento, carácter, personalidad. Una aproximación a su concepto interacción. Revista complutense de educación, Vol. 13. Recuperado el 15 de noviembre de 2009, de dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=980907&orden=1&info

La Vega, P. (1998). Revisión crítica de las definiciones del juego. Reflexiones y propuesta en torno a la aplicación educativa/recreativa del juego. Recuperado el 8 de noviembre de 2009, de http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/Joc_Definición.pdf

Lobato, A. C. Y. (2005). El juego en el proceso enseñanza aprendizaje. Revista digital No. 86, Buenos Aires. Recuperado el 10 de Noviembre de 2009, de www.efdeportes.com/efd86/juego.htm

ANEXOS

ANEXO 1

FICHA DE OPERACIONALIZACIÓN PARA REGISTRO DE PRESENCIA DE
CONDUCTAS DURANTE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Cuadro 4. Operacionalización de las conductas a desarrollar durante los juegos.

| VARIABLE | OPERACIÓN |
|---|---|
| <p>Anima a los demás cuando lo necesitan.</p> | <p>1.- Le echa porras a sus compañeros cuando realizan el juego.</p> <p>2.- Si alguno de sus compañeros le dice verbalmente que no puede lograr el objetivo, lo apoya.</p> <p>3.- Muestra conductas de afecto (chocar las manos, abrazar, etc.) a los demás integrantes del equipo.</p> |
| <p>Propone ideas y escucha la de los otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula.</p> | <p>1.- Expresa de manera verbal sus ideas e inquietudes.</p> <p>2.- Toma en cuenta la opinión de sus compañeros de equipo.</p> |
| <p>Solicita la atención de sus compañeros y se muestra atento a lo que ellos dicen.</p> | <p>1.- Pide de manera verbal que lo escuchen o vean.</p> <p>2.- Escucha atento la participación de sus compañeros.</p> |
| <p>Dialoga para resolver conflictos con o entre sus compañeros.</p> | <p>1.- Explica lo que le parece justo e injusto y por qué.</p> <p>2.- Propone ideas que ayuden a solucionar el conflicto.</p> <p>3.- Evita agredir a los demás si no está de acuerdo con lo que dicen.</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>4.- Espera su turno al hablar y escucha a los demás.</p> |
| <p>Solicita la palabra y respeta turnos.</p> | <p>1.- Levanta la mano para pedir su participación.</p> <p>2.- Espera su turno al hablar o realizar una acción y no interrumpe la participación de los demás.</p> <p>3.- Utiliza el lenguaje oral para solicitar su participación.</p> <p>4.- Escucha u observa la participación de sus compañeros para participar.</p> |
| <p>Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo.</p> | <p>1.- Demuestra satisfacción al realizar alguna actividad.</p> <p>2.- Expresa de manera verbal los logros y hace halagos por los logros de los demás.</p> <p>3.- Respeta la colaboración de todos y el trabajo que cada uno realiza.</p> |
| <p>Se integra y participa activamente en la actividad.</p> | <p>1.- Comparte responsabilidades en las tareas.</p> <p>2.- Es persistente en los juegos y actividades en los que participa.</p> <p>3.- Muestra curiosidad y entusiasmo en las actividades.</p> <p>4.- Respeta las reglas o acuerdos de grupo.</p> |
| <p>Controla sus impulsos y evita agredir a los demás.</p> | <p>1.- Utiliza el lenguaje para expresar sus inconformidades.</p> <p>2.- Pide el apoyo del adulto para solucionar su conflicto.</p> <p>3.- Escucha a los demás y acepta los diferentes puntos de vista.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta.</p> | <p>1.- Intercambia opiniones y explica por qué está de acuerdo o en desacuerdo.</p> <p>2.- Respeta los acuerdos tomados.</p> <p>3.- Toma en cuenta la opinión de los demás.</p> |
| <p>Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas.</p> | <p>1.- Si alguien le pide ayuda de manera verbal en alguna tarea lo hace (pegar, recortar, aportar alguna idea, etc.)</p> <p>2.- Se acerca y realiza actividades en conjunto con otros pares.</p> <p>3.- Pide ayuda cuando no puede realizar alguna tarea.</p> |
| <p>Hace halagos.</p> | <p>1.- Expresa de manera verbal lo que le gustó del trabajo con y de sus pares.</p> <p>2.- Aplaude espontáneamente al escuchar u observar la participación de un compañero o equipo.</p> |
| <p>Acepta asumir y compartir responsabilidades.</p> | <p>1.- Realiza las actividades encomendadas en coordinación con sus compañeros.</p> <p>2.- Toma en cuenta a los demás para realizar la tarea.</p> <p>3.- Toma iniciativas, decide y expresa las razones para hacerlo.</p> <p>4.- Se compromete con la tarea y logra concluirla.</p> |
| <p>Convive y colabora con sus compañeros.</p> | <p>1.- Realiza actividades en conjunto con sus pares.</p> <p>2.- Acepta a sus compañeros como son.</p> <p>3.- Apoya a quien lo necesita.</p> |

ANEXO 2

FICHA DE ENTREVISTA A PADRES Y MADRES DE FAMILIA

- 1.- Puede decirme ¿cómo se relaciona su hijo con los demás niños y niñas?

- 2.- ¿Juega en casa? ¿Con quienes juega en su casa?

- 3.- Su hijo(a), ¿comparte sus juguetes con sus amigos (as) o se le dificulta?

- 4.- ¿Qué hace su hijo (a) cuando no está de acuerdo con lo que dicen los demás?

- 5.- ¿Qué conductas presenta su hijo (a) cuando algo no le gusta o desagrada?

- 6.- ¿Qué hace su hijo (a) cuando lo invitan a participar en actividades socioculturales?

- 7.- Su hijo (a) ¿Se integra fácilmente con sus compañeros o se le dificulta? ¿Por qué cree que suceda?

- 8.- ¿El niño (a) respeta los acuerdos tomados en casa?

- 9.- Cuando se le presenta alguna dificultad al realizar una actividad o juego, ¿cómo las soluciona?

Nombre del niño(a):

Sexo:

Fecha de nacimiento:

Institución:

Grado:

Fecha de entrevista:

ANEXO 3

REGISTRO DE OBSERVACIONES

Nombre del alumno:

Fecha:

Hora de inicio:

Hora de término:

Observador:

| Habilidades sociales de cooperación | Sesión | | | | | | | | | | Presencia de habilidad sin reforzamiento | Presencia de habilidad con reforzamiento |
|--|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| Anima a los demás cuando lo necesitan. | | | | | | | | | | | | |
| Propone ideas y escucha la de los otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula. | | | | | | | | | | | | |
| Solicita la atención de sus compañeros y se muestra atento a lo que ellos dicen. | | | | | | | | | | | | |
| Dialoga para resolver conflictos con o entre sus | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| compañeros. | | | | | | | | | | |
| Solicita la palabra y respeta turnos. | | | | | | | | | | |
| Aprueba el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo. | | | | | | | | | | |
| Se integra y participa activamente en la actividad. | | | | | | | | | | |
| Controla sus impulsos y evita agredir a los demás. | | | | | | | | | | |
| Acuerda con sus compañeros estrategias para lograr la meta. | | | | | | | | | | |
| Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas. | | | | | | | | | | |
| Hace halagos. | | | | | | | | | | |
| Acepta asumir y compartir responsabilidades. | | | | | | | | | | |
| Convive y colabora con sus compañeros. | | | | | | | | | | |