



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y
SUPERIOR
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN
PROFESIONAL DE LOS DOCENTES
DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPN**



UNIDAD UPN 281-VICTORIA

TESIS

EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES PARA FAVORECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Que para obtener el Grado de Maestra en Educación Básica

PRESENTA

NORMA ALICIA DE LA CRUZ HERRERA

CD. VICTORIA, TAM.

MARZO DE 2014



DICTAMEN DE TESIS PARA LA OBTENCIÓN DE GRADO

Cd. Victoria, Tam., a 27 de febrero del 2014

**C.
NORMA ALICIA DE LA CRUZ HERRERA
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente del Comité de Posgrado e Investigación de esta Unidad y como resultado del análisis a su trabajo intitulado: **El desarrollo de habilidades sociales para favorecer las relaciones interpersonales en alumnos de educación preescolar**; opción: **Tesis**, a propuesta del tutor la C. **Dra. Celia Reyes Anaya**, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se les autoriza a presentar su examen para la obtención del Grado de Maestro en Educación Básica.



**ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE
PROFR. PEDRO JAVIER VARGAS GARCIA
PRESIDENTE DEL COMITÉ DE POSGRADO E INVESTIGACION
CD. VICTORIA, TAM.



Secretaría de Educación
Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior
Dirección de Formación y Superación Profesional de Docentes
Subdirección de Formación Docente
Departamento de Unidades de UPN
C. Felipe de la Garza 1234 Fracc. Las Palmas C. P. 87050
Tel: (834) 316 7092
Cd. Victoria, Tam.
www.upn281victoria.edu.mx

Agradecimientos

A Dios, por brindarme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi hijo Eden Ali, porque tuvo que soportar largas horas sin la compañía de mamá, sin poder entender, a su corta edad, el porqué prefería estar frente a una computadora y no jugando con él. A pesar de ello, cada vez que podíamos, al reunirnos, aprovechamos hermosos momentos, en los que su sonrisa me llenaba de ánimo y fuerzas para continuar.

A mi esposo, Ricardo Eden, mil gracias por acompañarme en este proceso, por todo tu amor, comprensión, paciencia y fortaleza, por impulsarme a seguir adelante y por los días y horas que hiciste el papel de madre y padre, te amo.

A mis padres, Francisco de la Cruz Juárez y Anastacia Herrera Vázquez por darme la vida, quererme mucho, creer en mí y porque en todo momento estuvieron ahí para apoyarme, gracias por darme una carrera para mi futuro, todo esto se los debo a ustedes.

A mis hermanos, Javier, Diana Esther, Valentín, Alondra y Alexandra, por estar conmigo, por escucharme y apoyarme siempre, muchas gracias, los quiero mucho.

A mí querida asesora de tesis Dra. Celia Reyes Anaya, por su asesoramiento y estímulo para seguir creciendo intelectualmente, por su

confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas, le agradezco también el haberme facilitado siempre los medios necesarios para llevar a cabo todas las actividades durante el desarrollo de esta tesis.

Un especial reconocimiento a mis maestros, por su gran apoyo y motivación para la culminación de mis estudios profesionales y para la elaboración de esta tesis, porque siempre me brindaron su orientación con profesionalismo.

Resumen

En este documento se presenta una investigación realizada con el método de estudio de caso con enfoque cualitativo, que se desarrolló durante los ciclos escolares 2012- 2014, en el nivel educativo de preescolar en un jardín de niños que pertenece a una zona escolar urbana, con alumnos de tercer grado. En la investigación se promovieron las habilidades sociales con la estrategia: El Juego de Reglas, cuyo propósito fue analizar de qué manera el juego posibilitó que los alumnos de educación preescolar adquirieran y desarrollaran habilidades sociales básicas para interactuar con otras personas.

Para la recopilación de la información en la investigación se utilizó la técnica de observación y dentro de ésta los instrumentos; guía de observación, lista de cotejo, escala estimativa y registro de observación de clase video grabada, con los cuales se obtuvieron los datos que sustentaron esta investigación y que posibilitaron identificar lo que ocurrió durante la aplicación del juego como estrategia didáctica, donde se reconoció que los alumnos lograron adoptar habilidades sociales que les permitieron interactuar con sus compañeros de forma satisfactoria y armónica.

Los resultados demuestran que el juego de reglas les posibilitó a los alumnos tener amigos y amigas y solucionar de forma constructiva y positiva los problemas interpersonales surgidos con sus compañeros.

Además se logró identificar que las habilidades sociales que más se promovieron en los alumnos a través del juego fueron; la resolución de conflictos, las interacciones, el saludo, la cortesía, solicitar favores, promoción de conversaciones, la cooperación y la construcción de la amistad.

Palabras clave: Habilidades Sociales, Relaciones interpersonales, Trabajo Cooperativo, Estrategia Didáctica, Juego.

Tabla de Contenido

Capítulo 1. Introducción.....	1
<i>Planteamiento del Problema</i>	2
<i>Contextualización del Problema</i>	5
<i>Justificación del Problema</i>	6
<i>Importancia del Estudio para una Audiencia</i>	7
<i>Propósito del Proyecto</i>	7
Capítulo 2. Revisión de la Literatura.....	9
<i>Las habilidades sociales y su influencia en alumnos de educación preescolar</i>	9
<i>La Importancia de las Estrategias Didácticas en la Educación Preescolar</i>	17
<i>El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer las Habilidades Sociales en Alumnos de Educación Preescolar</i>	21
Capítulo 3. Metodología	27
<i>Sujetos</i>	28
<i>Técnicas</i>	29
<i>Instrumentos</i>	30
Procedimiento Metodológico.....	33
<i>Fase Diagnóstica</i>	33
<i>Propuesta de Intervención</i>	35
Procedimiento de Análisis de Datos	40
Capítulo 4. Resultados	42
Resultados de la Fase Diagnóstica.....	42
<i>La Guía de Observación como Recurso de Información</i>	42

<i>La Videograbación como Recurso para la Autoevaluación de la Práctica</i>	
<i>Docente</i>	47
<i>Planeación</i>	48
<i>Gestión del Ambiente de Clase</i>	49
<i>Manejo de Grupo</i>	49
<i>Gestión Didáctica</i>	50
Resultados de la Propuesta de Intervención.....	51
<i>Resolución de Conflictos entre Alumnos</i>	52
<i>Interacciones entre Pares a través del Juego</i>	56
<i>Conversaciones Durante el Juego</i>	63
<i>Construcción de la Amistad dentro del Juego</i>	68
<i>Trabajo Cooperativo dentro del Juego</i>	70
Conclusiones	73
Referencias	78
Apéndices.....	84
<i>Apéndice A. Plan Diagnóstico</i>	85
<i>Apéndice B. Guía de Observación</i>	86
<i>Apéndice C. Validación de Constructos</i>	88
<i>Apéndice D. Planeación</i>	90
<i>Apéndice E. Guía de Observación</i>	96
<i>Apéndice F. Registro de Observación de clase video grabada</i>	98
<i>Apéndice G. Lista de Cotejo</i>	107
<i>Apéndice H. Escala Estimativa</i>	109

Apéndice I. Estándares de Desempeño..... 110

Índice de Tablas

Capítulo 1. Introducción

El comportamiento interpersonal de los alumnos juega un papel vital en la adquisición de reforzamientos sociales, culturales y económicos, los alumnos que carecen de habilidades sociales experimentan aislamiento social y rechazo, por consiguiente, las habilidades sociales hoy en día tienen una importancia crítica tanto en el funcionamiento presente, como en el desarrollo futuro de los alumnos.

En la actualidad la enseñanza de habilidades de interacción social se ha debilitado en la familia como en la escuela, debido a ello, ha disminuido sensiblemente la enseñanza de conductas interpersonales entre los miembros del hogar, lo cual ha delegado gran responsabilidad a las instituciones escolares, hoy en día, los alumnos de educación preescolar manifiestan la necesidad de fomentar y promocionar habilidades sociales que les permitan relacionarse con sus compañeros.

Las relaciones interpersonales constituyen un aspecto básico de nuestras vidas, funcionando tanto como un medio para alcanzar determinados objetivos, como un fin en sí mismo, pero el mantener unas relaciones adecuadas con los demás no es algo que venga determinado de forma innata, poseemos los mecanismos necesarios para relacionarnos con otras personas, sin embargo, la calidad de esas relaciones vendrá determinada en gran medida por nuestras habilidades sociales (Artavia, 2005, p.6).

Las habilidades sociales se ponen en juego en contextos interpersonales, ya que son conductas que se dan en relación con otras personas; iguales y adultos, lo cual significa que debe estar implicada más de una persona, por ende, adoptar

habilidades sociales supone, prevenir graves problemas personales y sociales futuros.

Combs y Slaby (citados por Michelson y otros, 1999) definieron las habilidades sociales como “la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado o valorado social y personalmente” (p. 19).

Se considera importante señalar que las habilidades sociales son conductas adquiridas a través del aprendizaje y son una variable crucial en el proceso y en el entorno interpersonal en el que se desarrolla y aprende el alumno.

Planteamiento del Problema

En un grupo del nivel de educación preescolar, donde la investigadora fungió como profesora, se observó que en el aula los alumnos manifestaron diversas conductas con sus compañeros al momento de crear sus ambientes de amistad, presentaron dificultad para interactuar, defenderlos, colaborar, prestar atención, establecer conversaciones, participar en situaciones grupales, relacionarse con personas de distinto sexo, expresar acciones positivas hacia sus compañeros y aceptar nuevas propuestas, evitaron los vínculos afectivos, el diálogo y la reciprocidad.

Monjas (2009), señaló que “la principal razón por la que se elige un amigo es la simpatía, la diversión, satisfacción conjunta y la presencia de características relevantes en una relación de amistad; confianza, lealtad, apoyo y ayuda” (p.307).

En varias ocasiones la profesora les señaló a través del diálogo que estas actitudes no favorecían la calidad del aprendizaje, sin embargo, continuaron

comportándose de la misma manera, a pesar de esto se promovió entre los alumnos el respeto a través de las actividades diarias, pero no lograban adoptarlo a su conducta, ya que, cuando se compartían los materiales para trabajar hacían muchas diferencias de género, por ser hombres pensaban que primero se les debía de repartir a ellos y por ende tocar mayor cantidad, además de considerar que las mujeres no pueden hacer bien las actividades.

Uno de los propósitos de la educación preescolar es que “los alumnos aprendan a regular sus emociones, resolver conflictos, mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella” (SEP, 2011, p.17), al respecto es importante que los alumnos durante su permanencia en el nivel de educación preescolar adopten habilidades sociales que les permitan establecer adecuadas relaciones interpersonales ya que, cuando no se logra en su totalidad, es evidente observar que los alumnos obstruyen su desenvolvimiento social y cognitivo, lo cual se manifestó con la escasa intervención en situaciones donde se promovió la participación con sus iguales como juegos organizados, mañanas de trabajo, recreaciones, presentación de cuentos, semblanzas de conmemoraciones cívicas, exposiciones individuales de trabajos y actividades en equipos.

La situación económica que caracterizó este contexto, es uno de los factores que influyen ampliamente en este proceso educativo, al respecto Carr (citado por Lacunza, 2005) señaló que “los alumnos que pertenecen a un contexto de pobreza, muestran dificultad para formar y mantener amistades estables y satisfactorias” (p.13), por lo que se identificó que durante el desarrollo de las actividades, los

alumnos expresaron actitudes prosociales hacia sus compañeros, mostraron dificultad para prestar atención, alabar a sus compañeros, defenderlos, colaborar y aceptar nuevas propuestas, originando con ello, un bajo dominio de los aprendizajes.

Desde la perspectiva de cómo las habilidades sociales favorecen el aprendizaje, Hernández (2008), señaló que “el constructivismo cognitivo permite que los alumnos utilicen estrategias cognitivas autorreguladoras a través de la reflexión meta cognitiva donde intencionalmente éstos aprendan a construir una forma personal de aprender” (p.51).

A partir de la práctica de estas habilidades sociales es como el alumno se dará cuenta qué es lo que le va a permitir autoevaluarse y construir su aprendizaje, para que al regular su conducta, logre ser asertivo, se dé cuenta de cómo debe expresarse con sus compañeros, qué va a hacer, para el buen decir y buen actuar.

Debido a que las habilidades sociales, logran influir en la construcción de nuevos aprendizajes, en las relaciones que se presenten en el núcleo familiar y en la formación que adquieran en la escuela a la que asistan, es importante reconocer que los ambientes de aprendizaje, los procesos de mediación pedagógica y la adecuada propuesta de estrategias didácticas, permitirán reconocer y descubrir los principales factores que influyen en este proceso educativo.

Al respecto Monjas (2002), señaló que “las habilidades sociales son comportamientos aprendidos, lo cual implica que ante un problema, los alumnos deben plantear estrategias de aprendizaje y modificar las conductas interpersonales” (p. 37).

Dentro de la práctica educativa se detectaron algunos factores que han contribuido a obstaculizar o limitar las habilidades sociales en los alumnos como lo son: La carencia de apropiados comportamientos sociales, la pertinente y adecuada propuesta de estrategias didácticas y la falta de apoyo y motivación por parte de la familia; en ese sentido, la educación preescolar debe contribuir a la formación de alumnos seguros, autónomos, creativos y participativos, favoreciendo así las habilidades sociales y promoviendo su aprendizaje significativo.

En relación a lo anterior, Pozo (1997) citó a Ausubel quien señaló “que un aprendizaje es significativo cuando puede incorporarse a las estructuras de conocimiento que posee el sujeto, es decir, cuando el nuevo material adquiere significado a partir de su relación con conocimientos anteriores” (p.211).

Contextualización del Problema

La investigación se desarrolló en el nivel educativo de preescolar en un jardín de niños que pertenece a una zona escolar urbana, de organización completa y lo integran dieciocho docentes, que fungen con diferentes funciones.

La investigadora fungía como responsable del grupo de tercer grado, conformado por veintidós alumnos; doce hombres y diez mujeres, cuyas edades oscilan entre cinco y seis años, a la escuela asisten alumnos provenientes de familias que en su mayoría son trabajadores eventuales, los cuales no asisten a la institución educativa, lo cual se observa durante la hora de entrada ya que habitualmente están a cargo de abuelos, tíos, hermanos y en ocasiones de vecinos, debido a ello, continuamente no cumplen con las actividades que se les indican, lo

anterior repercute considerablemente en las relaciones que establecen con sus compañeros durante la mañana de trabajo.

Justificación del Problema

Se consideró importante plantear el proyecto de investigación "El desarrollo de habilidades sociales para favorecer las relaciones interpersonales en alumnos de educación preescolar", ya que al analizar las necesidades del grupo, se observó que los alumnos expresan algunas preferencias y rechazos hacia sus compañeros.

La investigación permitió aportar elementos para que los alumnos de educación preescolar aprendan a regular emociones y resolver conflictos sociales que se le presenten en el ambiente escolar, los cuales les permitan controlar su conducta y lograr una convivencia armónica con los demás, fortaleciendo las habilidades sociales, cognitivas y los recursos atencionales, solucionando con ello, problemas interpersonales y favoreciendo su aprendizaje significativo.

Se reconoció que "la enseñanza de habilidades sociales se lleva a cabo en dos contextos, familiar y escolar y se hace a través de personas significativas en el entorno social; los otros alumnos y alumnas, el profesor y los padres" (Monjas, 2002, p. 30). Derivado de ello, se identificó lo importante que representa que padres de familia y profesoras valoren la actividad constructiva del alumno y resalten su proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se les brinde la oportunidad de interactuar en distintos contextos escolares y no formales, para mejorar sus aprendizajes y propiciar mayores relaciones interpersonales con las personas que los rodean, de esta forma la práctica educativa será más productiva y eficaz.

Importancia del Estudio para una Audiencia

La Secretaría de Educación Pública (2011) estableció, en sus propósitos educativos, que los niños y las niñas durante su educación preescolar deben aprender a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición por aprender.

Los beneficios que aportó la investigación fue dotar de información a todos los sujetos involucrados en el proceso educativo; directivos, profesoras, padres de familia y alumnos, dando a conocer todo aquello que conlleva este trabajo como una experiencia donde los sujetos que aprenden lo hacen al interactuar con otros, mediante la enseñanza de habilidades sociales en la educación preescolar.

Además mostrará los resultados que proporciona la implementación del juego como estrategia didáctica y de qué manera favorece las habilidades sociales, dentro del enfoque por competencias que nos plantea el Programa de Estudios 2011. Guía para la educadora.

Lo anterior permitió compartir con los lectores las experiencias que se han presentado durante la implementación del juego como estrategia didáctica para favorecer las habilidades sociales en alumnos de educación preescolar.

Propósito del Proyecto

El propósito del estudio con enfoque cualitativo y la técnica de estudio de caso, fue analizar cómo el juego posibilita que los alumnos de educación preescolar adquieran y desarrollen habilidades sociales básicas para interactuar con otras personas; que inicien, desarrollen y mantengan relaciones positivas y satisfactorias

con sus iguales que les posibiliten tener amigos y amigas, con esa base, solucionen por ellos mismos de forma constructiva y positiva los problemas interpersonales que se les plantean en su relación con los demás. Para ello, se plantearon las siguientes interrogantes, las cuales apoyaron el proyecto de investigación:

1. ¿Cómo promover las habilidades sociales en alumnos de educación preescolar?
2. ¿Qué estrategias didácticas son apropiadas para lograr que los alumnos fomenten sus habilidades sociales?
3. ¿Qué tipo de actividades permiten que los alumnos de educación preescolar favorezcan sus habilidades sociales?
4. ¿Cuáles son los juegos que permiten a los alumnos fomentar sus habilidades sociales en mayor grado?
5. ¿Qué habilidades sociales se promovieron en los alumnos con la aplicación de la estrategia didáctica el juego de reglas?,
6. ¿La adopción de habilidades sociales de qué manera logró influir en los alumnos de educación preescolar?

Capítulo 2. Revisión de la Literatura

En el presente capítulo se abordó información relevante de estudios selectivos y recientes sustentados en aportes teóricos, sobre la aplicación del juego para desarrollar habilidades sociales, así como también se señalaron las principales deficiencias que han mostrado, lo cual se logró contrastar con la realidad de la práctica educativa que se realiza cotidianamente en la educación preescolar.

Se reconoció que las habilidades sociales constituyen, un aspecto básico en nuestras vidas, funcionando no sólo como un medio para alcanzar determinados objetivos sino como un fin en sí mismo (Monjas, 2005).

La promoción de las habilidades sociales no es una tarea optativa que pueda dejarse al azar, en la actualidad demanda que las profesoras dentro del ambiente escolar presten atención en el perfeccionamiento de las habilidades sociales de los alumnos y reconozcan la gran influencia que representa para la educación preescolar en la actualidad.

Las habilidades sociales y su influencia en alumnos de educación preescolar

Resulta necesario analizar los siguientes estudios, los cuales han tenido grandes aportes en el proyecto de investigación que actualmente se estudia, debido a ello, se jerarquizaron de la siguiente manera tomando como referencia los constructos: Habilidades sociales, estrategias didácticas y el juego.

Monjas (2008), presentó el estudio; ¿Por qué los niños y las niñas se aceptan y se rechazan?, en el cual se elaboró un sistema de categorías de los motivos que los niños utilizan para justificar sus elecciones y rechazos. Las principales razones por las que se elige un amigo son la simpatía, la diversión y satisfacción conjunta y la

presencia de características relevantes en una relación de amistad (confianza, lealtad, apoyo, ayuda), tomando en cuenta las diferencias de género.

Los principales motivos de rechazo son las conductas agresivas, especialmente la agresión psicológica (dominancia y superioridad, básicamente prepotencia), la agresión física, verbal y gestual, los comportamientos que revelan inmadurez, falta de atención y los que agobian y resultan molestos para los otros.

En la práctica educativa, se identificó que las aceptaciones y los rechazos son las conductas más observadas dentro del aula, por lo que resulta necesario que las profesoras desarrollen estrategias de intervención para promover competencias sociales en los alumnos, así como su correcta práctica.

Asimismo se reconoció que existen diferencias muy marcadas asociadas al género, siendo éste el principal factor que ha influido para que no se establezcan las habilidades sociales en los alumnos de educación preescolar.

Monjas (2002), presentó el Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS), dirigido a alumnos en edad escolar, en el cual señaló que las habilidades sociales son materia relevante en la escuela, porque los alumnos que muestran dificultades en ellas o en la aceptación por los compañeros de aula tienden a presentar problemas a largo plazo relacionados con el abandono escolar, la delincuencia y otros. Entrenar en habilidades sociales supone, prevenir graves problemas personales y sociales futuros, por ello, el programa PEHIS, sirve de manera específica para la planificación y desarrollo de los entrenamientos, ya que comprende seis áreas y treinta habilidades abarcando distintas dimensiones del comportamiento social.

En la educación preescolar se observó que gran cantidad de alumnos presentaron graves problemas de aceptación por sus compañeros, dado que mostraron dificultades para establecer interacciones apropiadas, lo cual manifestaron al someterse a lo que decían los otros por temor a ser excluidos de un grupo, en ocasiones son agresivos, no conversan con los demás y se inhiben en situaciones grupales, por lo anterior, se consideró oportuno presentar un programa de enseñanza de habilidades sociales para evitar estas conductas que actualmente prevalecen en el ambiente escolar.

Vallés (1994), sugirió una propuesta de trabajo integrada por contenidos actitudinales favorecedores de una mejor comunicación, donde se proyectó que los alumnos aprendieran a ser personas, a convivir y a pensar resolviendo los problemas que le plantean su propio auto-concepto y las relaciones sociales con los demás.

Fue dirigido a los alumnos que manifestaron algunas conductas problemáticas, por tal motivo, resultó de gran importancia generalizar el entrenamiento al contexto familiar a través de pequeñas tareas en las distintas situaciones socio familiares en las que los alumnos practicaron las habilidades sociales trabajadas en clase.

Es importante destacar que al aplicar el programa de refuerzo de las habilidades sociales en la educación preescolar, permitirá que los alumnos reflexionen en sus respuestas al realizar una verbalización de sus experiencias y condiciones sobre las situaciones sociales y personales que se trabajen en el grupo, sin embargo un punto importante consistiría en efectuar una observación directa del

desenvolvimiento de los alumnos en interacción social, ya que éste es el mejor indicador para evaluar los aprendizajes de los alumnos en el ambiente escolar.

Michelson y otros (1999), aportaron conocimientos sobre la evaluación y enseñanza de habilidades sociales, para ello, evaluaron programas de habilidades sociales, a través de cuestionarios, sistemas de evaluación conductual, métodos socio métricos y técnicas afines, así como instrucciones de cómo utilizarlos.

El objetivo fue ayudar a las profesoras para que llevaran a cabo programas de habilidades sociales eficaces y sistemáticos, previniendo futuras disfunciones sociales.

Para incorporar este tipo de evaluación en la educación preescolar, fue necesario que las profesoras tomaran oportunas decisiones en cuanto a la enseñanza de habilidades sociales, con el fin de maximizar los beneficios para cada alumno, por lo que fue de vital importancia asegurar que los contenidos que se enseñaron fueran socialmente válidos, actuales y se apoyaran en el ambiente de los alumnos, de las profesoras y de los padres de familia.

Betina y Contini (2011), señalaron que actualmente los niños que manifiestan carencia de habilidades sociales asertivas favorecen la aparición de comportamientos disfuncionales en el ámbito familiar y escolar.

En la práctica educativa es esencial que las profesoras analicen las características de las habilidades sociales de los alumnos, así como las teorías que sustentan las principales experiencias de intervención, lo anterior, permitirá examinar críticamente los alcances y limitaciones que presentan las estrategias de diagnóstico e intervención efectuadas dentro de la práctica educativa.

Del-Rey y Ortega (2005), exploraron en alumnos de educación básica su implicación en violencia interpersonal, su concepción y experiencia respecto del sistema disciplinar establecido en el centro escolar. El objetivo fue conocer la posible relación entre estos fenómenos y su naturaleza. Diferenciando, en el ámbito instructivo, la calidad y el control de los procesos que son básicamente psicológicos, cognitivos e instrumentales, como la motivación, en esencia, psicodidácticos como la planificación, la secuenciación de tareas de aprendizaje, control evaluativo de resultados, organización escolar, clima de relaciones interpersonales, convivencia y su correcta práctica.

Con el análisis de este estudio se reconoció que en la práctica educativa existe escasa comprensión y a veces ignorancia, por parte de las profesoras sobre la naturaleza de las diferentes formas en las que la violencia se hace presente, los alumnos presentan confusión sobre algunos conceptos como; normas y pautas de convivencia escolar, aunque se establecen al interior del aula, no se logran concretar en la práctica educativa, debido a que los alumnos manifiestan un conflicto cognitivo al momento de actuar en relación con los distintos problemas sociales que acontecen en el ambiente escolar.

Monjas (2005), realizó el estudio titulado Incidencia de la intimidación y el maltrato entre iguales en la educación, mediante el cuestionario CIMEI (cuestionario sobre intimidación y maltrato entre iguales), se obtuvieron resultados de incidencia de victimización e intimidación entre el alumnado, sus formas y diferencias respecto al sexo y la edad, además se exploraron condiciones ambientales y grupales y la

atribución causal de los participantes, donde se detectó que la ausencia de adultos es típica en las agresiones, que suceden con más frecuencia en grupo.

Para fundamentar lo que la autora señala, se consideró conveniente hacer un análisis de la práctica educativa y reconocer que las formas del maltrato varían conforme la edad de los alumnos va avanzando, siendo la exclusión social y la ridiculización las más presentes en la educación preescolar, en el grupo se observó que los dos sexos tienen parecidas maneras de ejercer el maltrato, aunque los hombres agreden más, respecto a las mujeres.

Por otra parte, Artavia (2005), mostró que las interacciones personales que se suscitan cotidianamente, en el proceso de enseñanza - aprendizaje, permitieron identificar el nivel de participación, tipo de comunicación verbal y no verbal que fomenta la profesora en la relación que establece con sus alumnos, además enfatizó que cuando el docente y los estudiantes participan cotidianamente en los mismos procesos educativos, comparten sentimientos y experiencias de su entorno escolar y logran desarrollarse socialmente produciendo interacciones personales más eficientes.

Al respecto, es importante destacar que las profesoras juegan un papel fundamental en la vida de los alumnos, debido a que facilitan el aprendizaje, proveen de seguridad emocional, conducen, guían y atienden a sus alumnos, construyendo mayores habilidades sociales en el aula escolar.

En el nivel educativo de preescolar es necesario establecer una relación de empatía, donde el afecto, la confianza, el respeto, el diálogo y la comprensión estén presentes, con el fin de crear un ambiente positivo basado en el afecto y la autoridad,

ya que una profesora que tiene tacto pedagógico posee la habilidad de saber interpretar los pensamientos, los sentimientos y los deseos de sus alumnos.

Ison (2009), diseñó y aplicó programas de intervención oportunos, dirigidos a escolares de ambos géneros que presentaban problemas interpersonales, en los cuales persiguió dos objetivos: Implementar estrategias de intervención tendientes a fortalecer los recursos atencionales, las habilidades sociales y cognitivas y generar un clima favorecedor de relaciones cooperativas.

Una de las deficiencias respecto al presente estudio, es la falta de recursos atencionales; sensorial, auditivo y visual, aunque diariamente se convive con alumnos de educación preescolar, realmente no se logra dar atención a todos por igual, debido a que regularmente se tiene más contacto con ciertos alumnos y al resto no se les destina el tiempo que se debería, los recursos atencionales permitirán identificar las principales problemáticas que ahondan en la familia, en la escuela y con sus iguales, para dar una atención prudente, oportuna y de calidad.

Camacho (2000), señaló que la comunicación permite compartir significados, afectos, emociones y que las relaciones interpersonales se expresan en un flujo constante de estímulos y respuestas basadas en predicciones acerca de los comportamientos de los demás.

La caracterización de estos estados, ayudó a planear el estímulo o la respuesta adecuada para la resolución de conflictos que se plantearon en las relaciones humanas.

El análisis transaccional en el ámbito escolar permitirá proponer una metodología utilizando para ello, técnicas para facilitar la reestructuración y el cambio

personal, así que su integración con otras disciplinas de las ciencias humanas y sociales, admitirá que los alumnos de educación preescolar mejoren las habilidades sociales y el aprendizaje escolar.

Greco (2009), realizó un estudio donde evaluó y estimuló el conjunto de habilidades cognitivas y afectivas involucradas en el proceso de solución de problemas sociales, a fin de promover el desarrollo positivo en la infancia y prevenir conductas de carácter disruptivo, como la agresividad, la violencia entre pares y posibles estados de ánimo.

En la educación preescolar, se ha observado que los alumnos provenientes de familias disfuncionales muestran conductas desfavorables en el aula escolar, son conflictivos, muestran mala conducta y agreden continuamente a sus compañeros, afectando las competencias sociales, en ocasiones, las profesoras no contamos con la información pertinente de los alumnos, que nos lleve a conocer el por qué manifiestan determinadas conductas en el ambiente escolar, siendo la falta de tiempo, de conocimientos y la oportuna propuesta de estrategias didácticas las que limitan dicha problemática.

Arrieta y Maíz (1999), indagaron en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en la interacción social, en contextos formales y no formales. Un aspecto básico que sustenta el estudio parte de la consideración del planteamiento constructivista del aprendizaje y de la enseñanza, en donde se valora no solo la actividad constructiva del que aprende (alumno), sino que resalta el proceso constructivo de la enseñanza, las estrategias que despliega el docente y las ayudas que ofrece a los alumnos para que construyan sus aprendizajes.

En la práctica educativa se ha manifestado que la interacción social como elemento de la construcción del conocimiento en ocasiones se limita al aprendizaje escolar, ya que en la institución escolar algunas profesoras muestran dificultad para propiciar situaciones de aprendizaje donde los alumnos experimenten en distintos contextos educativos, formales y no formales, debido a que la responsabilidad se amplía a medida que suponemos que los alumnos comparten la definición de la situación.

Por otra parte, Ayala y Montes (2011), en su estudio se centraron en los aspectos del funcionamiento cognitivo de los alumnos, en el dominio del conocimiento social, partiendo del uso de situaciones de resolución de problemas, donde utilizan la toma de perspectiva como habilidad social.

Es importante destacar que los alumnos de educación preescolar carecen de habilidades sociales, debido a que muestran dificultad para interpretar algunos estados emocionales de sus compañeros, respecto a ello, es fundamental que las profesoras colaboren en la resolución de conflictos interpersonales, a través de la aplicación de diferentes estrategias, que permitan observar el desempeño de los alumnos en distintas tareas.

Lo anterior, permitió reconocer que es necesario que las profesoras diseñen estrategias didácticas que permitan a los alumnos de educación preescolar adquirir y disponer un repertorio de habilidades sociales básicas.

La Importancia de las Estrategias Didácticas en la Educación Preescolar

Ramírez (2005) afirmó que las estrategias didácticas son procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes

significativos. Demostró que las estrategias didácticas deben ser flexibles, adaptativas y promover aprendizajes significativos, así como también deben propiciar que los alumnos aprendan, recuerden y usen la información necesaria en su contexto social inmediato.

Los hallazgos encontrados en el presente estudio se centran en la importancia de que las profesoras hagan uso de las estrategias de enseñanza para propiciar el desarrollo de las habilidades sociales, por tal motivo, es conveniente que las estrategias sean diseñadas para estimular a los alumnos a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones, hacer confrontaciones y descubrir el conocimiento por sí mismos, sin embargo, algunas veces se muestran algunas deficiencias, debido a que en ocasiones no es posible lograr los objetivos propuestos, ya que los alumnos no se interesan por lo que se aborda, lo cual se debe a que las estrategias diseñadas por las profesoras en ocasiones son poco innovadoras y sin sentido para los alumnos.

Por otra parte Bermúdez (2012), señaló la relación que existe entre una estrategia enfocada en el aprendizaje práctico y la forma de aprender de los alumnos. Hizo hincapié en destacar que el alumno aprende haciendo, que el hacer es saber y el conocimiento se obtiene de imágenes prácticas relacionadas con hechos de la vida real.

Como profesora de educación preescolar es importante considerar que el aprendizaje y la práctica son fundamentales en la adquisición de conocimientos, por tal motivo el aprendizaje práctico, resalta los ambientes simulados en el aula, donde se refleja que los alumnos aprenden a realizar tareas y a desarrollar actividades

propias de la vida cotidiana, lo cual favorece ampliamente la correcta práctica de habilidades sociales dentro del ambiente escolar.

Paoli (2010) afirmó que las estrategias didácticas utilizadas a través de actividades prácticas favorecen en gran medida la equidad de género, lo anterior se detectó a través de la aplicación de cuentos, canciones y preguntas a los alumnos propiciando diálogos y conceptualizaciones surgidas por ellos, tareas familiares y reflexiones sobre la didáctica aplicada en la comunidad educativa incluyendo a maestros, padres de familia y alumnos.

Al analizar el estudio se detectó un hallazgo relevante que se suscita dentro de la práctica educativa, ya que se observó a través de la aplicación de las actividades diarias que los alumnos que participan con mayor frecuencia en actividades prácticas con sus compañeros, cuentan con un mayor repertorio de habilidades sociales, principalmente logran establecer relaciones con sus compañeros y comparten materiales de trabajo, sin embargo, es importante destacar una deficiencia que se observa en la práctica educativa, al momento de indicarles a los alumnos que deben formar equipos de trabajo, muestran mayor interés por participar con compañeros del mismo género, lo cual actualmente representa un área de oportunidad, respecto a ello, es preciso que durante nuestra intervención se haga uso de estrategias didácticas que estén acordes a las necesidades que presenten los alumnos.

Gonzaga (2005), presentó su estudio con el propósito de dar a conocer los resultados sobre el proceso didáctico y la incorporación de estrategias innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para ello, se analizaron y se confrontaron algunas estrategias didácticas aplicadas para su desarrollo, considerando el criterio de profesoras y alumnos. En este análisis, se describió la coherencia entre estos aspectos, las tendencias pedagógicas que subyacen en las estrategias didácticas y las innovaciones que se desarrollan como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Uno de los aspectos básicos que se incluye dentro de la práctica educativa es respecto a la formación docente, debido a que para la incorporación de estrategias didácticas innovadoras primeramente debemos contribuir a la construcción y apropiación de nuevas formas de trabajo, éstas permitirán a las profesoras organizar mejor la práctica educativa, propiciando a su vez mayores habilidades sociales entre los alumnos, al constituir las y emplearlas como estrategias didácticas en el grupo, se convertirán en modelos que pueden ser reproducidos por otros docentes logrando mejores resultados en sus alumnos .

Los estudios analizados demostraron que las estrategias didácticas propician que los alumnos de educación preescolar refirieran sus conocimientos, habilidades, aptitudes y destrezas, por tanto, a través de ellos, logramos identificar la importancia de diseñar estrategias didácticas y reconocer que en la práctica diaria es necesario innovar nuevas formas de enseñanza, actualmente en la educación preescolar las profesoras utilizan el juego como estrategia didáctica, ya que éste permite fortalecer las habilidades sociales en los alumnos a esta edad.

*El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer las Habilidades Sociales en
Alumnos de Educación Preescolar*

El juego ocupa un lugar privilegiado en el proceso de aprendizaje, dado que permite a los alumnos ser libres, creativos, fortalece su curiosidad, les ayuda a experimentar, imaginar, a adquirir confianza en sí mismos al expresar sus ideas y costumbres, descubriendo sus propias habilidades sociales e intelectuales.

La Secretaría de Educación Pública (2011) a través del programa de estudio 2011.

Guía para la educadora, mencionó que el establecimiento de habilidades sociales fortalece la regulación de emociones en los alumnos y fomenta la adopción de conductas pro sociales en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control, de creación de estrategias para la solución de conflictos, así como de cooperación, empatía, respeto a la diversidad y participación en grupo (p.27).

En la educación preescolar el juego es considerado como una actividad fundamental ya que permite a los alumnos desarrollar cualidades a través de distintas conductas para vivir en sociedad; se forman hábitos, habilidades sociales, por tanto, es considerado en el ambiente educativo como la actividad lúdica que propicia el desarrollo integral de los alumnos.

Los siguientes estudios, referentes al juego, han tenido grandes aportes al proyecto de investigación que actualmente se estudia, como profesora de educación preescolar es importante destacar que al abordar el juego en el ambiente escolar se ha observado que éste implica procesos en los que interviene la comunicación, la reciprocidad, los vínculos afectivos, la disposición de asumir responsabilidades y el

ejercicio de derechos, factores que influyen ampliamente en el desarrollo de competencias sociales en los alumnos.

Piaget (1986) señaló en su obra que el juego es un proceso de aprendizaje que resulta placentero y que permite a los alumnos expresar sus sentimientos, deseos y su relación con la realidad. El alumno realiza una exploración de la realidad tanto física como social, por tanto el juego de reglas permite la integración social de los alumnos, ya que sigue y acepta normas en compañía de otros, lo que en definitiva, los conducirá al respeto de las normas sociales.

En la educación preescolar se observó que las profesoras realizan la mayor parte de sus actividades haciendo uso del juego, debido a que éste permite que los alumnos durante sus participaciones desarrollen capacidades afectivas, sociales y cognitivas, simplemente al explorar su entorno y relacionarse con sus compañeros por medio del diálogo y la reflexión, sin embargo se muestran deficiencias debido a que en ocasiones su implementación carece de intención pedagógica, desviando el interés por parte del alumno y la intención se desaprovecha, respecto a ello, es importante que las profesoras implementen estrategias innovadoras para que los alumnos se involucren activamente en actividades de juego y logren un aprendizaje significativo y real.

Flavell (1997), afirmó que a través del juego los alumnos favorecen capacidades de representación y autorregulación, en la práctica educativa el desarrollo del juego es significativo, debido a que brinda la oportunidad de desprender rutinas de comportamiento de lo acostumbrado a situaciones de la vida real y contextos motivacionales, donde los alumnos simulan acerca de su identidad o

propiedad de un objeto, sobre sí mismos, otras persona, un evento o acción, o sobre una situación.

En la práctica educativa se utiliza el juego, debido a que proporciona experiencias valiosas que permiten a los alumnos diferenciar el sí mismo de los otros, simplemente se identifica que al representar sucesos o personajes de su vida diaria logran experimentar roles sociales e interactuar con sus compañeros, propiciando en todo momento el desarrollo de habilidades sociales, sin embargo, es importante destacar que en la educación preescolar en ocasiones los juegos no permanecen simples por mucho tiempo, debido a que por la edad de los alumnos se requiere del establecimiento de reglas para que se conviertan en métodos cada vez más organizados y estructurados de conocimientos.

Montilla (2009), realizó un estudio con el propósito de fortalecer los valores ausentes y la carencia de relaciones interpersonales en los alumnos, el objetivo fue desarrollar juegos cooperativos, para mejorar las habilidades sociales, promoviendo el respeto, la tolerancia y la cooperación, apoyándose en la teoría Socio-histórica de Lev Vigotsky, lo cual permitió, la elaboración de las estrategias como “juegos cooperativos” para que los alumnos de manera activa y lúdica logran un aprendizaje constructivo, que les permitiera fortalecer los valores y las relaciones interpersonales.

Una de las deficiencias sobre este estudio se generó al detectar que en la educación preescolar, las profesoras regularmente proponen juegos competitivos a los alumnos, propiciando con ello, una participación individual y limitando en gran

medida la participación en equipos ya que en ocasiones consideran que los juegos afectan la disciplina.

Al respecto, es fundamental diseñar e implementar estrategias adecuadas que permitan a los alumnos fortalecer las relaciones interpersonales y la práctica de valores dentro del ambiente escolar.

Torres (2002) señaló la importancia de proponer estrategias a través del juego y recalcó que éste favorece y estimula las cualidades morales en los alumnos.

Se ha observado en la práctica diaria que cuando las profesoras implementan estrategias didácticas referentes al juego, los alumnos logran el dominio de sí mismos, fortalecen la honradez y la seguridad, debido a que la atención se centra en lo que hacen, logran reflexionar, buscan alternativas para ganar, respetar reglas del juego, expresar su creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus compañeros y con el grupo, se observó además que la competitividad se hace presente no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.

Meneses y Monge (2001), aportaron datos acerca de las generalidades de lo que es el juego, la importancia para el docente y sus teorías. Esto permitió a las profesoras formular un concepto teórico que sustentó las actividades relacionadas entre el juego y los objetivos de una clase.

Mediante el presente estudio se identificó que las acciones que el juego conlleva son la base para una educación integral, lo anterior se logró detectar a través de la actividad "Así soy yo" donde se identificó que para su realización los alumnos hicieron uso de la interacción y de la actitud social, debido a que

involucraron objetivos afectivos, sociales, cognoscitivos y motores, respecto a ello, se descubrió que jugando, los alumnos aprenden a establecer habilidades sociales con otras personas, se plantean y resuelven problemas propios de su edad, debido a que para su ejecución se apoyaron de la interacción y cooperación con sus compañeros, logrando con ello, el dominio de habilidades sociales necesarias para participar en sociedad.

Es importante que las profesoras hagan uso del juego y que brinden oportunidades a los alumnos para obtener experiencias sociales y emocionales como; enfado, alegría, emoción, tristeza, agresión y conflicto, debido a que mientras los alumnos juegan refuerzan el aprendizaje social y aprenden a resolver sus propios conflictos y a poner en juego sus propias reglas.

Garoz (2005), realizó un estudio con el propósito de analizar la importancia del juego de reglas, partiendo del papel del docente como transmisor de conocimiento y sobre el mundo social, valores, creencias, normas y roles, a partir del planteamiento piagetiano del desarrollo de la internalización de las reglas de juego en los alumnos.

La regla, más que un contenido de aprendizaje, es un recurso didáctico que provoca adaptaciones de los alumnos a las distintas situaciones ya que permite que el jugador sea capaz de conseguir su objetivo, sin perder de vista el papel que cumplen estas actividades infantiles en su conocimiento social.

Al analizar el presente estudio se destacan algunas deficiencias muy notables, debido a que en la realidad de la práctica educativa se manifiesta que los alumnos de educación preescolar, se inician en los juegos con las reglas más elementales, las cuales solo se proponen al inicio de cada juego, sin embargo no se logran llevar a

cabo y sólo a medida que los alumnos son más expertos, logran incorporarlas y ponerlas en práctica, de esta manera las reglas de sus juegos resultan cada vez más complejas, a su vez van modificando sus conocimiento y accediendo progresivamente a una concepción democrática de la regla.

Respecto a ello, es importante destacar que las reglas, lejos de ser algo impuesto por las profesoras, se van fijando poco a poco por iniciativa de los propios alumnos, así la regla deja de ser externa a los alumnos para convertirse en colectiva, ya que les brinda la oportunidad de aprender a jugar, a manejar las reglas del juego, a tomar conciencia de lo que es una regla dentro de la sociedad y principalmente a adquirir habilidades sociales dentro de su ambiente escolar y familiar.

Al analizar los estudios anteriores, se descubrió que tienen un objetivo en común como lo es lograr que los alumnos de educación preescolar mejoren sus habilidades sociales, a través de la estrategia didáctica el juego, para ello se detectó que el contexto inmediato del alumno influye considerablemente en este proceso educativo.

Lo anterior permitió detectar el por qué se dan determinadas conductas con los alumnos y qué es lo que debemos hacer para darles solución, aunque no sólo es importante diseñar, aplicar y evaluar programas de intervención, sino también probar su eficacia.

Capítulo 3. Metodología

El presente proyecto de investigación se realizó con diseño de investigación cualitativo, dado que a través de este procedimiento se puede explorar y entender el significado individual y grupal adscrito a un problema social que involucra preguntas emergentes y procedimientos, donde el investigador recolecta información de los sujetos de estudio y posteriormente hace la interpretación de significado de datos (Creswell, 2009).

El diseño de investigación cualitativo, permitió analizar las relaciones interpersonales que se establecieron en el grupo, para ello se exploró de qué manera los alumnos emplearon a través del juego, algunas habilidades sociales como; expresarse, iniciar conversaciones, solucionar conflictos, cooperar durante las actividades, saludar, ofrecer ayuda, entre otras.

Congruente con el enfoque cualitativo la estrategia metodológica que se utilizó fue el estudio de caso ya que permitió explorar y profundizar en un evento o actividad de un grupo de individuos o un individuo, como lo señaló Creswell (2009), el estudio en particular, estudió las habilidades sociales que establecían los alumnos en el ambiente escolar, donde se identificó de manera directa o indirecta una serie de habilidades sociales relacionadas al conocimiento de los alumnos, respecto a lo anterior es importante concebir la educación como un proceso de aprendizaje permanente que se desarrolla a lo largo de la vida con el fin de adquirir, actualizar, completar y ampliar las capacidades, conocimientos, habilidades, aptitudes y competencias de los alumnos y estimular su desarrollo personal y social (Moral, 2008).

Sujetos

Los sujetos de estudio de la presente investigación son veintidós alumnos de tercer grado de educación preescolar, específicamente diez mujeres y doce hombres, cuyas edades oscilan entre los cinco y seis años respectivamente, los cuales se atendieron en los periodos escolares 2012-2013 y 2013-2014 en el que se desarrolló el proyecto de investigación.

Respecto al contexto familiar se identificó un déficit en la escolarización de los padres de familia, la mayoría solo realizó sus estudios hasta el nivel básico, solo dos padres de familia eran profesionistas, lo anterior permitió detectar que la mayoría son trabajadores eventuales, debido a ello, tienen en ocasiones excesiva carga de horarios, así que la calidad de tiempo que comparten con sus hijos, es preocupante, ya que los alumnos pasan la mayor parte del día al cuidado de tíos, primos, vecinos y abuelos, dichos datos fueron tomados de una entrevista realizada a los padres de familia al inicio del ciclo escolar.

Esta situación representó un obstáculo para los alumnos ya que poco a poco se fue perdiendo el mejoramiento de las relaciones sociales dentro del núcleo familiar, lo cual impactó severamente durante su estancia en el nivel de educación preescolar.

Otro factor que incidió para que los alumnos no desarrollaran sus habilidades sociales fue que la mayoría son hijos únicos y solo comparten sus actividades en casa con personas adultas.

Debido a lo anterior, se observó que los alumnos presentaron algunos problemas como aislamiento, baja autoestima, timidez y evitaron interactuar con sus

compañeros, además expresaron durante el desarrollo de las actividades algunas conductas desfavorables que propiciaron problemas de comportamiento y dificultades de aprendizaje ya que cuando se presentaron algunos conflictos en el aula, fue necesario que la profesora mediara la situación para resolverlos de forma equitativa debido a que los alumnos no lograron llegar a acuerdos por si solos.

El contexto social de los alumnos se encontró obstaculizado por situaciones de maltrato familiar, divorcios y alcoholismo, por tal motivo, los alumnos durante su estancia en el preescolar, utilizaron el juego como forma de asimilar su realidad a la cotidianidad de su vida, para ello, expresaron lo que aconteció en su contexto social y lo manifestaron dentro del grupo, debido a ello, se reconoció la importancia del juego, ya que fue una actividad lúdica que les permitió expresar sus sentimientos y emociones de forma natural y espontánea.

Por lo anterior, en la presente investigación se reconoció que las situaciones familiares y sociales limitaron considerablemente el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos de educación preescolar.

Técnicas

En la presente investigación se utilizó la técnica de observación que propone Escudero (2004), donde el propósito principal fue observar y posteriormente registrar aspectos relacionados con el objeto de estudio.

La técnica de observación se utilizó en el transcurso de toda la investigación, debido a ello, en cada una de las actividades fue posible registrar y analizar algunos hechos de interés en relación al juego y a las habilidades sociales que se favorecieron en los alumnos, en relación a lo anterior, durante la propuesta de las

actividades de juego, se tuvo la oportunidad de emplear esta técnica y diseñar determinados instrumentos los cuales se utilizaron en las siguientes actividades; para “el juego de representación” se recurrió a una guía de observación, en la actividad “mis huellas dactilares” se aplicó una lista de cotejo, en la actividad “amigos” y “el árbol de cariño” se usaron registros de observación de clase video grabada y en el “cofre del tesoro” una escala estimativa.

Se recurrió a esta técnica con la finalidad de obtener información respecto a las conductas y actitudes que manifestaron los alumnos al participar en las actividades de juego, puesto que proporcionó a la investigadora una descripción más completa del proyecto de estudio, además porque permitió analizar los eventos suscitados en el grupo dentro de una visión general y describirlos en el momento que ocurrieron, lo anterior facilitó obtener más datos que respaldaron la investigación realizada.

La técnica de observación fue importante para el proyecto debido a que resultó ser la primer forma de contacto y relación con el objeto de estudio, además porque constituyó un proceso de atención, recopilación y registro de información que permitió observar los hechos directamente tal y como ocurrieron.

Instrumentos

Los instrumentos que se plantearon para la recogida de datos fueron los siguientes: a) guía de observación, b) registros de observación de clase video grabada, c) lista de cotejo y d) escala estimativa.

Las guías de observación permitieron a la investigadora obtener información relevante sobre el juego y su influencia para favorecer las habilidades sociales, se

utilizó este instrumento debido a que se observó que los sujetos de estudio mostraban dificultades para articular verbalmente sus explicaciones y sentimientos, por ello, este instrumento fue guiado y antes de iniciar el proceso de observación se estableció un propósito a seguir.

La SEP (2012), en las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo, señala que “la guía de observación es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas” (p.21), orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar a los alumnos en una actividad, una semana o en el transcurso del ciclo escolar.

Además se utilizó la videograbación en el transcurso de toda la investigación, ésta permitió observar detalladamente algunos de los factores que han obstaculizado o limitado la práctica de habilidades sociales en los alumnos. Así como también se identificaron cuáles fueron las principales conductas que manifestaron los alumnos con sus compañeros al momento de crear sus ambientes de amistad, cómo era su participación en las actividades grupales y cómo se relacionaron con personas de distinto sexo.

Partiendo de lo anterior, se incluyó la videograbación ya que ésta permitió arrojar información fiable de los momentos que pueden ser en ocasiones olvidados por el investigador, debido a que la videograbación resulta un excelente soporte para registrar la realidad analizada como un todo en movimiento (Rodríguez, 1999).

Una de las ventajas al utilizar la videograbación es que se tuvo la oportunidad de revivir experiencias al interactuar con los sujetos de estudio y analizar en todo momento la realidad del problema que se estudia.

Otro de los instrumentos utilizados fue la lista de cotejo al respecto, Rodríguez (1999) señaló que “ésta nos permite determinar si ciertas características están presentes o no en un sujeto, situación, fenómeno o material que forma parte de un contexto” (p.156), éste instrumento se realizó en base a una lista de oraciones que señalaron con precisión las tareas, acciones, procesos y actitudes que se deseaban evaluar en los alumnos, para ello, se organizó una tabla en la que se consideraron aspectos relevantes del objeto de estudio.

El propósito de la lista de cotejo fue reconocer la ausencia y presencia de los indicadores que pueden orientar acerca del proyecto de investigación que actualmente se estudia.

Por otra parte en la presente investigación se utilizó la escala estimativa, al respecto Kerlinger (citado por Rodríguez, 1999), señaló que “es un instrumento de medición que requiere que el evaluador u observador asigne el objeto medido a categorías o continuos a los que se han dado numerales” (p.158).

Este instrumento permitió que la investigadora realizara mediciones sobre los alumnos y sus reacciones, respecto a ciertas características y conductas relacionadas con las habilidades sociales.

Con la aplicación de estos instrumentos, la investigadora obtuvo información fiable sobre las habilidades sociales que desarrollaron los alumnos al trabajar con la estrategia didáctica El juego de reglas, así mismo dentro de las habilidades sociales

se buscó identificar qué expresiones manifestaron, cómo fueron sus participaciones, cómo se relacionaron con sus compañeros, de qué manera fomentaron una convivencia armónica con las personas que los rodean, entre otros.

Además se propiciaron momentos para que los alumnos desempeñaran sus roles, debido a que se les brindó la oportunidad de participar de manera crítica, analítica y reflexiva, en la resolución de problemas suscitados en el ambiente escolar.

Procedimiento Metodológico

El estudio se dividió en dos fases: a) diagnóstica y b) propuesta de intervención.

Fase Diagnóstica

Con base en que el diagnóstico, es una etapa que nos acerca a la realidad de la práctica educativa, en la presente investigación se elaboró un plan diagnóstico (ver Apéndice A), mediante el cual se organizaron diversas acciones que permitieron observar las conductas y actitudes que manifestaron los alumnos de educación preescolar al relacionarse con sus compañeros.

La clase video grabada se llevó a cabo en el aula escolar, durante una sesión de cincuenta minutos, fue dirigida a alumnos de educación preescolar, para ello, se utilizó el cuadernillo estándares de desempeño docente en el aula (OEI, 2009) adaptado al nivel de preescolar, el cual permitió autoevaluar la práctica educativa y definir el problema de estudio. Las categorías que se utilizaron fueron las siguientes: a) planeación, b) gestión del ambiente de clase, c) gestión curricular y d) gestión didáctica, las cuales ya estaban construidas para investigación en preescolar.

Para fundamentar los resultados obtenidos en el registro de observación de clase video grabada, se organizaron algunas acciones en donde se emplearon guías de observación directa (ver Apéndice B), para lo cual se diseñaron tres fichas de trabajo, con el propósito de observar por un lapso de dos días a los alumnos, a las profesoras y a los padres de familia, los espacios más propicios fueron; durante la hora de entrada, en el aula de clase y en el recreo, se optó por observar a todas las personas implicadas en el contexto escolar, debido a que cada situación suscitada posibilitó a la investigadora contar con información precisa que le permitió reconocer e identificar las principales conductas y actitudes que manifestaron los alumnos al interactuar con las personas, en este caso sus compañeros, las educadoras y los padres de familia.

En la fase diagnóstica se organizaron diversas acciones a realizar, una de ellas se refiere a la validación de constructos (ver Apéndice C), al respecto, García (1989), considera que “los constructos son una abstracción o recomendación técnica donde las creencias conductuales de los individuos existen con amplitud y justifican la variante de la conducta, por ello, debe contener palabras o conceptos claves” (p. 10).

La validación de constructos fue dirigida a cuatro especialistas en el nivel de educación preescolar; supervisora, asesor técnico pedagógico, directora y profesora, para tener la seguridad de que la validación de constructos permitiera obtener las aportaciones de los expertos se proporcionó una guía de revisión y definición de constructos siendo los constructos examinados: Juego, habilidades sociales y

estrategia didáctica, los cuales permitieron recolectar información por el investigador para posteriormente salvaguardarla.

Propuesta de Intervención

Tomando como referencia los resultados que arrojaron los instrumentos aplicados en la fase diagnóstica (guía de observación y registro de observación de clase video grabada) se elaboró un plan de intervención para desarrollar estrategias didácticas orientadas a promover diversas habilidades sociales como; la amistad, la cooperación, la responsabilidad, la identidad, empatía, la interacción, la asertividad y la solución de conflictos en los alumnos preescolares.

Debido a que se ha analizado que los alumnos que participan en una educación preescolar de calidad, desarrollan mejores habilidades sociales, es preciso destacar que la estrategia de intervención se fundamentó en los ambientes de aprendizaje propuestos por Ramírez (2010), dado que en la etapa de preescolar es importante propiciar ambientes de aprendizaje informales como, el juego, debido a que esta estrategia, permite a los alumnos ser cautivados, interactuar con grupos pequeños, trabajar en conjunto en actividades que los ayudan a incrementar el sentido de su propia experiencia, observar, experimentar, preguntar y examinar.

Tomando como referencia las características infantiles de los alumnos, es preciso destacar que se utilizó el juego de reglas como estrategia didáctica para favorecer las habilidades sociales, propiciando con ello, que los alumnos preescolares mejoraran sus relaciones interpersonales al construir armónicamente sus habilidades sociales, al expresarse, al propiciar el intercambio de ideas, estados

de ánimo, alegrías, al vivir experiencias, al experimentar, al descubrir características de objetos y al utilizar su imaginación.

Al respecto Moral (2008), afirmó que para conseguir un aprendizaje autorregulado “la única metodología válida es la basada en la resolución de problemas, la cual se fundamenta en la idea de que se aprende mejor cuando proponemos actividades relacionadas con los problemas del ambiente real en que viven los alumnos” (p.133).

Para introducir a los alumnos en actividades reales de su contexto escolar y social, la estrategia didáctica, se fundamentó en la teoría de la equilibración de Piaget (citado por Pozo, 1997) quien señaló que “para presentar una noción adecuada del aprendizaje, hay primero que explicar cómo procede el sujeto para construir e inventar, no simplemente como repite y copia” (p.50). Es por ello, que la actividad lúdica tiene gran significación para los alumnos ya que por medio de ésta se relajan, favorecen su desarrollo integral y por tanto es una estrategia con grandes posibilidades en el campo educativo.

Al respecto se considera que por medio del juego los alumnos adquieren habilidades del pensamiento mediante las cuales construyen sus conocimientos, se expresan, aprenden y se desarrollan simplemente viviendo, porque existen muchas situaciones en la vida que estimulan al alumno a aprender y a desarrollarse, jugando los alumnos experimentan, descubren características de objetos, se da el intercambio de ideas, de alegrías, de estados de ánimo, adoptan conductas pro sociales, son creativos, utilizan su imaginación, estimulan las habilidades sociales y

permite que se fortalezcan considerablemente las relaciones interpersonales (Piaget,1986).

Partiendo de lo anterior, la estrategia didáctica propuesta en la etapa de intervención, se abordó en cinco sesiones de cincuenta minutos, por un lapso de cinco meses, lo anterior permitió dar solución a la problemática planteada, para ello, se elaboró una planeación (ver Apéndice D) donde se diseñaron diversas actividades a partir del análisis del Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora, tomando como fundamento el campo formativo desarrollo personal y social, aspecto: Relaciones interpersonales.

Considerando que la planeación didáctica es un recurso que permite al docente organizar, de forma sistemática, el desarrollo y la evaluación de competencias y orientar desde un modelo pedagógico su labor en el aula, articulando; contenidos curriculares del programa educativo, estrategias didácticas, organización grupal, recursos didáctico-pedagógicos, instrumentales, tiempos y procesos de evaluación (Añorve y otros, 2010, p.2).

El propósito de la estrategia didáctica consistió que los alumnos preescolares construyeran armónicamente sus relaciones interpersonales mediante la adquisición de habilidades sociales, donde el juego desempeñó un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización, control, solución de conflictos, respeto a la diversidad y participación en el grupo.

Las competencias a favorecer se centraron en que los alumnos aceptaran a sus compañeras y compañeros como son y comprendieran que todos tienen responsabilidades y derechos, que manifestaran sus ideas a través del juego,

estableciendo relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la responsabilidad, la aceptación, la empatía, el diálogo y la asertividad.

Los aprendizajes esperados radicaron en identificar que los alumnos realizaran diversos tipos de actividades y que para ello, se propiciara la colaboración de todos en una tarea compartida, que aceptaran desempeñar distintos roles y asumieran su responsabilidad en las tareas que les correspondían, tanto de carácter individual como colectivo, actuando conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que les permitieran una mejor convivencia, hablaran sobre sus experiencias y propiciaran la escucha, el intercambio y la identificación entre pares, que mostraran disposición al interactuar con alumnos con distintas características e interés e identificaran que los seres humanos son distintos y que la participación de todos es importante para la vida en sociedad.

En relación a lo anterior, Villanueva (2014) afirmó que en la planificación la profesora debe establecer:

Las habilidades sociales que quiere favorecer en los alumnos de acuerdo a los aprendizajes esperados seleccionados, las habilidades sociales servirán para poder establecer acuerdos en grupo para actividades posteriores sobre las condiciones de trabajo para generar un ambiente de confianza y respeto donde todos sean beneficiados (p.15).

El estándar curricular que se retomó fue el de español, específicamente la participación en eventos comunicativos orales y dentro de éste los siguientes aspectos; comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias

mediante el lenguaje oral, participa con atención en diálogos y conversaciones, escucha lo que otros dicen y respeta turnos al hablar.

Para ello, se elaboró una planeación didáctica donde se propusieron las siguientes actividades: “El juego de representación”, “mis huellas dactilares”, “amigos”, “el cofre del tesoro” y “el árbol del cariño”.

En la primera sesión de la propuesta de intervención, se llevó a cabo la actividad “El juego de representación”, para la recopilación de datos se utilizó un guía de observación (ver Apéndice E), posteriormente se realizó la videograbación de la clase, la cual tuvo una duración de cincuenta minutos, donde se obtuvieron datos e información relevante sobre el proyecto de investigación y se seleccionó información fiable y precisa para elaborar un registro de observación de clase video grabada (ver Apéndice F).

En la segunda sesión se efectuó la actividad “Mis huellas dactilares”, para la recopilación de datos se utilizó una lista de cotejo, ésta permitió al investigador reconocer la ausencia y presencia de ciertos indicadores, específicamente dieciséis, los cuales tenían relación con las habilidades sociales que se desearon favorecer en los alumnos, la aplicación de este instrumento primeramente fue de forma individual, posteriormente se elaboró un registro grupal, en el cual se concentró la información de los veintidós alumnos, con el propósito de que los resultados fueran más precisos, se elaboraron tres gráficas de barras, para una mayor comprensión, con la información recabada, se identificaron cantidades exactas respecto a la ausencia y presencia de ciertas habilidades sociales que poseen los alumnos de educación preescolar (ver Apéndice G).

En la tercera sesión se realizó la actividad “Amigos”, en la cual se utilizó como instrumento un registro de observación de clase video grabado, éste permitió observar y recabar información relevante en relación a algunas habilidades sociales, como la amistad y de qué manera los alumnos lograron construirla a través del juego.

En la cuarta sesión se llevó a cabo la actividad “El cofre del tesoro”, y se utilizó como instrumento una escala estimativa, para que este instrumento arrojara información confiable, se llevó a cabo una videograbación de la clase y posteriormente se analizó, lo anterior permitió realizar apreciaciones sobre los alumnos y sus reacciones, respecto a determinadas conductas relacionadas con las habilidades sociales (ver Apéndice H).

En la quinta sesión, se realizó la actividad “El árbol del cariño”, para recabar información se utilizó el instrumento registro de observación de clase video grabado, el cual permitió identificar qué actitudes de respeto establecieron los alumnos frente a sus compañeros durante el juego.

Procedimiento de Análisis de Datos

En esta etapa de la investigación se procedió al análisis e interpretación, por lo que se realizó una categorización y sub categorización al respecto Cisterna (2005), señaló que es el investigador quien debe otorgar significado a los resultados de su investigación y que uno de los elementos básicos que se deben tomar en cuenta es la elaboración y distinción de tópicos a partir de la información que se recoge y organiza, como lo son las categorías, que denotan un tópico en sí mismo y las sub categorías, que detallan dicho tópico en micro aspectos.

Lo anterior permitió clasificar la información de manera conceptual, una herramienta a utilizar en este proceso fue el software Qualrus.

La triangulación de datos fue la técnica que se utilizó en la presente investigación ya que determinó la confiabilidad de los resultados, se recurrió a esta técnica ya que permitió describir a detalle y comparar los resultados de distintos instrumentos sobre un fenómeno, en este caso, el problema de estudio de la presente investigación (Escudero, 2004).

Para garantizar el anonimato de los participantes, se asignó un código compuesto por cuatro indicadores. La primera letra correspondió al instrumento aplicado, V para registro de observación de clase video grabado, G para guía de observación, L para lista de cotejo y S para escala estimativa.

El primer número perteneció a los instrumentos aplicados 1,2,3,4, la siguiente letra a los sujetos que participaron en la investigación, A para alumno, E para profesora y P para padre de familia y el segundo número 1, 2, 3, 4, 5, 6 , etc., para los alumnos que participaron en la investigación, un ejemplo de codificación puede ser; V1A1, es decir registro de observación de clase video grabada uno, alumno uno, G1E1 es decir, guía de observación uno, profesora uno, L1A5 es decir lista de cotejo uno, alumno cinco.

Capítulo 4. Resultados

En este capítulo se da a conocer la interpretación de los datos obtenidos en los siguientes instrumentos: Guía de Observación, Lista de Cotejo, Escala Estimativa y Registro de Observación de Clase Video grabado, los cuales se aplicaron a los alumnos de tercer grado de educación preescolar, con el propósito de analizar el juego y sus posibilidades para adquirir y desarrollar habilidades sociales básicas para interactuar con otras personas. La presentación de los resultados se muestra en a) fase diagnóstica y b) propuesta de intervención.

Resultados de la Fase Diagnóstica

Para la obtención de los resultados correspondientes a la fase diagnóstica, se inició con la elaboración de un plan diagnóstico (ver Apéndice A), que permitió observar conductas y actitudes que manifestaron los alumnos de educación preescolar al relacionarse con sus compañeros, para ello, se aplicaron dos instrumentos; guía de observación y videograbación de clase, este último permitió analizar y autoevaluar la práctica docente e identificar áreas de oportunidad presentes.

La Guía de Observación como Recurso de Información.

La información recabada de la guía de observación, permitió identificar que realmente existe una gran problemática respecto a las relaciones interpersonales que establecen los alumnos en el contexto escolar, detectando que la principal causa es la carencia de habilidades sociales, de ahí procede que no se establezcan adecuadas relaciones interpersonales con sus compañeros.

Con su aplicación se constató que los alumnos mostraron dificultades para establecer una conversación con los demás, lo cual se logró detectar en la recepción, donde las profesoras cotidianamente recibían a los alumnos a su llegada, se detectó que éstos manifestaron limitaciones para establecer comunicaciones apropiadas, se observó que la mayoría de los alumnos no saluda a su llegada, solo pasan corriendo y se dirigen a su aula, a pesar que se les recibe amablemente, como se muestra en la siguiente conversación G1A1 “oye”, G1E1 “como que oye, se dice buenos días, ya lo hemos visto en la clase”, dirigió su mirada a las profesoras con las que entabla una conversación, G1E2 “buenos días, pasen, pasen..”, G1A2 no contesta y se dirigió a su salón, G1E1 “buenos días” dirigiendo su mirada al alumno, por su parte G1A2 hizo caso omiso, inclinó su cabeza y se dirigió a otro espacio

Se reconoció que aunque las profesoras establecieron relaciones afectivas con sus alumnos, éstos mostraron dificultad para expresar hábitos de cortesía inadecuados, debido a que, mientras las profesoras saludaron a los alumnos a su llegada, éstos por su parte no contestaron amablemente, esto permitió detectar que la problemática inició en el momento que los alumnos presentaron conductas incorrectas hacia los demás, debido a que no lograron establecer una adecuada comunicación, por tanto, se detectó que los alumnos de tercer grado de educación preescolar carecen de habilidades sociales básicas para interactuar con los demás.

Vallés (1994), señaló “una propuesta de trabajo integrada por contenidos actitudinales, favorecedores de una mejor comunicación, donde se pretendió que los alumnos aprendieran a ser personas, a convivir y a pensar, con el propósito de mejorar la convivencia social” (p.5).

Se constató que es fundamental que las profesoras desarrollen habilidades sociales en los alumnos a través del diálogo y la participación en conversaciones y situaciones de interacción entre iguales, ya que se apreció que la convivencia entre pares posibilita una mayor comunicación.

Se identificó que las conductas que manifestaron los alumnos durante la hora de recreo, no eran aceptables y carecían de habilidades sociales básicas, debido a que G1A3 mientras se encontraba jugando con agua en las llaves, G1A4 “hay mucha agua”, G1A5 “¿qué haces?”, G1A3 continúan jugando mientras tanto introdujo la mano en el bote y la levanta llena de espuma, posteriormente se acercó G1A5 “me voy a lavar las manos con jabón, ¿a qué huele?”, G1A3 “no sé”, en esta conversación se identificó que los alumnos no lograron establecer una adecuada comunicación, debido a que en todo momento ignoraron a los cuestionamientos realizados por sus compañeros.

Con las observaciones realizadas se constató que la mayoría de los alumnos solo se relacionaron en binas y evitaron reunirse en grupos numerosos, así como participar en juegos donde intervinieran compañeros de su mismo género, lo cual se manifestó mientras dos alumnas iban tomadas de la mano G1A3 “eres mi amiguita, por eso te tomo de la mano”, G1A4 “si pero solo tómame a mí de la mano, a los demás niños no”.

Los policías, las comiditas y los colores, fueron los juegos que más se hicieron presentes durante la hora de recreo, se identificó que estos juegos en ocasiones no permitieron que los alumnos interactuaran de forma armónica con sus compañeros, debido a que en la mayoría de las ocasiones se suscitaron peleas,

agresiones y malas palabras, al momento de estar en desacuerdo por alguna situación presente, además se tuvo la oportunidad de detectar que estos juegos propiciaron que los alumnos no aceptaran a compañeros de distinto género, lo cual se observó en la siguiente conversación G1A5 “vamos a jugar a los policías”, G1A3 “yo quiero jugar a los policías”, G1A6, “no, tú eres niña, no juegas, vámonos”, G1A3 se dirige a su aula llorando.

Por lo anterior, resulta conveniente tomar en cuenta lo que mencionó Garoz (2005), sobre el juego:

La importancia del juego de reglas, parte del papel del docente como transmisor de conocimiento y sobre el mundo social, valores, creencias, normas y roles, donde la regla, más que un contenido de aprendizaje, es un recurso didáctico que provoca adaptaciones de los alumnos a las distintas situaciones ya que permite que el jugador sea capaz de conseguir su objetivo, sin perder de vista el papel que cumplen estas actividades infantiles en su conocimiento social (p.11).

Por otra parte se observaron conductas poco aceptables debido a que los alumnos se mostraron agresivos, intolerantes y groseros, lo cual expresaron al momento que un alumno se cayó al suelo, G1A7 “ay me duele”, G1A4 “se cayó”, G1A8 “se cayó el menso”, G1A2 “jajaja” y lo golpeó en la cabeza.

Además llamaron a sus compañeros por apodos y no por su nombre como se muestra a continuación G1A8 “vámonos”, G1A9 “vente porque ahí viene el flaco”, G1E1 ¿por qué le dices flaco? , G1A8 “así se llama el flaco, jajajaja”.

Otra situación se suscitó mientras G1A10 “quiero hacer pipi”, G1A11 “ve tú sola, nosotras no queremos ir, metete”, G1A10 “acompañenme”, G1A11 “no, ve tú sola” al mismo tiempo la empujaron y le cubrieron los ojos, estas situaciones muestran que actualmente existe carencia de habilidades sociales entre los alumnos de educación preescolar, por tanto es preciso afirmar que si no se da atención oportuna a esta problemática, se ocasionarán problemas a largo plazo.

En relación a las habilidades sociales Monjas (2002), señaló lo siguiente:

Las habilidades sociales son materia relevante en la escuela, porque los alumnos que muestran dificultades en ellas o en la aceptación por los compañeros de aula tienden a presentar problemas a largo plazo relacionados con el abandono escolar, la delincuencia y otros (p.11).

Por otra parte se observó que los padres de familia no se involucraron en las actividades que convocó el plantel educativo, lo cual se manifestó al momento que un alumno entró corriendo al plantel y observó que había reunión con padres de familia y salió gritando G1A13 “mamá, mamá, ven mamá”, G1P1 se acercó y le dijo “qué paso hijo”, G1A13 “hay junta con las mamás pásate”, G1P1 “no, no tengo tiempo para eso, ya metete al salón, ya es tarde y tengo que ir a unos mandados”, G1A13 se dio la vuelta y continuó caminando se volteó e inclinó su mirada y se trasladó a su salón de clase, con estas conductas los padres de familia provocaron que los alumnos se mostraran inseguros y tristes durante su estancia en el plantel escolar.

Respecto a la misma situación se identificó que algunos padres de familia realizaron los siguientes comentarios frente a sus hijos: G1P2 “no me voy a quedar a

la junta porque tengo que ir a trabajar”, G1P3 “no tengo tiempo de quedarme, metete al salón”, G1P4, “No vino tu mamá, yo no sé nada de juntas”, a pesar que los alumnos les recordaron constantemente y las invitaron a pasar a la reunión en varias ocasiones.

Finalmente se detectó que algunas madres de familia mostraron enojo con sus hijos por contratiempos ocurridos durante el trayecto a la escuela, manifestaron malos tratos y conductas agresivas hacia ellos , G1P5 “metete al salón”, empujando al alumno hasta la mitad de la explanada, G1A13, continuó caminando, G1P5 “ten”, al mismo tiempo le lanzó la mochila, golpeándolo en la espalda, G1A13 entró llorando al salón, G1P5 “si no comes no te daré el premio y se lo daré a tu hermano”, G1P6 “pues que te pasó mujer”, G1P5 “se me hizo tarde por estar cambiando a uno y a otro, es una friega, y como aquel ya tiene un mes que no se aparece, que más hago”.

Respecto a lo anterior, se logró detectar que los alumnos que recibieron maltratos físicos y verbales limitaron considerablemente su participación en clase y mostraron dificultades para adoptar habilidades sociales básicas dentro del aula, como lo señalaron Betina y Contini (2011), al mencionar que “actualmente los alumnos que manifiestan carencia de habilidades sociales asertivas se debe a la aparición de comportamientos disfuncionales en el ámbito familiar y escolar” (p.161).

La Videograbación como Recurso para la Autoevaluación de la Práctica Docente.

Con el propósito de autoevaluar la práctica docente, se llevó a cabo la actividad “elaboremos esculturas en equipo”, donde se realizó una clase video grabada, la cual posibilitó a la investigadora analizar detalladamente algunos momentos que en

ocasiones pueden ser olvidados, para que los resultados fueran confiables se utilizó el cuadernillo de estándares de desempeño, adaptado al nivel de preescolar, donde se plantearon las siguientes categorías: 1) planeación, 2) gestión del ambiente de clase, 3) manejo de grupo y 4) gestión didáctica, estas categorías fueron construidas para investigaciones en preescolar y por su confiabilidad se utilizaron en la presente investigación (ver Apéndice I), en la cual se obtuvieron los siguientes resultados:

Planeación

En esta categoría, se presentó un área de oportunidad respecto al criterio diseño de estrategias didácticas, debido a que la profesora presentó dificultad para diseñar estrategias acordes a las necesidades de los alumnos, lo cual se identificó al momento que se llevaron a cabo las actividades y no se consideró en la planeación una estrategia vinculada a las necesidades y al contexto de los alumnos.

Respecto a esta situación se logró apreciar que entre los alumnos se suscitaban conflictos al interior de los equipos, principalmente diferencias al momento de tomar turnos y acuerdos para realizar la actividad, además se mostró falta de interés, otros por el contrario conversaban sobre cuestiones personales, se identificó que la mayoría de los alumnos mostró dificultad para integrarse en equipo, debido a que la profesora no consideró en la planeación que los alumnos por su edad demandaban de actividades lúdicas que despertaran su interés, curiosidad e imaginación, por tanto, el principal conflicto se originó porque la profesora no consideró en la planeación una estrategia adecuada a las necesidades de los alumnos, al respecto, Ramírez (2005) señaló que:

Las estrategias didácticas son procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos, éstas deben ser flexibles, adaptativas, promover aprendizajes significativos y propiciar que los alumnos aprendan, recuerden y usen la información necesaria en su contexto social inmediato (p.2).

Gestión del Ambiente de Clase

Respecto a esta categoría en el indicador relaciones interpersonales se identificó que la profesora no demostró respeto y confianza durante la actividad ya que cuando los alumnos optaron por integrarse a otros equipos, la profesora coartó sus decisiones y no aceptó que trabajaran fuera del equipo que ya habían formado, lo anterior fue el detonante para que los alumnos durante la actividad evitaran establecer comunicaciones y relaciones de amistad, respeto y equidad con sus compañeros. En relación a lo anterior, Aladro - Vico (2009), demostró que “la dimensión interpersonal de la comunicación es fundamental para el control y el desarrollo de las relaciones interpersonales” (p.327).

Debido a ello, cuando se propicia un buen ambiente de clase al interior del grupo, las relaciones interpersonales alcanzan un desarrollo y estabilidad, logrando definir los roles dentro del grupo.

Manejo de Grupo

Esta categoría fue la que presentó mayor área de oportunidad durante la autoevaluación que se realizó, se observó que la profesora estableció de forma insuficiente las interacciones en el grupo, respecto a ello, se pudo apreciar que entre los alumnos no se promovió el diálogo, las conversaciones y los intercambios de

ideas, por tal motivo, se detectó que las habilidades sociales no se definieron de forma satisfactoria durante el desarrollo de la actividad.

Al respecto Bee (1983) planteó su postura en relación a la importancia de propiciar interacciones durante el manejo de grupo con la siguiente idea: “Para sobrevivir el niño no solamente necesita pensar y expresarse sino también tener relaciones afectivas y satisfactorias con la gente que lo rodea, es así como desarrollará los estilos de interacción que producirán esas satisfacciones” (p.205).

Gestión Didáctica

Respecto a la categoría gestión didáctica se detectó insuficiencia respecto a la atención diferenciada de los alumnos, la profesora solamente se enfocó en los alumnos que mostraron menor necesidad de aprendizaje. Faltó motivar a los alumnos más introvertidos y menos participativos durante el desarrollo de la clase, respecto a lo anterior, se logró identificar que los alumnos mostraron carencia de habilidades sociales debido a que no participaron en clase cuando se les cuestionó, además presentaron dificultades para iniciar, mantener y finalizar conversaciones con sus compañeros, lo anterior, limitó considerablemente para que los alumnos de educación preescolar adquirieran y desarrollaran habilidades sociales básicas para interactuar con sus compañeros.

La información que se obtuvo en la fase diagnóstica permitió identificar datos e información relevante en relación a la necesidad de favorecer y propiciar mayores habilidades sociales en el grupo, lo cual se identificó al realizar el análisis de los instrumentos aplicados, los cuales permitieron detectar algunas áreas de oportunidad que afectan u obstaculizan los aprendizajes esperados en los alumnos preescolares

en relación al campo formativo desarrollo personal y social, en particular al aspecto relaciones interpersonales, el cual establece que es fundamental que las profesoras propicien competencias sociales en los alumnos, que les permitan progresar significativamente en sus aprendizajes, siendo lo anterior uno de los propósitos fundamentales de la educación preescolar (SEP, 2011).

Los resultados que se obtuvieron fueron de gran utilidad para sustentar el plan diagnóstico de la investigación, los cuales permitieron tener una visión clara de los indicadores que limitaron el desarrollo de las habilidades sociales en los alumnos, por tanto, es posible afirmar que los alumnos de tercer grado de educación preescolar tienen dificultades para adoptar y practicar habilidades sociales básicas con sus compañeros, no obstante considero que se encuentran culminando la educación preescolar, por lo que es el momento propicio para implementar de forma más constante adecuadas habilidades sociales entre los alumnos.

Resultados de la Propuesta de Intervención

Las interpretaciones que se realizaron en este apartado correspondieron a los resultados obtenidos de la aplicación de los siguientes instrumentos: Guía de observación, lista de cotejo, escala estimativa y registro de observación de clase video grabado, con el análisis de estos instrumentos se identificaron las siguientes categorías: a) Resolución de Conflictos entre Alumnos, b) Interacciones entre Pares a través del Juego, c) Conversaciones Durante el Juego, d) Construcción de la Amistad dentro del Juego y e) Trabajo Cooperativo dentro del Juego.

Resolución de Conflictos entre Alumnos.

En esta categoría se identificó que los alumnos que participaron en juegos reglados, les resultó más fácil elegir alternativas de soluciones efectivas y justas para las personas implicadas, lo anterior les permitió solucionar de forma pacífica los problemas que surgieron al momento que trabajaron con sus compañeros, se detectó que los alumnos emplearon estrategias y acciones que les posibilitaron resolver los conflictos con sus compañeros durante los juegos propuestos por la profesora.

En este análisis se obtuvieron diferentes sub-categorías como: 1) Buscar soluciones ante un conflicto, 2) Anticipar consecuencias en un conflicto y 3) Elegir una solución justa en un conflicto.

Buscar soluciones ante un conflicto. Se identificó que mientras los alumnos participaron en los juegos reglados, lograron poner en práctica diversas acciones y estrategias que les permitieron buscar soluciones ante los conflictos suscitados con los compañeros, lo cual les posibilitó generar y producir algunas alternativas de solución viables a los problemas que acontecieron durante el desarrollo la clase.

Lo anterior, se apreció en la siguiente conversación: G1E1 ¿y con quién les gustaría jugar?, G1A1 a mí con Jesús, y Fernando, G1A4 a mí con Sofía, con Georgina no porque ella pelea conmigo, G1A10 ella siempre me quita los juguetes y me jala el cabello, G1A5 “no te juntes con ella”, G1A1 “debemos respetar a nuestros compañeros”, G1E1 pero ¿qué tendríamos que hacer para respetarlos?, G1A2 hay maestra pues no pegarles, G1A4 “no hay que pelear, para jugar todos juntos”, G1A11 prestarles los juguetes, ¿verdad que sí?, G1A10 “entonces vamos a respetamos ¿escuchaste Georgina?”.

Como se pudo identificar en la conversación realizada, se descubrió que los alumnos que participaron en las diversas actividades haciendo uso del juego, lograron reconocer e identificar que ante un conflicto con sus compañeros, es conveniente buscar una solución, como lo planteó Torres (2002) el juego les posibilita “implementar estrategias, fortalecer la honradez, la seguridad, la reflexión, tener iniciativa, respeto por la reglas y la búsqueda de alternativas para la solución de conflictos entre los niños y las niñas”(p. 290).

Ante tal perspectiva, se identificó que los alumnos lograron reflexionar y pensar en diversas alternativas para dar una solución oportuna y satisfactoria a los conflictos, sin embargo, se reconoció que en estas situaciones es importante que las profesoras no juzguen las soluciones elegidas por los alumnos, sino que propicien que éstos busquen estrategias o acciones que les permitan evaluar las alternativas empleadas, ello les posibilitará identificar si la solución elegida fue la correcta o no.

Anticipar consecuencias en un conflicto. Se identificó cuando los alumnos participaron en el juego “el árbol de cariño”, al momento que la profesora lanzó una pregunta generadora, sobre las emociones que sentían cuando estaban enojados con sus compañeros, ante tal situación se pudo apreciar que los alumnos anticiparon secuelas cuando se les cuestionó sobre un conflicto interpersonal, dado que previeron con anterioridad los resultados de sus actos y de sus compañeros al momento que las consideraron y las tomaron en cuenta antes de actuar, lo anterior permitió definir que cuando los alumnos anticipan consecuencias en un conflicto, pueden evitar situaciones desagradables para los involucrados.

Lo anterior se manifestó en la siguiente conversación: V1E1 “cuando se enojan con sus compañeros, ¿Qué hacen, cómo se sienten?”, V1A5 “los perdonamos”, V1E1 “¿y qué les dicen para perdonarlos?”, V1A3 “pelón”, V1A7 “maestra Alexis me está diciendo pelón”, V1E1 “No Alexis, respeta a tus compañeros”, V1A2 “ya no vamos a jugar con Alexis porque nos pellizca y nos dice apodos”, V1E1 “Pero cuando están furiosos ¿Qué deben hacer?”, V1A2 “hablar tranquilos”, V1A12 “ Alexis, debes respetarnos y vamos a ser tus amigos”, V1A1 “si no lo haces, nos vamos a ir con otros amigos”, V1A5 “ vamos a perdonarlo”, V1E1 “si, muy bien si es nuestro amigo lo tenemos que perdonar, y él los tiene que respetar ¿verdad?”, V1A3 “está bien, ya no les diré nada”.

Respecto a ello, es preciso que las profesoras resalten constantemente a los alumnos que las consecuencias durante los juegos en ocasiones pueden ser positivas o negativas, como lo indicó Torres (2002) al expresar que “el juego como estrategia de aprendizaje le permite al alumno resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino” (p. 291).

Ante tal cuestión, se afirma que es importante que los alumnos al participar en actividades de juego anticipen consecuencias, para ello es necesario propiciar que aprendan a ponerse en el lugar de sus compañeros y reconozcan que es importante elegir decisiones acertadas antes de actuar ante un conflicto.

Elegir una solución en un conflicto. Se observó cuando los alumnos tomaron una decisión después de haber evaluado algunas alternativas de solución previstas durante el juego propuesto, en relación a lo anterior, se pudo apreciar que se

suscitaron algunos conflictos en el aula, debido a que algunos alumnos deseaban elegir los mismos vestuarios para escenificar los cuentos indicados por la profesora, sin embargo se identificó que el “juego de representación” posibilitó que los alumnos lograran elegir una solución ante tal conflicto, lo anterior, permitió que los alumnos eligieran una solución y la practicaran con sus compañeros.

Lo cual se mostró en la siguiente conversación: G1E1 “atención, primero va a pasar el equipo rojo a elegir cuatro vestuarios, pero en orden”, G1A6 “maestra yo quiero un vestuario”, G1A8 “yo quiero el vestuario de blanca nieves”, G1A6 “no, ese yo lo quiero”, G1E1 “Debany no llores tú eres parte del equipo rojo”, G1A1 “si se lo prestas, ya no vamos a tener vestuario”, G1A3 “pero se lo podemos compartir”, G1A1, “no”, G1A10 “ten Debany te lo presto, ya no llores”, G1A6 “gracias”, G1E1 muy bien Georgina, sabes lo importante que es compartir con tus compañeros.

Lo anterior, permitió identificar que a través del juego de representación, los alumnos tuvieron la oportunidad de elegir una buena alternativa que les permitiera solucionar los conflictos ocasionados con sus compañeros.

Al respecto D' Zurilla y Nezu (citados por Greco, 2009), plantearon su postura en relación a la importancia de elegir una buena solución en un conflicto con la siguiente idea:

La elección de una solución eficaz conlleva cambios positivos como la reducción de la angustia, del dolor y tiende a maximizar consecuencias positivas. Así, la solución intentada debería considerar acuerdos y negociaciones que posibiliten el bienestar de todas las personas involucradas en la situación problema (p. 122).

Esta postura resulta interesante, debido a que se identificó que cuando los alumnos eligieron una solución justa y efectiva, consideraron los sentimientos propios y los de otros, así como también las interacciones que establecieron durante el juego con sus compañeros.

Interacciones entre Pares a través del Juego

Dentro de esta categoría se encontró que los alumnos lograron interactuar durante el desarrollo de las actividades, lo cual se mostró al momento que dos o más niños formaron parte de una tarea o actividad en común, debido a ello, tuvieron la oportunidad de reconocer que tanto los niños como las niñas gozaron de la misma posibilidad al participar en múltiples juegos con sus compañeros, por tanto, se observó que la mayor parte del grupo promovió las interacciones entre pares, lo cual fue posible gracias a que en sus participaciones expresaron su forma más natural y espontánea de ser.

Cuando el grupo participó en el juego “mis huellas dactilares”, se observó que 13 alumnos de 22 identificaron que los niños y las niñas debían realizar diversos tipos de actividades sin importar el sexo, lo cual se manifestó al momento que la profesora indicó que era importante apoyar a todos sus compañeros, fueran niños o niñas, ante esta situación se detectó que algunos alumnos expresaron situaciones acontecidas en su ambiente familiar, como se mostró en la siguiente conversación: L1E1 “atención,escuchen, en esta actividad vamos a ayudar a todos nuestros compañeros, tanto niñas como niños, L1A4 “si maestra mi mamá dice que los niñas y las niñas somos iguales”, L1A6 “si y también podemos hacer las mismas cosas como barrer, trapear y dormir”, L1E1 “si claro, durante esta actividad es importante

reconocer que los niños y las niñas pueden realizar las mismas actividades”, L1A7 “si, cuando yo hago las actividades me gusta trabajar en equipo y que todos mis compañeros participen”, L1E1 “claro todos pueden apoyarse niños y niñas, para hacer sus huellas dactilares, de esta manera será más fácil la actividad”, L1A6 “yo quiero trabajar con todos los niños y las niñas”, L1A4 “si porque tenemos los mismos derechos”.

Por el contrario se detectó que 9 alumnos de 22 presentaron dificultad para interactuar con compañeros de distinto sexo, lo cual se notó cuando éstos se mostraron agresivos con el resto de sus compañeros, evitaron integrarse en el juego, incluso se percibió que algunos alumnos decidieron no trabajar durante la actividad, debido a que les resultó complicado conversar con personas de distinto sexo, ya que cuando se les indicó que formaran equipos para trabajar, estos alumnos indicaron que querían ser parte de un equipo que fuera de su mismo género, esto se percibió en el siguiente diálogo: L1E1 “Dulce integrate con el equipo dos”, L1A8 “yo no quiero trabajar con Carlitos, porque me pega, me quiero ir con las niñas”, L1A3 “yo no quiero con Vicente”, despues de haber comentado lo que sentía, se queda de pie en el escritorio y no se integra con sus compañeros, L1E1 “acércate con el equipo de Sofía”, L1A1 “no, yo no quiero con Fernando, quiero con Sury”.

Al respecto Monjas (2002) señaló que en las interacciones entre iguales el niño aprende mucho sobre sí mismo sobre su propia identidad y se forma una idea sobre su valor. El niño y la niña llegan a conocer su propia competencia al relacionarse con los demás y al compararse con ellos; juzgan su capacidad al

comparar sus resultados con los que obtienen los demás compañeros y en definitiva se forman su auto concepto (p. 27).

Al analizar esta categoría se mostró un notable avance ya que, la mayor parte del grupo logró interactuar de forma más constante con sus compañeros, además, es preciso mencionar que aunque los resultados no fueron los esperados, se identificó que para favorecer las interacciones en el grupo fue importante que los alumnos reconocieran su propia competencia social y que las profesoras utilizaran estrategias que les permitan a los alumnos reconocer su identidad, una de ellas, fue el juego, debido a que se comprobó durante su aplicación que éste posibilitó en gran medida que los alumnos de educación preescolar interactuaran de forma más constante con sus pares e identificaron que pueden realizar las mismas actividades sin que influya el género.

Es preciso afirmar que las interacciones deben empezar a desarrollarse desde edades tempranas, considerando para ello las habilidades sociales básicas, así que dentro de esta categoría se obtuvieron diferentes sub-categorías como: 1) El Saludo, 2) La Cortesía y 3) Solicitar Favores.

El Saludo. Se identificó que los alumnos mientras participaron en los juegos propuestos por la profesora, utilizaron diversas formas para saludar a sus compañeros, las más presentes fueron decir frases y formas verbales de saludo como, hola, buenos días, ¿cómo estás?, donde se pudo apreciar que utilizaron gestos y expresiones faciales al saludar a sus compañeros como, dar la mano, dar una palmada, un beso y hasta un abrazo, respecto a ello, se identificaron algunas conversaciones: S1E1 “si tienen un amigo y le quieren decirle a ese amigo como se

sienten, ¿qué harían? . Por ejemplo Alexis ¿cómo le puedes decir a Christopher que lo quieres mucho o que es tu mejor amigo?”, S1A1 “diciéndole hola”, S1E1 “¿hola? con eso le puedes decir lo que sientes”, S1A1 “no, le digo hola amigo y le digo lo que le voy a decir”, S1A19 “le puedes decir hola amigo ¿cómo estás?”, S1E1 “¿qué más le podemos decir a alguien que es nuestro amigo? a ver, en esta mesa ¿cómo le pueden decir a alguien que quieren ser su mejor amigo?”, S1A8 “yo sé...Hola ¿cómo estás?”, S1A3 “lo abrazo”, S1E1 “¿qué más le pueden decir?”, S1A3 “hola cómo estás ¿vamos a jugar?”, S1E13 “con un beso”, todos “sí”, S1E1 “claro”, S1A9 “te quiero mucho”, S1E1 “muy bien, los felicito”.

Monjas (2009) planteó que “el saludo es una habilidad social que es necesario desarrollar durante las interacciones, tiene gran valor simbólico porque dependiendo de cómo se exprese será entendido como un gesto de cercanía y de proximidad hacia los demás” (p.161).

En relación a lo anterior, se comprobó que mientras los alumnos construían armónicamente sus habilidades sociales, a través del saludo, éste iba acompañado de una habilidad de interacción social como la cortesía.

La Cortesía. Se observó que el juego permitió que los alumnos estimularan esta habilidad social mientras interactuaron con sus compañeros, lo cual se manifestó al momento de dar las gracias cuando algún compañero les ayudó a resolver una situación, al decir lo siento, perdón o al pedir disculpas cuando molestaban a los demás, así como también al pedir permiso cuando deseaban tomar nuevos materiales para trabajar en clase.

Las siguientes conversaciones muestran que la cortesía fue una de las habilidades sociales que más se promovió entre los alumnos de educación preescolar al momento de participar en los distintos juegos reglados.

En la actividad el juego de representación se apreció en la siguiente conversación: G1A6 “yo soy el carpintero”, G1A13 “ya arreglamos todos los muebles del salón”, G1A6 “Sebastián cortó la madera y Jesús puso los clavos”, mientras conversaban sobre las acciones que cada uno de los alumnos había realizado, uno de los alumnos golpea con un martillo a su compañero de juego, sin embargo G1A6 manifestó lo siguiente “me disculpas”, al mismo tiempo lo tomó de la mano y la frotó con la suya, G1A8 “maestra, nosotros hicimos un cuento de Blanca Nieves, yo soy la princesa”, G1A10 “yo soy la mariposa y Renata también”, G1A9 “yo soy la manzana que se comió Blanca Nieves”, G1A15 “me comeré esta deliciosa manzana”, G1A19 ¡no te la comas!, G1A7 “luego te hace mal”, G1A15 “gracias por decírmelo, no me la comeré porque tiene veneno”.

Mientras los alumnos practicaron la cortesía durante los juegos que se plantearon en el grupo, lograron identificar que fue muy importante ser cortés cuando se relacionaron con sus compañeros porque se sintieron agradables y sus compañeros interactuaron con ellos de forma más constante, Monjas (2008) señaló que “las habilidades sociales de cortesía son un conjunto de conductas muy diversas que las personas utilizamos, o debemos utilizar, cuando nos relacionamos con otras personas con el fin de que nuestra relación sea cordial, agradable y amable” (p. 179).

La cortesía, resultó ser una habilidad social fundamental ya que permitió que los alumnos iniciaran las interacciones entre pares, por tanto, su correcta práctica

posibilitó que los alumnos desarrollaran otras habilidades sociales como la petición de favores.

Solicitar Favores. En esta sub-categoría se identificó que cuando los alumnos interactuaron entre pares a través del juego adoptaron una habilidad social básica como lo es pedir favores, se manifestó que los alumnos que pidieron favores a sus compañeros, se relacionaron de forma más favorable, debido a que formularon su petición claramente y de modo cordial, además se pudo apreciar que los alumnos se sintieron felices y entusiasmados cuando apoyaron a sus compañeros.

La petición de favores se manifestó al momento que los alumnos solicitaron a sus compañeros que los apoyaran o que les explicaran el desarrollo de los juegos propuestos por la profesora, ya que no entendieron lo que en un inicio se explicó, debido a que la indicaciones fueron poco claras, en otras situaciones se manifestó al momento que pidieron un consejo a sus compañeros cuando se confundieron en las tareas a realizar, asimismo cuando utilizaron algún juguete o material que pertenecía a alguno de sus compañeros y que deseaban manipularlo.

Lo anterior se encontró mientras los alumnos participaban en el juego “mis huellas dactilares” al momento que: L1A8 “no sé de qué color pintar mis huellas”, L1A3 “en esta huella puedes poner color amarillo”, L1A8 “si gracias, me gusta ese color”, L1A9 “también le puedes agregar tu nombre abajo, para que la maestra se dé cuenta que es tu trabajo”, L1A8 “se lo pondré, donde tú me dices, gracias por ayudarme”.

En el juego “el árbol del cariño” se identificó de la siguiente manera: V2E1 “van a dibujar un árbol en una hoja de máquina y lo van a colorear como deseen, pueden

utilizar los materiales que más les gusten”, V2A1 “maestra puedo tomar una hoja de color por favor”, V2E1 “claro”, V2A8 “yo quiero diamantina ¿puedo tomar un bote?, V2E1, si sólo cuando ya no lo utilices lo colocas en su lugar, V2A6 “puedo tomar un poco de brillantina por favor” , V2A8 “si claro, pero no se llama brillantina, se llama diamantina”, V2A1 “yo te puedo ayudar”, V2A8 “si gracias, pero cuando terminemos vamos a guardar el material en su lugar ¿sí?” V2A4 “sí, puedes pasarme un poco de diamantina roja”, V2A8 “aquí tienes, no la tires, pon la hoja blanca abajo” V2A4 “si gracias”.

Por el contrario, se detectó que algunos alumnos, no pidieron favores por timidez, lo cual se observó al momento que la profesora cuestionó a cierta alumna sobre el trabajo que realizó: V1E1: “¿Mayté cómo le hiciste para llegar a esta solución?”, al cuestionarla se quedo en silencio y no contestó, V1A3 “yo sé” V1E1 ”pero Mayté es la que debe contestar porque ella es la que realizó el trabajo”, V1A2 “pero dice la maestra Juanita que la podemos ayudar”, V1A3 “sí, yo le ayudo maestra, porque ella no sabe” , V1A5: Si la podemos ayudar pero ella es la que tiene que decirle a la maestra, no nosotros” , V1E1 “aunque ella no les pida apoyo, alguien puede ayudarle, para que recuerde lo que hizo”.

En otros casos las formas de pedir los favores no fueron las correctas, por tal motivo, los alumnos no las efectuaron, al respecto es importante considerar que cuando las peticiones no se cumplen, es necesario que las profesoras intervengan oportunamente para que los alumnos muestren una conducta asertiva, al respecto Vallés (1994) planteó lo siguiente “si alguien te niega un favor no debes de portarte de manera violenta o grosera (burlas, risas..), sino asegurarte que ha comprendido lo

que tú pedías y si sigue diciendo no,...déjalo estar, no es conveniente insistir en ello” (p.109).

En relación a lo anterior, es preciso afirmar que en las interacciones entre pares a través del juego los alumnos deben ir perfeccionando estas habilidades sociales, para ello, es conveniente que las profesoras de forma más constante propicien diálogos y conversaciones durante las actividades de juego propuestas en el aula.

Conversaciones Durante el Juego

En esta categoría se identificó que los alumnos lograron construir conversaciones durante el desarrollo de los juegos reglados, lo anterior se manifestó mientras establecieron diálogos con sus compañeros, ante tal situación, se pudieron apreciar algunas habilidades conversacionales.

Desde esta visión las conversaciones durante el juego se presentaron cuando los alumnos se acercaron a sus compañeros y fueron aceptados por éstos, se percibió que lograron escuchar y esperar el momento adecuado para hacer sus intervenciones, un aspecto que se identificó y que se consideró relevante para la presente investigación consistió en que los alumnos tomaron sus propias decisiones para establecer conversaciones con sus compañeros, además se observó que mostraron tendencia por conversar con los alumnos que les expresaron una sonrisa o con los que ya habían convivido anteriormente y les resultó difícil dialogar con los compañeros que habían tenido un conflicto, por tanto, es posible afirmar que las conversaciones durante el juego funcionaron dependiendo de la conductas y

actitudes que en esos momentos mostraron los alumnos y la profesora durante el desarrollo de la clase. Cómo lo señaló Artavia (2005):

Para lograr las conversaciones conviene que las docentes establezcan una relación de empatía donde el afecto, la confianza, el respeto, el diálogo y la comprensión estén siempre presentes, con el fin de crear un ambiente positivo basado en el afecto y la autoridad (p.4)

Además se logró identificar que en el grupo de tercer grado predominó la conducta asertiva, ya que los alumnos asertivos fueron los que consiguieron iniciar, mantener y finalizar las conversaciones establecidas durante el juego.

Respecto a lo anterior, se obtuvieron diferentes sub-categorías: 1) Iniciar conversaciones durante el juego, 2) mantener conversaciones durante el juego y 3) finalizar conversaciones durante el juego.

Iniciar conversaciones durante el juego. Resultó ser una habilidad muy importante para los alumnos porque permitió que se relacionaran con sus compañeros, al iniciar una conversación tuvieron la oportunidad de encontrar a algún compañero y empezar a hablar, para ello, comenzaron un intercambio verbal con las otras personas.

Lo anterior se muestra en la siguiente conversación: S1E1 “El día de hoy vamos a trabajar con una actividad que se llama...”, S1A1 “caja”, S1E1 “Como se imaginan que se llama la actividad”, S1A2 “la caja”, S1E1 “la caja, no, nuestra actividad se llama el cofre del tesoro ¿Saben que quiere decir eso? ¿Quién ha escuchado la palabra cofre?”, S1A2 “los cofres son los de los piratas, S1E1 “si yo vi en la película de piratas que tenían un cofre, S1A2 “y era de oro”, S1E1 “¿Y qué

guardan los piratas en sus cofres?”, S1A1 “monedas”, S1E1 “¿Qué más?”, S1A3 “un tesoro”, S1A2: “y joyas”, S1E1 “¿Qué más?”, S1A1 “juguetes”.

Con el análisis de los instrumentos se determinó que 7 alumnos de 22 siempre iniciaron conversaciones, 9 alumnos de 22 frecuentemente, 4 alumnos de 22 a veces y 2 alumnos de 22 nunca iniciaron conversaciones con sus compañeros durante el juego.

Respecto a lo anterior se observó que los alumnos que iniciaron conversaciones con sus compañeros les resultó agradable y simpático, debido a que se divirtieron, disfrutaron, compartieron y aprendieron con los demás, ya que eligieron el momento oportuno, el lugar, la persona y en ocasiones otro tipo de conductas para después de iniciar, lograr mantener las conversaciones.

Mantener conversaciones durante el juego. En esta sub-categoría se encontró que mantener una conversación implicó para los alumnos hablar durante tiempos más prolongado con sus compañeros, lo cual hicieron de tal manera que resultó agradable para ambas personas. Para mantener las conversaciones se necesitó poner en juego un conjunto de habilidades sociales las cuales fueron practicando conforme éstas avanzaban, la más presente consistió en comunicar y decir a los demás, sucesos de su vida personal.

En este aspecto se detectó que 16 alumnos de 22 siempre mantuvieron conversaciones durante el juego, 4 de 22 lo hicieron frecuentemente y 2 de 22 a veces, con esta información se logró observar que el total de los alumnos del grupo lograron mantener conversaciones con sus compañeros durante el juego.

En este caso, la intervención de la profesora durante las conversaciones fue fundamental, ya que en ocasiones no se lograron mantener porque los alumnos lo llevaron a cabo de forma inapropiada, lo que más predominó en el grupo fueron, las interrupciones, los permisos para ir al baño, cuando cambiaban de tema y las discusiones, como se muestra a continuación:

S1E1: “¿Saben qué vamos a guardar en este cofre?”, S1E1 “Vamos a guardar nuestras ideas, nuestros pensamientos y nuestros sentimientos ¿Ustedes han escuchado la palabra sentimientos?”, S1A5 “Si”, S1E1 “¿Qué son los sentimientos?”, S1A6 “es una cosa muy importante”, S1E1 “pero por qué dices que es una cosa muy importante”, S1A7 “yo sé que vamos a hacer con la caja” S1E1 ¿Qué vamos a hacer?, S1A7 “vamos a meter nuestras..”, S1A1 “los libros”, S1E1 “aquí caben los libros?”, S1A1 “no, porque están cuadrados,” , S1A8 “maestra, puedo ir al baño”, S1E1 “si ve”, S1E1 “en este cofre vamos a guardar nuestras ideas y nuestros sentimientos los cuales son muy importantes”, S1A3 “pero cómo si solo son palabras”, S1A10 “yo vi en la película de los piratas que tenían un cofre y lo cuidaban”, S1A1 “ya llegó el maestro de física” , S1A5 “vámonos”.

A este respecto, se concluye que el mantener conversaciones durante el juego posibilitó en los alumnos algunos aprendizajes muy significativos, debido a que lograron; decidir, elegir con quien hablar, escoger el tema, recibir y comprender lo que decían sus compañeros, escuchar y prestar atención a los demás para así lograr concluir estas conversaciones.

Finalizar conversaciones durante el juego. Se encontró diversa información al respecto, la más relevante consistió en que a los alumnos de educación preescolar

les resultó difícil terminar las conversaciones de forma adecuada y cordial durante el juego, se observó que no lograron finalizar los diálogos con sus compañeros, pues mientras conversaron durante el juego, en instantes su atención se centraba en otras cuestiones y cortaron las conversaciones que mantenían, lo cual propició que sus compañeros se sintieran tristes y decidieran no continuar con el juego propuesto.

En esta situación se observó que 3 alumnos de 22 siempre lograron finalizar conversaciones durante el juego, 4 de 22 frecuentemente, 3 de 22 a veces y 12 de 22 nunca terminaron las conversaciones con sus compañeros, lo anterior permitió identificar que es conveniente que las profesoras diseñen estrategias que posibiliten que los alumnos logren terminar las conversaciones con sus compañeros, con estos resultados se constató que la mayor parte del grupo mostró dificultades respecto a este aspecto.

En esta situación fue conveniente hacerles ver a los alumnos que cuando se finaliza bien una conversación con otros niños, dejan un buen recuerdo en los demás y por tanto es mucho más fácil iniciar y reanudar de nuevo otra conversación con sus compañeros, con ello, podemos constatar que es fundamental que las profesoras respondan adecuadamente cuando los alumnos no finalicen las conversaciones, ya que en esta situación la profesora por estar centrada en otras cuestiones sobre el adecuado uso de los materiales, no se percató de que los alumnos finalizaran las conversaciones de forma amable y cortés.

Por otra parte, los resultados obtenidos permitieron concluir que el juego es una estrategia didáctica que favorece las habilidades sociales, en este caso las conversaciones las cuales iniciaron, mantuvieron y finalizaron con sus compañeros,

aunque con la estrategia aplicada no se obtuvieron los resultados esperados, respecto a la presente categoría, es importante considerar que ésta permitió que los alumnos aprendieran cosas importantes de sus compañeros como, compartir sus ideas e intereses, estados de ánimo, vivencias, pero principalmente se lograron construir lazos de amistad entre ellos.

Construcción de la Amistad dentro del Juego.

Dentro de esta categoría se encontró que los alumnos de educación preescolar lograron construir lazos de amistad a través del juego, se pudo observar que durante sus participaciones en los juegos propuestos por la profesora, respetaron a sus compañeros, compartieron emociones, vivencias y estados de ánimo, las primeras relaciones de amistad se apreciaron en el momento que los alumnos participaron en los juegos reglados, donde se identificó que los alumnos conversaron sobre lo que para ellos era la amistad, lo anterior, posibilitó para que de forma grupal construyeran el concepto de amistad, lo cual se observó en la siguiente diálogo; G1E1 “¿Para ustedes qué es la amistad?”, G1A3 “un sentimiento”, G1A1 “cuando tenemos amigos es porque damos nuestra amistad, yo quiero mucho a mis amigas”, G1A17 “la amistad, es una relación que se da entre dos o más personas”, G1A22 “es cuando convivimos”, G1A6: “¿qué es convivir maestra?”, G1E1 “¿qué se imaginan?”, G1A9 “es vivir con alguien”, G1E1 “convivir es relacionarnos unos con otros, cuando vamos a almorzar juntos estamos conviviendo”, G1A22 “entonces la amistad es cuando convivimos unos con otros”.

Se observó que para hacer amigos los alumnos realizaron acciones agradables hacia sus compañeros las más presentes durante el juego fueron las

siguientes; aprendieron a pedir a sus compañeros que jugaran con ellos, manifestaron una sonrisa, se acercaron a ellos, dieron un abrazo o simplemente con una mirada, debido a ello, se pudo apreciar que algunas amistades fueron momentáneas ya que terminaron con gran facilidad por conflictos suscitados en el grupo, en relación a ello, Monjas (2008) planteó que “en una relación de amistad los principales motivos de rechazo son las conductas agresivas; la agresión psicológica (dominancia y superioridad, básicamente prepotencia), la agresión física, verbal y gestual” (p.47), sin embargo algunas otras se mantuvieron a lo largo de la actividad.

Mientras los alumnos establecieron lazos de amistad dentro de juego lograron tener mayor control de sus emociones y respondieron a las emociones de sus compañeros.

Se manifestó que a través de la construcción de la amistad los alumnos lograron compartir sus pertenencias, incluso aprendieron a plantear argumentos, cuando se presentó un conflicto con sus compañeros.

Lo anterior se muestra en la siguiente conversación: V1A19 “primero le voy a dibujar el pelo”, V1A20 “te voy a hacer a ti Sarita y después a ti Mayté”, V1A2 “¿Me prestas el color celeste?”, V1A7 “Si”, V1E1 “muy bien ¿a quién dibujaste?”, V1A15 “a mi amiga Sarita”, V1A13 “pero por qué la dibujaste, si ella es mi amiga”, V1A15 “porque también es mi amiga ¿verdad que si Sarita?”, V1A19 “ los dos son mis amigos”, V1A2 “si, podemos tener muchos amigos y también podemos compartir nuestros materiales”.

En relación a lo anterior, Michelson y otros (1999) plantearon que “las amistades tiene más sentido cuando palabras tales como confianza, sentimientos y

comprensión adquieren un significado real y al adquirir empatía, el individuo se aleja de un estado de aislamiento social” (p.131).

Es posible afirmar que a través de la construcción de la amistad, los alumnos lograron interactuar con sus compañeros, compartieron sus pertenencias, respetaron reglas, se integraron, se sintieron seguros y principalmente cooperaron durante las actividades, de esta forma solucionaron por ellos mismos de forma constructiva y positiva los problemas interpersonales que se plantearon en su relación con los demás.

Trabajo Cooperativo dentro del Juego

Dentro de esta categoría se identificó que los alumnos que participaron en juegos reglados, les resultó más fácil realizar un trabajo cooperativo con sus compañeros, lo cual se pudo apreciar en el momento que dos o más alumnos formaron parte de una tarea o actividad en común, lo anterior implicó la reciprocidad de conductas, donde se detectó que las motoras y las verbales fueron las que más prevalecieron durante los juegos reglados, además se tuvo la oportunidad de observar que el trabajo cooperativo posibilitó el intercambio en el control de las relaciones, lo cual se manifestó cuando los alumnos dirigieron los juegos propuestos por la profesora y en otras situaciones brindaron la oportunidad para que sus compañeros lo hicieran.

Al respecto, Johnson y Johnson (1986), establecieron que durante el trabajo cooperativo “los alumnos aprenden conocimientos, destrezas, estrategias o procedimientos dentro de un grupo, y luego los aplican por sí solos para demostrar su dominio personal del material aprendido” (p.79).

En relación a lo anterior se identificó que durante los juegos reglados los alumnos expresaron conductas de cooperación al momento que ofrecieron y aceptaron sugerencias e ideas, así mismo cuando respetaron los turnos de intervención para dar y recibir información, también mientras llevaron a cabo las actividades asignadas y acordadas por el equipo, igualmente al momento que manifestaron comportamientos de compañerismo hacia los demás y principalmente al participar de forma positiva, amistosa y cordial.

Como se mostró en la siguiente conversación: G1E1 “antes de iniciar, tenemos que elaborar un reglamento que debemos seguir durante el desarrollo de la actividad”, G1A3 “¿y cómo lo vamos a hacer?”, G1A13 “pues como el que está allá”, G1A14 “cómo lo vamos a hacer si no podemos escribir”, G1A9 “yo si sé escribir”, G1E1 “haber Grecia, pasa al pizarrón tú nos vas a ayudar a escribir, G1A14 “pero todos juntos vamos a hacerlo”, G1E1 “niños ¿qué es lo primero que desean establecer en nuestro reglamento para esta actividad?”, G1A1 “no pelear”, G1E1 “muy bien Jared, es importante no pelear, cuando no peleamos, es porque estamos respetando a nuestros compañeros, G1A2 “Grecia escribe lo que dice Jared”, G1A16 “apoyar a nuestros compañeros”, G1A3 “a los que no saben escribir”, G1E1 “¿qué otro punto vamos a anotar en nuestro reglamento niños?”, G1A15 “cuidar los materiales y ponerlos en su lugar”, G1A1 “también es importante compartir los materiales”, G1A2 sí, es cierto, también debemos apoyar a los que más necesitan”, G1A4 “como a los de Teletón”.

Como se pudo apreciar el juego de reglas posibilitó el trabajo cooperativo en el grupo al momento que facilitó que los alumnos estimularan y ayudaran a sus

compañeros a desarrollar las tareas asignadas por la profesora, no obstante el compromiso para propiciar el trabajo cooperativo dentro del juego significó algo más que integrar a los alumnos y decirles que se ayudaran los unos a los otros, sino que, como lo señaló Montilla (2009) los juegos cooperativos les permitieron “mejorar las relaciones interpersonales, promover el respeto, la tolerancia, la amistad y la cooperación”(p.116).

Los resultados obtenidos mostraron que el juego de reglas posibilitó que los alumnos de educación preescolar adquirieran y desarrollaran habilidades sociales básicas para interactuar con los demás, lo cual se manifestó al momento que iniciaron, desarrollaron y mantuvieron relaciones positivas y satisfactorias con sus compañeros que les posibilitó tener amigos y amigas.

Desde esta perspectiva se pudo apreciar que la conducta que más predominó durante el desarrollo de esta estrategia fue la asertiva, debido a que se observó que ésta permitió a los alumnos expresar sus sentimientos, pensamientos y necesidades, respetando los derechos de sus compañeros.

En relación a lo anterior, se concluye que durante el juego de reglas los alumnos de educación preescolar lograron ser más asertivos, sin embargo para que esto fuera posible fue necesario poner en práctica una serie de habilidades sociales básicas, es decir, habilidades que les permitieron llevar a cabo estos comportamientos con éxito, de tal modo que a la vez que lograron desarrollar buenas relaciones con sus compañeros, lograron un rendimiento escolar satisfactorio.

Conclusiones

El jardín de niños ubicado en una zona escolar urbana, fue el espacio que posibilitó a los alumnos de tercer grado de educación preescolar promover habilidades sociales para interactuar con sus compañeros, los resultados de la intervención desarrollada en el presente proyecto, constatan que las habilidades sociales son básicas ya que poseen una importancia crítica en el funcionamiento presente, como en el desarrollo futuro de los alumnos.

A través de la aplicación de la estrategia didáctica el juego de reglas, se identificó que los alumnos lograron adoptar habilidades sociales que les permitieron interactuar con sus compañeros de forma satisfactoria, además se obtuvieron otras ventajas, debido a que mientras los alumnos participaron en situaciones de juego, lograron tener amigos y amigas y solucionar de forma constructiva y positiva los problemas interpersonales surgidos con sus compañeros.

El estudio permitió dar respuesta a las interrogantes que se plantearon respecto a: a) ¿Cómo promover las habilidades sociales en alumnos de educación preescolar?, b) ¿Qué estrategias didácticas son apropiadas para lograr que los alumnos fomenten sus habilidades sociales?, c) ¿Qué tipo de actividades permiten que los alumnos de educación preescolar favorezcan sus habilidades sociales?, d) ¿Cuáles son los juegos que permiten a los alumnos fomentar sus habilidades sociales en mayor grado?, e) ¿Qué habilidades sociales se promovieron en los alumnos con la aplicación de la estrategia el juego de reglas?, f) ¿La adopción de habilidades sociales de qué manera logró influir en los alumnos de educación preescolar?.

La respuesta que se dio a la pregunta sobre cómo promover las habilidades sociales en alumnos de educación preescolar, se puede concluir en el diseño y la aplicación de estrategias didácticas adaptadas a su contexto, para lo cual se utilizaron ambientes de aprendizaje informales que posibilitaron a los alumnos de educación preescolar el desarrollo de habilidades sociales básicas.

Para la pregunta ¿qué estrategias didácticas son apropiadas para lograr que los alumnos fomenten sus habilidades sociales? quedó contestada con los logros obtenidos de la aplicación de la estrategia didáctica el juego de reglas, debido a que ésta permitió a los alumnos interactuar con sus compañeros, observar, experimentar, preguntar, examinar y mejorar sus relaciones interpersonales al construir armónicamente algunas habilidades sociales.

La respuesta que se dio a la pregunta ¿qué tipo de actividades permiten que los alumnos de educación preescolar favorezcan sus habilidades sociales?, se concluyó que fueron las actividades que estuvieron orientadas a promover la amistad, la responsabilidad, la cooperación, la identidad, empatía, la interacción, la solución de conflictos y la asertividad en los alumnos preescolares.

Respecto a la pregunta ¿cuáles son los juegos que permiten a los alumnos fomentar sus habilidades sociales en mayor grado?, se afirma que fueron los siguientes; el juego de representación, mis huellas dactilares, amigos, el cofre del tesoro y el árbol de cariño, sin embargo es preciso destacar que el juego que más auge tuvo durante su aplicación fue el juego de representación, debido a que permitió que los alumnos expresaran su personalidad de forma más natural y espontánea. Una de las ventajas de utilizar el juego como estrategia didáctica para

favorecer las habilidades sociales, consistió en el logro de algunas competencias que señala el Programa de Estudios 2011. Guía para la educadora, específicamente las relacionadas con el campo formativo desarrollo personal y social.

La respuesta que se dio a la pregunta ¿qué habilidades sociales se promovieron en los alumnos con la aplicación de la estrategia didáctica el juego de reglas? quedó contestada con los logros obtenidos de la aplicación de las cinco actividades, a través de las cuales se reconoció que los alumnos de educación preescolar promovieron habilidades sociales como, la resolución de conflictos, las interacciones, el saludo, la cortesía, pedir favores, las conversaciones, la construcción de la amistad y el trabajo cooperativo.

Respecto a la resolución de conflictos, se identificó que los alumnos lograron elegir alternativas de soluciones efectivas y justas para las personas implicadas, lo anterior les permitió que durante los juegos reglados, solucionaran de forma pacífica los problemas que surgieron al trabajar con sus compañeros, se detectó que los alumnos emplearon estrategias y acciones que les posibilitaron resolver los conflictos suscitados con sus compañeros al interior del grupo.

Un aspecto importante que se logró desarrollar a través del juego, se observó en el momento que se propiciaron las interacciones entre pares, donde fue posible reconocer que tanto los niños como las niñas gozaron de las mismas posibilidades al participar en los juegos con sus compañeros.

En relación a lo anterior, se comprobó que el juego posibilitó que los alumnos de educación preescolar interactuaran de forma más constante con sus pares e identificaron que pueden realizar las mismas actividades sin importar el género, por

tanto, se puede afirmar que las interacciones deben empezar a desarrollarse desde edades tempranas, considerando para ello las habilidades sociales básicas como; el saludo, la cortesía y solicitar favores.

Durante las interacciones entre pares se comprobó que el saludo, demostró gran valor simbólico para los alumnos, porque les brindó la oportunidad de tener más cercanía con sus compañeros, la cortesía les permitió que las relaciones fueran más cordiales, agradables y amables, en este sentido los alumnos durante el juego reconocieron que fue fundamental ser cortés cuando interactuaron con sus compañeros, al mismo tiempo lograron desarrollar la habilidad social pedir favores en donde se comprobó que cuando las peticiones no se cumplen, es necesario que las profesoras intervengan oportunamente para que los alumnos muestren una conducta asertiva, ante tal situación.

En las conversaciones durante el juego se demostró que los alumnos tomaron sus propias decisiones para establecer conversaciones con sus compañeros, además se observó que mostraron tendencia por conversar con los alumnos que les expresaron una sonrisa y les resultó difícil dialogar con los compañeros que habían tenido un conflicto, por tanto, afirmó que las conversaciones durante el juego funcionaron en base a las conductas y actitudes que en esos momentos mostraron los alumnos y la profesora durante el desarrollo de la clase.

Se comprobó que durante la construcción de la amistad dentro del juego, los alumnos respetaron a sus compañeros, compartieron emociones, vivencias y estados de ánimo, en esta punto se identificó que las primeras relaciones de amistad se apreciaron en el momento que los alumnos participaron en los juegos reglados,

debido a ello, se demostró que las acciones más presentes durante el desarrollo de los juegos fueron, pedir a sus compañeros que jugaran con ellos, manifestar una sonrisa, acercarse a ellos y dar un abrazo.

Por otra parte, se afirma que el trabajo cooperativo dentro del juego implicó la reciprocidad de conductas, donde se logró detectar que las motoras y las verbales fueron las que más prevalecieron durante los juegos reglados, además se comprobó que el trabajo cooperativo posibilitó el intercambio en el control de las relaciones con sus compañeros, mejorando las relaciones interpersonales en el grupo.

En relación a lo anterior, se identificó que estas habilidades sociales permitieron a los alumnos construir sus aprendizajes, regular su conducta, interactuar con sus compañeros, establecer relaciones de amistad, iniciar, mantener y finalizar conversaciones, fomentar un trabajo cooperativo, por tanto se puede afirmar que los alumnos de educación preescolar dejaron de ser agresivos y pasivos para lograr la asertividad.

Referencias

- Aladro-Vico, E. (2009). Espacio interpersonal y sistemas de conducta colectivos. *Palabra Clave*, 12(2), 325-337. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64912212011>
- Añorve, G y otros. (2010). *Elementos de la planeación didáctica*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Artavia, G. (2005). Interacciones personales entre docentes y estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 5(2), 1-19. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=44750208>
- Arrieta, E y Maíz, I. (1999). Interacción social y contextos educativos. *Revista de Psicodidáctica*, 09, 1-18. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=17500905>
- Ayala, M. y Montes, J. (2011). Funcionamiento cognitivo de niños entre 4 y 6 años para la resolución de conflictos interpersonales. *Diversitas*, 7(1), 91-102. Recuperado de <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=67922583007>
- Bee, H. (1983). *El desarrollo del niño*. México: Harla.
- Bermúdez, L. (2012). Estrategia didáctica, el aula empresarial. *Revista de las Sedes Regionales*, 13(26), 193-209. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66624662010>

- Betina, A. y Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos Psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 23(12), 159-182. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009>
- Camacho, S. (2000). El análisis transaccional y la mejora de las relaciones interpersonales. *Comunicar*, 14, 133-182. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/882/b15199708.pdf?sequence=1>
- Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, 14(1) 61-71.
- Creswell, J. (2009). *Research design; Qualitative, Quantitative, and mixed methods approaches*. United States of America: University of Nebraska-Lincoln.
- Del-Rey, R. y Ortega, R. (2005). Violencia interpersonal y gestión de la disciplina. Un estudio preliminar. *Revista Mexicana de Intervención Educativa*, 10(26), 805-832. Recuperado de <http://www.redalyc.org/redalyc/pdf/140/14002610.pdf>
- Escudero, J. (2004). *Análisis de la realidad local. Técnicas y métodos de investigación desde la animación sociocultural*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Flavell, J. (1997). *Habilidades simbólicas de representación: Imágenes, modelos y juego simbólico*. México: Xalco.
- García, J. (1989). *Que se entiende por validez de constructo, validez de construcción, en los estilos cognitivos y su medida: estudios sobre la dimensión dependencia-independencia de campo*. Madrid: Cide.

- Garoz, P. (2005). El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 5(20), 238-269. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54221979002>
- Gonzaga, W. (2005). Las estrategias didácticas en la formación de docentes de educación primaria. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 5(1). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44750103>.
- Greco, C. (2009). Solución de problemas interpersonales en la infancia: modificación del test. *Revista Colombiana de Psicología*, 18, 121-134. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=80412409002>
- Hernández, G. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. *Perfiles Educativos*, 122, 30-77. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=13211181003>
- Ison, M. (2009). Abordaje psicoeducativo para estimular la atención y las habilidades interpersonales en escolares. *Revista Científica*, 12, 59-71. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=14711761800>
- Johnson, R. y Johnson, D. (1986). La investigación-acción: El aprendizaje cooperativo en el aula de ciencias. *La ciencia y la Infancia* (24), 31-32.
- Lacunza, A. (2005). Las habilidades sociales como recurso para el desarrollo de fortalezas en la infancia. *Psicodebate*, 10, 231-248, Recuperado de http://www.palermo.edu/cienciassociales/publicaciones/pdf/psico10/10Psico_13.pdf

- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 2(25), 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Michelson y otros. (1999). *Las habilidades sociales en la infancia: Evaluación y tratamiento*. España: Ediciones Martínez Roca.
- Monjas, M. (2000). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS), para niños y niñas en edad escolar*. Madrid: CEPE.
- Monjas, M. (2005). *Estudio de incidencia de la intimidación por el maltrato entre iguales mediante el cuestionario CIMEI (cuestionario sobre intimidación y maltrato entre iguales)*. Madrid: Anales de Psicología.
- Monjas, M., Sureda, I. y García, F. (2008). ¿Por qué los niños y las niñas se aceptan y se rechazan?. *Cultura y Educación: Revista de Teoría, Investigación y Práctica*, 20(4), 479-492. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2755600>
- Monjas, M. (2009). *Razones de niños y niñas para preferir o rechazar a sus iguales*. España: Revista Latinoamericana de Psicología.
- Montilla, G. (2009). *Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos de sexto grado*. Valencia: Seminario de Investigación Educativa.
- Moral, C. (2008). *Aprender a pensar- aprender a aprender. Habilidades de pensamiento y aprendizaje autorregulado*. *Revista Bordon*, 60, 123-137.
- Organización de Estados Iberoamericanos. (2009). *Estándares para la educación básica*. México: Secretaria de Educación Pública.

- Paoli, A. (2010). Equidad entre niñas y niños: situaciones didácticas. *Reencuentro*, 59, 33-44, Recuperado el 18 de Marzo de 2013, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34015675005>
- Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pozo, J. (1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. España: Morata.
- Ramírez, A. (2005). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *Tiempo de Educar*. 6(12), 397-403. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/311/31161208.pdf>
- Ramírez, S. (2010). *Modelos de enseñanza y método de casos. Capítulo 3. "Modelos de enseñanza a través de academias"*. México: Trillas.
- Rodríguez G. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de estudios 2011. Educación básica*. México: Centro Gráfico Industrial.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de estudio 2011. Guía para la educadora*. México: Centro Gráfico Industrial.
- Secretaría de Educación Pública. (2012). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. México: Centro Gráfico Industrial.
- Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. Universidad de los Andes. 6(19), 289-296. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Vallés, A. (1994). *Programa de refuerzo de las habilidades sociales II*. Madrid: Eos.

Villanueva, G. (2014). *Propuesta: modelo para favorecer el trabajo cooperativo en los alumnos del nivel preescolar*. Escrito Académico.

Apéndices

Apéndice A. Plan Diagnóstico

"Plan diagnóstico"		
Qué	Qué conductas y actitudes manifiestan los alumnos de educación preescolar al relacionarse con sus compañeros.	
Cómo	Videograbación de clase (autoevaluación)	Guía de Observación
Dónde	Aula escolar	Jardín de Niños Aula escolar
Quiénes	Alumnos	Alumnos Padres de familia Profesoras
Con qué	Cuadernillo de estándares, adaptado al nivel de preescolar	Guía de observación Fichas de trabajo
Cuándo	50 minutos.	2 días

Apéndice B. Guía de Observación

Ficha 1	
Fecha: 26 de septiembre de 2012	
Hora: 8:30 am. a 9:00 am. 10:30 am a 11:00 am.	
Escenario Privado "Jardín de Niños" ubicado en un contexto urbano.	Observación dirigida a: Profesoras
Indicadores a observar:	
1. ¿De qué manera las profesoras favorecen las habilidades sociales en los alumnos de educación preescolar?	
2. ¿Qué conductas manifiestan las profesoras hacia los alumnos y alumnas, durante la hora de recreo?	
3. ¿Cómo dan atención a sus necesidades?	

Ficha 2	
Fecha: 26 de septiembre de 2012	
Hora: 8:30 am. a 9:00 am. 10:30 am a 11:00 am.	
Escenario Privado "Jardín de Niños" ubicado en un contexto urbano.	Observación dirigida a: Alumnos de 5 años de edad.
Indicadores a observar:	
1. Las conductas que manifiestan los alumnos en el plantel escolar ¿son aceptables?	
2. ¿Se relacionan los alumnos entre sí, hacen distinción de género?	
3. ¿Cuáles son los juegos que más prevalecen en el nivel de preescolar para favorecer las habilidades sociales?	

Ficha 3	
<p>Fecha: 27 de septiembre de 2012</p> <p>Hora: 8:30 am. a 9:00 am.</p> <p>12:00 pm. a 1:00 pm.</p>	
<p>Escenario</p> <p>Privado "Jardín de Niños" ubicado en un contexto urbano.</p>	<p>Observación dirigida a:</p> <p>Padres de Familia</p>
<p>Indicadores a observar:</p>	
<p>1. Conductas que manifiestan los padres de familia con sus hijos, para favorecer o limitar las habilidades sociales de los niños durante su llegada al plantel.</p>	
<p>2. ¿Qué expresiones manifiestan los padres de familia al momento de presentarse a recoger a sus hijos?</p>	
<p>3. ¿Qué actitudes expresan hacia sus hijos, cuando se les manifiesta como fue su comportamiento en la mañana de trabajo?</p>	

Apéndice C. Validación de Constructos

Estimado investigador:

Le solicito a usted su apoyo para describir los constructos; “juego”, “habilidades sociales” y “estrategia didáctica”. El propósito de la descripción es la de validarlos, pues se utilizarán para el proyecto de investigación y para identificar qué habilidades sociales se favorecen en los alumnos de educación preescolar a través de la estrategia didáctica el juego.

Actualmente la Reforma Integral de Educación Básica busca que los docentes formen alumnos competentes para la vida y la sociedad, por ello, es necesario tomar en cuenta que la mayor parte de las personas compartimos ideas, necesidades e intereses comunes; donde la adopción de habilidades sociales son una búsqueda permanente de convivencia positiva entre alumnos y alumnas de diferente edad, cultura, religión o raza. El establecimiento de relaciones interpersonales favorece la regulación de emociones en los alumnos y fortalece la adaptación de conductas aceptables en el grupo y en la sociedad, propiciando un aprendizaje significativo y permanente.

Requiero que usted revise en el siguiente cuadro la definición que se hace de cada constructo, incorpore su definición, su acción y realice comentarios y/o sugerencias que permitan mejorar la definición.

Agradezco de antemano su colaboración.

Constructo (palabras o conceptos claves)	Su definición	Acción que se manifiesta	Comentarios y/o Sugerencias
Juego			
Estrategia Didáctica			
Habilidades Sociales			

Apéndice D. Planeación

<p>Nombre del Proyecto: El desarrollo de habilidades sociales para favorecer las relaciones interpersonales en alumnos de educación preescolar.</p>	
Estrategia	El juego de reglas
Campo Formativo	Desarrollo Personal y Social
Aspecto	Relaciones Interpersonales
Propósito	<p>Que los alumnos preescolares adopten habilidades sociales que les permitan fortalecer su conducta y lograr una convivencia armónica, fomentando con ello, la adopción de conductas pro sociales en las que el juego desempeñe un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control, solución de conflictos, respeto a la diversidad y participación en el grupo.</p>
Competencia	<p>Que los alumnos acepten a sus compañeras y compañeros como son y comprendan que todos tienen responsabilidades y derechos, manifiesten sus ideas a través del juego, estableciendo relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación, la empatía, y el diálogo.</p>
Aprendizajes esperados	<p>Identificar que los alumnos pueden realizar diversos tipos de actividades y que es importante la colaboración de todos en una tarea compartida, que acepten desempeñar distintos roles y asuman su responsabilidad en las tareas que les corresponden, tanto de carácter individual como colectivo, actúen conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permitan una mejor convivencia, hablen sobre experiencias que pueden compartirse y propicien</p>

	la escucha, el intercambio y la identificación entre pares, muestren disposición a interactuar con niños y niñas con distintas características e interés y que identifiquen que los seres humanos somos distintos y que la participación de todos es importante para la vida en sociedad.
Estándar: Español	Participación en eventos comunicativos orales: Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias mediante el lenguaje oral, participa con atención en diálogos y conversaciones, escucha lo que otros dicen y respeta turnos al hablar).
Actividades	
Sesión 1	“Juego de representación”
<p>Se les brindará a los alumnos la oportunidad de elegir el juego que más les guste puede ser de invención, inspirado en algún cuento o película favorita, para ello se organizarán en equipos de cinco integrantes como deseen, de esta manera iniciarán a jugar con la representación.</p> <p>Antes de empezar se abrirá un espacio para que experimenten verbalmente lo que harán, aún cuando la actuación pueda tomar un giro dramático y desviarse del punto de partida. Los niños utilizarán material disponible en el aula de clase y tendrán la oportunidad de usar diferentes objetos para hacer sus representaciones como; cubos de madera, cajas, pedazos de papel, etc, se evitará utilizar juguetes como carritos, bicicletas, muñecas.</p> <p>Haciendo uso de su imaginación confeccionarán sus disfraces como deseen expresando su creatividad, la profesora propiciará que los alumnos conversen, dialoguen, den sus puntos de vista, compartan y convivan entre sí, si es necesario deberá hacer pequeñas intervenciones para estimular a los alumnos que no hablan entre sí, al grupo que excluye a sus compañeros, a los niños que representen pocos papeles, planteando cuestionamientos, dando argumentos, incluso asesorando a sus compañeros.</p>	

<p>Finalmente los niños presentarán su representación al grupo, éstos por su parte expondrán comentarios positivos hacia los participantes, al término compartiremos las sensaciones que les provocaron trabajar con su equipo, ¿si les agradó?, ¿qué les pareció?, ¿si se realizará otra vez la actividad, con quiénes les gustaría trabajar? y ¿por qué?</p>	
Sesión 2	“Mis huellas dactilares”
<p>De forma individual, los niños tomarán sus huellas dactilares en una hoja de máquina, utilizando tinta para sellos, donde rotularán el nombre de cada dedo, sucesivamente animaré a los niños para que examinen sus huellas dactilares con una lupa, también pueden compararlas con las de sus compañeros para ver en qué se parecen y cómo se diferencian.</p> <p>Finalmente observarán las huellas de sus compañeros y elegirán algunas que sean diferentes, posteriormente se fotocopiarán y se repartirán a los niños para que de forma grupal las categoricen por su forma; rizos, arcos y espirales.</p> <p>Para concluir elaborarán un cuadro con sus huellas dactilares de forma grupal, donde podrán utilizar los dedos como sellos y las manos. Con la actividad los niños y las niñas pondrán de manifiesto su carácter único, fortaleciendo la capacidad y comprensión del yo, lo cual les permitirá crear mayores relaciones interpersonales con sus compañeros.</p>	
Sesión 3	“Amigos”
<p>Mediante la reflexión del concepto amistad, los niños descubrirán los atributos físicos, sociales e intelectuales de sus compañeros para desarrollar la comprensión de los demás y descubrir los intereses y capacidades de los otros.</p> <p>Se dará lectura al cuento el árbol generoso, el cual aborda el tema de la amistad, posteriormente se hablará sobre la importancia de ésta y se conversará sobre los distintos aspectos que la conforman; planteando las siguientes cuestiones: ¿Qué es un amigo?, ¿qué hace que alguien sea el mejor amigo?, ¿cómo haces amigos?, ¿por qué es bonito tener amigos?, cuando estas furioso con alguien ¿sigue siendo tu amigo?, ¿por qué se pelean los amigos?, ¿cómo hacen las paces los amigos?.</p>	

<p>Los niños pensarán en algún amigo del grupo y describirán sus atributos con la mayor claridad posible, sin decir su nombre, los demás niños por su parte adivinarán de quién se trata. Finalmente de forma grupal los niños entonaran coritos referentes a la amistad y bailarán libremente con sus compañeros. Los recursos a utilizar serán: cuento árbol generoso, hojas de máquina y crayolas.</p>	
Sesión 4	“El cofre del tesoro”
<p>La profesora expresará a los niños y las niñas que sus pensamientos, ideas y sentimientos son singulares, porque hacen de cada uno, una persona especial, por tal motivo, los niños al ritmo de la música, elaborarán un cofre del tesoro de forma individual, utilizarán cajas de cartón, pintura, foamy, crayolas, pegamento y lápices, posteriormente escribirán o dibujarán en una hoja de máquina las ideas y sentimientos que conciban hacia sus compañeros, los cuales deberán depositarán dentro de los cofres del tesoro.</p> <p>Finalmente se reflexionará en torno a la intimidad, explicando que los cofres del tesoro son privados y que es importante compartir la responsabilidad de garantizar que nadie curioseee el cofre de otro compañero, sin su autorización.</p>	
Sesión 5	“El árbol de cariño”
<p>Con la finalidad que los niños expresen sus emociones y sentimientos de manera creativa, los alumnos elaborarán un árbol con cartulina, para ello, le deberán poner un tronco, ramas, hojas y flores el cual decorarán como deseen.</p> <p>Posteriormente de forma grupal formaremos un círculo y al interior de éste comentaremos de qué manera podemos ser más amables con las personas.</p> <p>Realizaré algunos cuestionamientos para facilitar las participaciones de los alumnos como las siguientes: ¿Qué le dirías a alguien que esta triste para que se sienta mejor?, ¿De qué manera puedes ayudar a tus compañeros?, ¿qué cosas especiales puedes hacer para mostrarle a tus amigos que los quieres?, ¿qué han hecho para ser amables con su familia y amigos?, ¿de qué forma algún amigo o familiar ha sido bueno con ustedes?</p> <p>De forma individual cada niño escribirá un ejemplo en una de las flores, a la cual agregarán su nombre y posteriormente la pegarán en su árbol.</p>	

<p>Finalmente comentaremos en el grupo sobre lo que más les gusto de la actividad y les pediré observen cómo se va llenando de flores su árbol.</p> <p>Resaltaré que todos estamos rodeados de personas que nos quieren y nos protegen y por eso es importante expresarlo a los demás.</p>	
Evaluación	
Aspectos a Evaluar	<p>¿De qué manera los alumnos logran mediante el juego establecer habilidades sociales con sus compañeros?, ¿logran expresar sus emociones y sentimientos?, ¿de qué manera respetan a sus compañeros?, ¿se involucran en las actividades, de qué forma?, ¿en qué actividades intervienen con más frecuencia?, ¿por qué los alumnos y las alumnas deben participar en las mismas actividades?, ¿por qué es importante adoptar conductas aceptables hacia sus compañeros?, ¿de qué manera los alumnos adoptaron conductas pro sociales hacia sus compañeros?, ¿a qué juego de representación recurrieron?, ¿qué procedimientos utilizaron para ello?, ¿qué materiales utilizaron?, ¿a qué contexto lo adaptaron?, ¿qué tipo de conductas sociales manifestaron?, ¿se relacionaron alumnos con alumnas?, ¿cómo lo hicieron?, ¿qué roles representaron?, ¿lograron establecer adecuadas relaciones interpersonales con sus compañeros?, ¿quiénes si lo hicieron, y quienes manifestaron dificultad?, ¿por qué?, ¿cuáles fueron las dificultades más visibles?, ¿actuaron conforme a los valores necesarios para la vida?, ¿mostraron autonomía e iniciativa?.</p>
Instrumentos	<p>Lista de cotejo, escala estimativa, guía de observación y registros de observación de clase video grabada.</p>
Recursos didácticos	<p>Telas, papeles de distintas formas y colores, tijeras, pegamento, cuentos, libros, cajas de diferentes formas y tamaños, lápices, marcadores, hojas de máquina, diamantina, silicón, almohadilla de tinta, lupa, pinturas de distintos colores, juguetes, láminas,</p>

	crayolas, lápices, colores, imágenes, computadora, proyector, cd, cinta adhesiva, brochas y recipientes pequeños.
Espacio	Aula de clase y explanada
Talento Humano	Profesora y alumnos
Transversalidad	Lenguaje y Comunicación

Apéndice E. Guía de Observación

El desarrollo de habilidades sociales para favorecer las relaciones interpersonales en alumnos de educación preescolar.

Sitio: Aula de 3° "A" del Jardín de Niños ubicado en un contexto urbano.

Participantes: Grupo integrado por 22 alumnos del Jardín de Niños.

Duración aproximada: 50 minutos.

Fecha: 28 de mayo de 2013

Propósitos:

- 1.- Ante un problema con otros: Identificar de qué manera los alumnos eligen una alternativa de solución efectiva y justa para las personas implicadas.
- 2.- Analizar de qué manera los alumnos responden adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (alegría, amistad, colaboración).
- 3.- Identificar cómo los alumnos expresan y defienden adecuadamente sus opiniones.
- 4.- Opiniones de los alumnos cuando otros niños y niñas se dirigen a él/ella de modo amable y cortés.
- 5.- Responden adecuadamente cuando otros alumnos quieren entrar en la conversación que él/ella mantienen con otros.
- 6.- Observar que actitudes manifiestan los alumnos cuando comparten sus pertenencias con sus compañeros.
- 7.- Los juegos de reglas propician que los alumnos del nivel educativo de preescolar adquieran óptimas habilidades sociales ¿de qué manera?.
- 8.- Identificar si los alumnos colaboran en las actividades y juegos que se proponen en el aula.
- 9.- Analizar de qué manera los alumnos se integran en los juegos de reglas propuestos por la profesora.

10.- Establecer las opiniones que expresan los alumnos sobre algunas habilidades sociales (amistad, reciprocidad, empatía, intercambio, colaboración, autorregulación).

11.- Identificar las competencias que logran adquirir los alumnos al fomentar las habilidades sociales.

12.- La práctica de habilidades sociales está influida por las características del medio ¿de qué manera?.

Apéndice F. Registro de Observación de clase video grabada

Primera sesión: El juego de representación

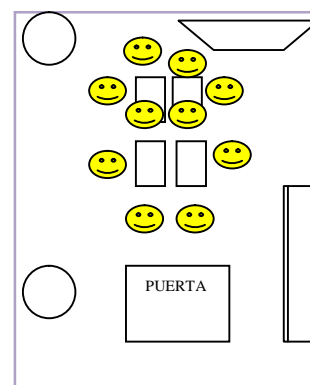
Lugar: Aula de 3° “A”, Jardín de Niños

Fecha: martes 28 de mayo de 2013

Duración: 90 minutos

Propósito de la sesión: Que los alumnos manifiesten su personalidad al participar en juegos de representación, lo cual les permita adoptar habilidades sociales como; empatía, respeto a la diversidad, aceptación, amistad y participación en grupo.

Participantes: 22 alumnos, 1 profesora



Alumnos: 😊

Profesora: ★

Hora	Interacción	Comentarios
9:00 am	<p>G1E1: Buenos días niños.</p> <p>G1A: Buenos días Maestra Norma</p> <p>G1E1: El día de hoy trabajaremos con la actividad “el juego de representación”, alguien de ustedes tiene conocimiento de ¿Qué es el juego?</p> <p>G1A1: Si maestra es cuando jugamos.</p> <p>G1A2: En la computadora jugamos con los juegos, mi hermana me enseñó.</p> <p>G1A3: Yo juego con mi hermana Heidi en la casa, y jugamos con juguetes.</p> <p>G1E1: Muy bien niños pero, ¿A qué les gustaría jugar?</p> <p>G1A4: A las comiditas</p> <p>G1A5: A la mamá.</p> <p>G1A6: A mí me gustaría jugar al carpintero.</p>	<p>Debido a que Antonio está distraído, lo cuestiono sobre el tema que estamos abordando.</p> <p>Al momento de conversar los niños se acercan a sus compañeros con los que juegan regularmente durante la hora</p>

Hora	Interacción	Comentarios
9:10 am	<p>G1E1: Y a ti Antonio ¿a qué te gustaría jugar?</p> <p>G1A7: A los policías, porque mi papá es policía y tiene una patrulla.</p> <p>G1E1: Y que necesitamos para empezar a jugar?</p> <p>G1A8: Pues los juguetes Maestra.</p> <p>G1E1: Si es cierto, lo que dice Debany, pero que tipo de juguetes.</p> <p>G1A5: Platitos, tenedores, vasitos.</p> <p>G1A9: también muñecas maestra, y ropa.</p> <p>G1E1: ¿Y con quién les gustaría jugar?</p> <p>G1A1: A mí con Jesús, y Fernando.</p> <p>G1A4: A mí con Sofía, con Georgina no porque ella pelea conmigo.</p> <p>G1A10: No es cierto maestra, ella siempre me quita los juguetes y me jala el cabello.</p> <p>G1E1: Niñas es importante respetar a nuestros compañeros, pero cómo los respetaríamos, ¿qué tendríamos que hacer?</p> <p>G1A2: Hay maestra pues no pegarles</p> <p>G1A11: Prestarles los juguetes, verdad que sí.</p> <p>G1E1: El juego es importante no simplemente para jugar, sino para aprender a convivir, respetar, colaborar, apoyar e integrarse con sus compañeros.</p> <p>G1A8: Si maestra para ayudarles a nuestros amigos.</p> <p>G1E1: Claro Debany</p> <p>G1E1: El propósito de la actividad consiste en que ustedes participen en juegos donde representen</p>	<p>de recreo y se toman de la mano.</p> <p>Ana Karen le hace muecas a Georgina.</p>

Hora	Interacción	Comentarios
9:15 am	<p>situaciones o acciones que realizan ya sea en su casa o en la escuela, para ello, vamos a observar que juguetes tenemos y posteriormente vamos a comenzar con el juego, para es importante respetar a nuestros compañeros, compartir los materiales y participar con el equipo y principalmente que se dé una bonita amistad con los integrantes del equipo.</p> <p>G1A12: Si maestra cuando tenemos amigos es por que damos nuestra amistad, yo quiero mucho a mis amigas.</p> <p>G1E1: La amistad, es una relación que se da entre dos o más personas y que nos permite convivir con ellas.</p> <p>G1A6: Que es convivir maestra.</p> <p>G1E1: Que se imaginan?, ¿qué piensan?</p> <p>G1A9: Es vivir con alguien.</p> <p>G1E1: Convivir es relacionarnos unos con otros, cuando vamos al desayunador y comemos juntos, estamos conviviendo.</p> <p>G1E1: Bueno, pongan atención, antes de iniciar, tenemos que elaborar un reglamento que debemos seguir durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>G1A3: ¿Y cómo lo vamos a hacer?</p> <p>G1A13: Pues como el que está allá.</p> <p>G1A14: Cómo lo vamos a hacer si no podemos escribir.</p> <p>G1A9: Yo si se escribir.</p>	<p>Fernando señala con su mano, el reglamento de aula que tenemos a un costado del pizarrón y que elaboramos al inicio del ciclo escolar.</p>

Hora	Interacción	Comentarios
9:25 am	<p>G1E1: Haber Grecia, pasa al pizarrón tu nos vas a ayudar a escribir, pero todos juntos vamos a hacerlo.</p> <p>G1E1: Niños ¿Qué es lo primero que desean establecer en nuestro reglamento para esta actividad?</p> <p>G1A1: No pelear</p> <p>G1E1: Muy bien Jared, es importante no pelear, cuando no peleamos, es porque estamos respetando a nuestros compañeros.</p> <p>G1E1: Grecia anota en el papel bond, lo que dice Jared.</p> <p>G1E1: ¿Qué otro punto vamos a anotar en nuestro reglamento niños?</p> <p>G1A15: Cuidar los materiales y ponerlos en su lugar.</p> <p>G1E1: Muy bien Samantha.</p> <p>G1E1: Falta algo muy importante, cuando jugamos qué hacemos para que todos tengan la oportunidad de jugar.</p> <p>G1A11: Prestarles los juguetes.</p>	<p>Grecia escribe el reglamento utilizando grafías, lo cual plasma en una hoja de rotafolio.</p>
9:35 am	<p>G1A5: Compartir materiales maestra.</p> <p>G1E1: Muy bien Sofía, es importante compartir, y colaborar para organizar los juegos de representación que haremos, así como también respetar los acuerdos que establecimos.</p> <p>G1A3: Ayudar a nuestros compañeros.</p> <p>G1E1: Muy cierto Renata cooperar con los demás.</p>	
9:40 am	<p>G1E1: Ahora niños pónganse de pie, observen</p>	

Hora	Interacción	Comentarios
9:50 am	<p>estas paletas que tengo en mis manos, ¿de qué color son?</p> <p>G1A: Verde, roja, amarilla y azul.</p> <p>G1E1: Muy bien, voy a asignar un color a cada uno, y cuando diga a formar equipos se reunirán donde esté la paleta que corresponda al color que les tocó, ahí se sentarán en un circulo y formarán su equipo, el equipo que se organice primero, se ganará una paleta de ese mismo color.</p> <p>G1E1: Daré cinco minutos para que por equipos platiquen con sus compañeros que les tocó el mismo color de paleta y vean a que les gustaría jugar, después pasarán a elegir algunos vestuarios al área de dramatización.</p> <p>G1A6: Yo soy Batman.</p> <p>G1A4: Yo soy la bailarina</p> <p>G1A14: ¿Jugamos a las comiditas?</p> <p>G1A5: Si</p> <p>G1A9: Yo barro la casa.</p> <p>G1A8: yo quiero ser blanca nieves</p> <p>G1A11: Jugamos al carpintero.</p> <p>G1E1: Bueno ya se pusieron de acuerdo a que jugaran?</p> <p>G1A : Si maestra</p>	
10:00 am	<p>G1E1: Atención, primero va a pasar el equipo rojo a elegir cuatro vestuarios, pero con orden.</p> <p>G1E1: Haber niños solo dije que el equipo rojo, por que se pararon todos, vamos a hacerlo con orden, cada equipo va a tener la oportunidad de elegir</p>	<p>Quando se le indica al equipo rojo pasar a escoger los vestuarios, todos los equipos se ponen de pie y se empiezan a empujar, se pierde el interés de los niños.</p>

Hora	Interacción	Comentarios
10:10 am	<p>pero es importante respetar nuestro tiempo.</p> <p>G1A6: Maestra yo quiero un vestuario</p> <p>G1E1: Claro que todos van a tener, pero aún no es tu turno Ángel Gabriel, hay que aprender a esperar.</p> <p>G1A8: Yo quiero el vestuario de blanca nieves.</p> <p>G1E1: Debany no llores tu eres parte del equipo rojo, Georgina te lo puede compartir. Verdad que si Georgina.</p> <p>G1A10: Ten Debany te lo presto, ya no llores.</p> <p>G1E1: Muy bien Georgina, sabes lo importante que es compartir con tus compañeros, ahora pasa el equipo azul</p> <p>Adriana Lizeth, Samantha y Daniela, Jared OA11: Si maestra.</p> <p>G1E1: Y el equipo verde, Ángel Gabriel, Sebastián, Fernando y Jesús.</p> <p>Jesús: Vamos a escoger el de soldado.</p> <p>G1A2: sí</p> <p>G1E1: Y el equipo amarillo, Ana Karen, Alexa, Sofía y Leslie.</p> <p>G1E1: Al interior de los equipos decidirán quienes se pondrán los vestuarios, así que deben conversar, intercambiar puntos de vista y decidir quién utilizara los vestuarios.</p> <p>G1E1: Cada niño deberá usar el vestuario que sea asignado al interior de los equipos, para ello, jugarán representando sucesos o vivencias personales.</p>	<p>Debany llora porque Georgina tomó el vestuario de blanca nieves.</p> <p>El equipo rojo decidió jugar a las princesas.</p> <p>El equipo azul al supermercado y a construir un parque de diversiones</p>

Hora	Interacción	Comentarios
10:15 am	<p>G1A8: Yo soy blanca nieves.</p> <p>G1A1: Tú no juegas Jesús.</p> <p>G1E1: Haber Jared que es lo que pasa aquí.</p> <p>G1A2: Jared no quiere jugar con nosotros a construir el parque de diversiones</p> <p>G1A11: Vente a jugar con nosotros Jesús, si vas a jugar ándale vente, juega conmigo.</p> <p>G1E1: Muy bien Eduardo es muy importante respetar a nuestros compañeros e integrarlos en los equipos, ¿escuchas Jared?</p> <p>G1E1: Niños ahora en quipos, elegirán algunos juguetes del aula, y se les brindará un espacio para que representen lo que más les guste, o alguna vivencia de su vida personal, es importante considerar que todo el equipo debe participar en la elección del juego elegido.</p> <p>G1E1: Aquí tenemos algunos juguetes, ¿a qué podemos jugar?, ¿A qué equipo le corresponden estos juguetes?</p> <p>G1A9: La corona a las princesas.</p> <p>G1A15: Con la caja registradora a la tiendita.</p> <p>G1A4: Con los platitos a la comidita</p> <p>G1A6: Con el martillo al carpintero, también con el serrucho.</p> <p>G1E1: Muy bien niños, es muy importante integrarnos en nuestros equipos, tanto niñas como niños podemos jugar en conjunto.</p> <p>G1A1: No maestra yo no juego con Daniela porque siempre me pellizca. Nadie juegue con ella.</p>	<p>El equipo verde al carpintero</p> <p>Y el equipo amarillo a las comiditas.</p> <p>Mientras Jared rechaza a Jesús, éste opta por tirar el vestuario y se aísla de sus compañeros.</p>

Hora	Interacción	Comentarios
10:25 am	<p>G1A9: Mira Jared, los niños y las niñas pueden jugar, en las rondas bailamos niños y niñas.</p> <p>G1A1: Si maestra, y nos agarramos de la mano.</p> <p>G1E1: Niños es muy importante participar en conjunto, niños y niñas, lo fundamental es que el trabajo se realice colaborativamente, en este caso que todo el equipo participe en el juego que eligieron</p> <p>G1A6: Yo estoy jugando al carpintero con Fernando.</p> <p>G1A13: Si maestra ya arreglamos todos lo muebles del salón.</p> <p>G1E1: Muy bien niños, ¿el resto del equipo cómo los apoyó?</p> <p>G1A6: Sebastián cortó la madera y Jesús puso los clavos.</p> <p>G1E1: Muy bien.</p> <p>G1A8: maestra nosotros hicimos un cuento de blanca nieves, yo era la princesa.</p> <p>Georgina: yo era la mariposa y Renata también.</p> <p>G1A9: yo era la manzana que se comió Blanca Nieves, pero como era mi amiga le dije que no se la comiera, luego le hace mal.</p> <p>G1E1: Para finalizar cada equipo en una hoja de rota folio dibujarán a que juegos recurrieron y que fue lo que más les gustó, lo que no les gustó y qué conflictos tuvieron, para ello, utilizarán pinturas philadelphia y será importante la colaboración de todo el equipo.</p>	<p>Algunos niños tomaron juguetes que pertenecían a otros equipos, para ello, de forma voluntaria se los dieron, ya que se dieron cuenta que a su equipo no les pertenecían.</p> <p>El equipo azul se dividió, tres niñas y dos niños y cada uno organizó su juego.</p> <p>Los equipos participaron en la actividad, excepto Jesús, aunque se le</p>

Hora	Interacción	Comentarios
	G1E1. De forma grupal cada equipo pasará al frente a exponer su trabajo elaborado.	motivó no quiso pasar al frente.

Apéndice G. Lista de Cotejo

Segunda sesión: Mis Huellas Dactilares

Lugar: Aula de 3° "A", Jardín de Niños

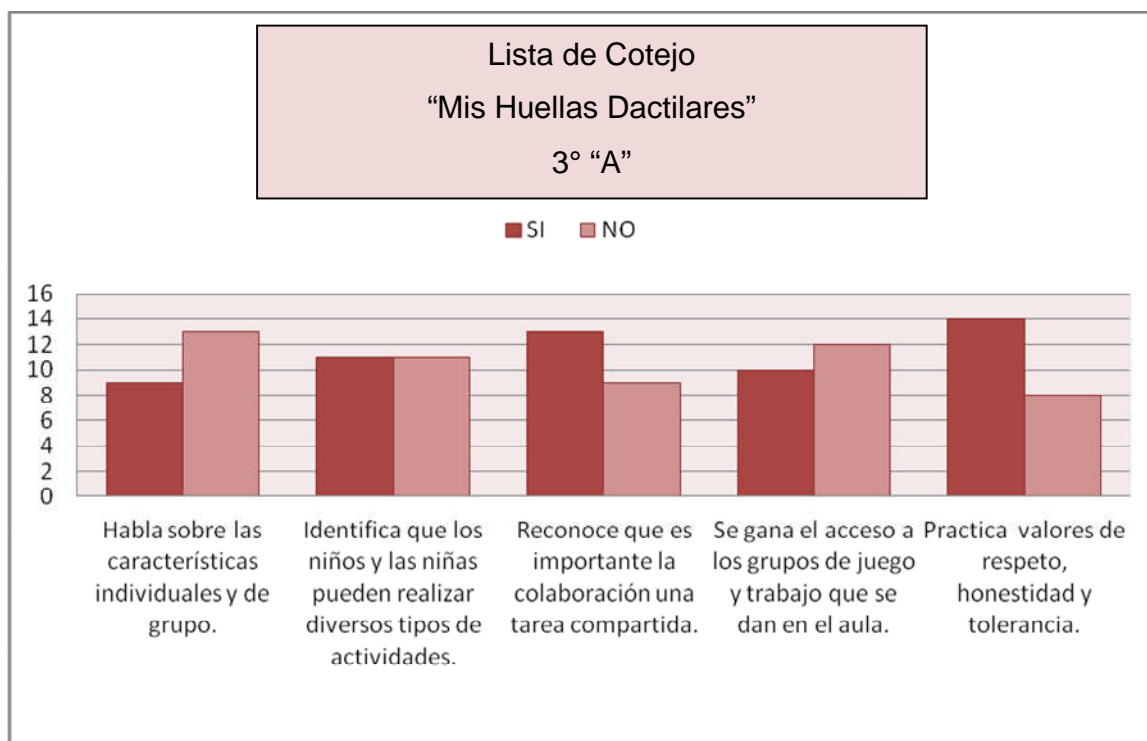
Fecha: 14 de Junio de 2013

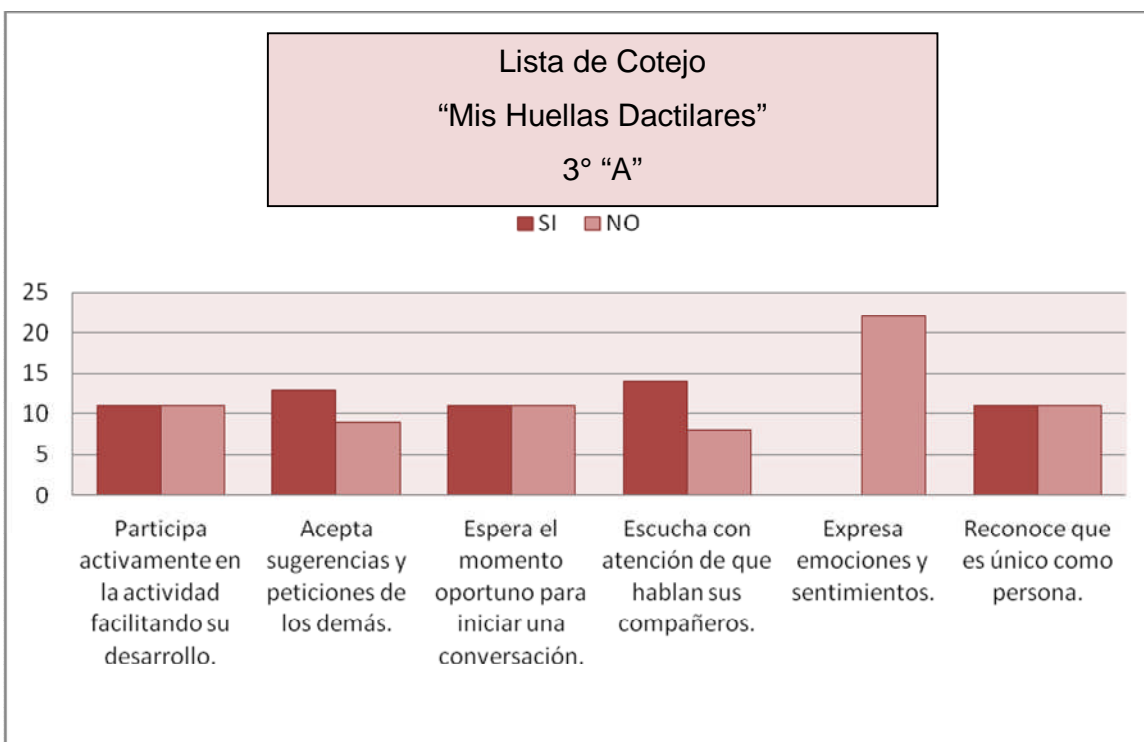
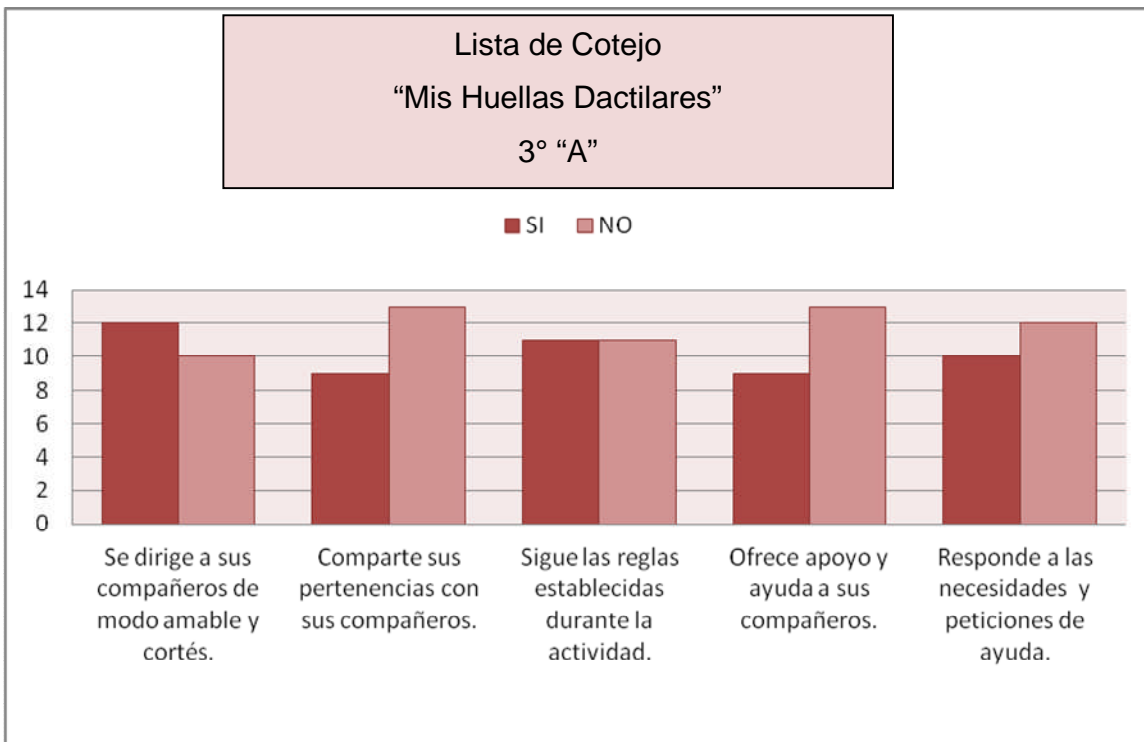
Duración: 50 minutos

Participantes: 22 alumnos, 1 profesora

Propósito de la sesión: Reconocer la ausencia y presencia de los indicadores que me pueden orientar acerca del proyecto de investigación: "El desarrollo de habilidades sociales para favorecer las relaciones interpersonales en alumnos de educación preescolar".

Códigos: L (Lista de Cotejo), A (Alumno), E (Profesora).





Apéndice H. Escala Estimativa

Escala Estimativa					
3° "A"					
Habilidades	Siempre	Frecuentemente	A veces	Nunca	Total
Sociales					Alumnos
1.- Iniciar conversaciones	7	9	4	2	22
2.- Mantener conversaciones	16	4	2	0	22
3.- Terminar conversaciones	3	4	3	12	22
Valoración		1.- Nunca 2.- A veces 3.- Frecuentemente 4.- Siempre			

Apéndice I. Estándares de Desempeño

Valoración
1.- Insuficiente
2.- Suficiente
3.- Satisfactorio
4.- Destacado

Autoevaluación

