



# UADY

UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA  
DE YUCATÁN

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**CONDUCTAS PROSOCIALES, SU  
PROMOCIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO  
COOPERATIVO PARA MEJORAR LA  
CONVIVENCIA ESCOLAR**

## **TESIS**

PRESENTADA POR

**LIC. EN PSIC. QUETZALLI SANDRA FUENTES CASTILLO**

PARA OBTENER EL GRADO DE  
**MAESTRA EN PSICOLOGÍA APLICADA  
EN EL ÁREA ESCOLAR**

DIRECTORA DE TESIS  
**DRA. MARÍA DE LOURDES PINTO LORÍA**

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO

2020

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca No. 922754 durante el periodo agosto 2018-julio 2020 para la realización de mis estudios de maestría que concluyen con esta tesis, como producto final de la Maestría en Psicología Aplicada de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Declaro que esta investigación es de mi propia autoría, a excepción de las citas de los autores mencionadas a lo largo de ella. Así también declaro que este trabajo no ha sido presentado previamente para la obtención de ningún título profesional o equivalente.

### **Agradecimientos**

A mis padres, quienes son mi modelo a seguir, gracias a su cariño y apoyo incondicional hice realidad mi sueño. A mi hermano, quien siempre me escucha, apoya y alegra mis días. Ustedes me acompañaron en los momentos buenos y en los difíciles, alentándome a conseguir mis metas, gracias por creer en mí, los amo.

A todos mis amigos de la terminal Escolar, con quienes aprendí, reí y compartí esta aventura. Juntos compartimos momentos que no olvidaré, gracias por su amistad.

A todos los maestros de la terminal, por haber compartido sus conocimientos y experiencias, me ayudaron a crecer tanto profesional como personalmente. En especial a mi asesora, la Dra. Lourdes, por su paciencia y constante apoyo, sus orientaciones fueron indispensables en el desarrollo de este trabajo.

A la UADY, por abrirme sus puertas y permitirme ser parte de ella, hoy y siempre.

## Contenido

Resumen.....	1
1. Introducción.....	2
1.1. Planteamiento del problema y justificación.....	2
1.2. Marco teórico/referencial.....	11
1.2.1. Conducta prosocial.....	11
1.2.1.1. Teorías explicativas de la conducta prosocial.....	12
1.2.1.2. Factores determinantes de las conductas prosociales.....	16
1.2.1.3. Conductas prosociales en la escuela.....	21
1.2.1.4. Programas de intervención en conducta prosocial.....	23
1.2.2. Juego y aprendizaje.....	25
1.2.2.1. Juego cooperativo.....	26
1.2.3. Convivencia escolar.....	28
1.2.3.1. Convivencia e inclusión escolar.....	32
2. Evaluación diagnóstica del problema o necesidad sentida.....	36
2.1. Descripción del escenario y participantes.....	36
2.2. Instrumentos, técnicas y/o estrategias utilizados.....	38
2.3. Procedimiento.....	41
2.4. Informe de resultados de la evaluación diagnóstica.....	42
3. Programa de intervención.....	70
3.1. Fundamentación.....	73
3.2. Objetivos.....	73
3.3. Programa de intervención.....	74

4. Resultados de la Intervención.....	78
4.1. Evaluación.....	78
5. Discusión y conclusiones.....	93
5.1. Evaluación diagnóstica.....	93
5.2. Programa de intervención.....	94
5.3. Impacto esperado.....	98
Referencias.....	104
Apéndice A. Libreto para la solicitud del consentimiento informado.....	120
Apéndice B. Instrumentos.....	122
Apéndice C. Discriminación de reactivos de la Escala de Conducta Prosocial.....	129
Apéndice D. Discriminación de reactivos de la Escala de Convivencia Escolar .....	130
Apéndice E. Matriz de componentes rotados del análisis factorial de la Escala de Convivencia Escolar .....	131
Apéndice F. Contenido del programa de intervención.....	132

**Lista de tablas**

Tabla 1 <i>Variables e instrumentos de evaluación</i> .....	38
Tabla 2 <i>Propiedades psicométricas de la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y del y Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981)</i> .....	43
Tabla 3 <i>Puntaje obtenido de los casos especiales del grupo A en la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y el Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981)</i> .....	45
Tabla 4 <i>Puntaje obtenido de los casos especiales del grupo B en la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y el Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981)</i> .....	47
Tabla 5 <i>Propiedades psicométricas de la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017)</i> .....	48
Tabla 6 <i>Puntaje obtenido en la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) por los casos especiales del grupo A</i> .....	51
Tabla 7 <i>Puntaje obtenido en la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) por los casos especiales del grupo B</i> .....	54
Tabla 8 <i>Participantes que fueron elegidos y rechazados en el pretest del grupo A respecto a la pregunta “Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar”</i> .....	55

Tabla 9 <i>Comparación de los índices de cohesión, disociación y coherencia con y sin casos especiales del grupo A</i> .....	59
Tabla 10 <i>Participantes que fueron elegidos, rechazados y olvidados en el pretest del grupo B respecto a la pregunta “Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar”</i> .....	60
Tabla 11 <i>Comparación de los índices de cohesión, disociación y coherencia con y sin casos especiales del grupo B</i> .....	64
Tabla 12 <i>Comparación de los índices de cohesión, disociación y coherencia en los grupos A y B</i> .....	64
Tabla 13 <i>Puntaje obtenido en la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y el Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981) contestado por los casos especiales del grupo A</i> .....	66
Tabla 14 <i>Puntaje obtenido en la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y el Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981) contestado por los casos especiales del grupo B</i> .....	68
Tabla 15 <i>Correlaciones entre la Escala de Convivencia Escolar, Escala de conducta Prosocial, Índices sociométricos y Cuestionario de Conductas Prosociales</i> .....	68
Tabla 16 <i>Diferencias por grupo en el pretest</i> .....	70
Tabla 17 <i>Distribución del programa de intervención</i> .....	71
Tabla 18 <i>Distribución de las sesiones y actividades del programa de intervención</i> .....	75

Tabla 19 <i>Logros alcanzados por actividad en ambos grupos de intervención implementadas antes de la pandemia del COVID-19</i> .....	82
Tabla 20 <i>Discriminación de reactivos de la Escala de Conducta Prosocial</i> .....	141
Tabla 21 <i>Discriminación de reactivos de la Escala de Convivencia Escolar</i> .....	142
Tabla 22 <i>Matriz de componentes rotados del análisis factorial de la Escala de Convivencia Escolar. Análisis Factorial de la Escala de Convivencia Escolar. Matriz de componente rotado</i> .....	143

**Lista de figuras**

- Figura 1.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en la Escala y el Cuestionario de Conducta Prosocial del grupo A.....44
- Figura 2.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en la Escala y el Cuestionario de Conducta Prosocial del grupo B.....46
- Figura 3.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) del grupo A.....49
- Figura 4.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en las tres dimensiones de la Escala de Convivencia Escolar del grupo A.....50
- Figura 5.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) del grupo B.....52
- Figura 6.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en las tres dimensiones de la Escala de Convivencia Escolar del grupo B.....53
- Figura 7.* Gráfico de distribución lineal de los índices de popularidad y antipatía del grupo A.....56
- Figura 8.* Interacciones de los participantes del grupo A respecto a la pregunta “*Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar*” .....57
- Figura 9.* Comparación en las interacciones de los participantes del grupo A, con y sin casos NEE.....58

<i>Figura 10.</i> Gráfico de distribución lineal de los índices de popularidad y antipatía del grupo B.....	61
<i>Figura 11.</i> Interacciones de los participantes del grupo B respecto a la pregunta “ <i>Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar</i> ” .....	62
<i>Figura 12.</i> Comparación en las interacciones de los participantes del grupo B, con y sin casos NEE.....	63
<i>Figura 13.</i> Gráfico de distribución lineal de los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo A en los instrumentos del pretest.....	65
<i>Figura 14.</i> Gráfico de distribución lineal de los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo B en los instrumentos del pretest.....	67
<i>Figura 15.</i> Evidencias de la tarea 1 de los alumnos de ambos grupos.....	87
<i>Figura 16.</i> Evidencias de la actividad “Teléfono descompuesto” elaborados por el grupo A .....	87
<i>Figura 17.</i> Evidencias de la actividad “Teléfono descompuesto” elaborados por el grupo B .....	88
<i>Figura 18.</i> Dibujos recopilados de la sesión 7 en donde se realizó la actividad “Dos manos en una”.....	89
<i>Figura 19.</i> Evidencia de la tarea número cinco.....	89
<i>Figura 20.</i> Gráfico de barras que representa el porcentaje de asistencia de los alumnos a las sesiones del programa de intervención.....	90

*Figura 21.* Gráfico de barras que representa el porcentaje de padres de familia que realizaba con sus hijos las tareas asignadas sesión por sesión del programa de intervención .....91

### **Resumen**

La presente investigación tuvo como objetivo promover conductas prosociales a través de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en 61 niñas y niños de segundo grado de primaria de una escuela pública de Mérida, Yucatán. Se utilizó una metodología cuantitativa y se emplearon cuatro instrumentos de diagnóstico; para medir las conductas prosociales se utilizó la Escala de Conducta Prosocial (Caprara y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio, Moreno y López, 2001) dirigida a los alumnos y el Cuestionario de Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981) dirigido a los padres de familia. Adicionalmente se evaluó la convivencia escolar mediante la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) y se aplicó un test sociométrico, el cual señaló la estructura social del grupo. Con base en los resultados, se diseñó un programa de intervención basado en el Programa de juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años (Garaigordobil, 2005). El programa se distribuyó en 18 sesiones; sin embargo, su implementación se vio interrumpida por la pandemia del COVID-19, la cual azotó a nivel mundial y ocasionó la suspensión de clases y el cierre de escuelas. A pesar de esto, el programa de intervención tuvo resultados favorables en cuanto a la promoción de conductas prosociales y la convivencia escolar en los alumnos de segundo de primaria. Los resultados de intervención fueron obtenidos por medio de las notas de campo realizadas sesión tras sesión; en las cuales se hizo evidente que los alumnos fueron capaces de gestionar y cumplir adecuadamente las normas sociales de convivencia en su vida cotidiana, además las interacciones positivas, la cooperación y la comunicación respetuosa, fueron conductas que se presenciaron durante las ocho sesiones de intervención implementadas.

## **1. Introducción**

Las conductas prosociales son entendidas como todo comportamiento social positivo que se realice para beneficiar a otro con/sin motivación altruista, incluyendo conductas como el dar, ayudar, cooperar y compartir (González, 2000, Garaigordobil, 2003a); debido a esto, la promoción de dichas conductas representa una estrategia orientada a fortalecer los procesos de convivencia.

Investigaciones han puesto de manifiesto que la presencia de conductas prosociales en niños y adolescentes asienta las bases para una mejor convivencia dentro del aula (Romersí, Martínez y Roche, 2011; Ruiz, 2005). Así mismo, se ha demostrado que existe una mejora en la convivencia escolar cuando los niños reciben una instrucción en el desarrollo de comportamientos prosociales, basados en juegos cooperativos (Garaigordobil, 2003b, 2004).

La convivencia escolar es entendida como el conjunto de formas de interacción entre los miembros de la comunidad escolar y es considerada como una condición básica para la enseñanza y el aprendizaje (Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, 2018; Secretaría de Educación Pública [SEP], 2017). Por lo cual es importante el mejorar los ambientes de aprendizajes y, las conductas prosociales basadas en los juegos cooperativos representan una estrategia factible para lograrlo.

### **1.1 Planteamiento del problema y justificación**

La educación es un pilar importante en la formación de individuos, la escuela es el espacio en donde niñas y niños adquieren habilidades y capacidades que utilizarán durante toda su vida. Por lo cual, el sistema educativo debe favorecer el desarrollo de todas las facultades del ser humano y es, el ambiente escolar un factor importante para lograrlo.

De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2013) la educación en la primera infancia es primordial para el desarrollo y formación de la personalidad, así como para la promoción de conductas de cooperación. Este mismo organismo (UNICEF, 2017) señala la importancia de un ambiente escolar adecuado para el proceso de enseñanza aprendizaje; si por el contrario el ambiente escolar es conflictivo, el desarrollo cognitivo y emocional de niños y adolescentes se verá afectado, lo cual repercutirá en la socialización y, por ende, en la convivencia en el aula.

La buena convivencia en el aula posibilita la calidad en los procesos formativos a través del bienestar de toda la comunidad escolar. Es así como la educación y la convivencia van de la mano, este vínculo debe ser equilibrado y solidario (gob.mx, 2017). Una condición para el aprendizaje es la convivencia, debido a que esta influye en la tarea pedagógica desarrollada en la escuela, una convivencia inadecuada puede causar violencia, estrés y ansiedad, lo que provoca bajo aprovechamiento escolar y puede ser considerado como factor de deserción escolar (gob.mx, 2016).

Investigaciones en España con niños de nivel primaria, sostienen que los elementos que presentan un mayor valor predictivo para que el alumno valore la convivencia escolar como positiva son tres: 1) la existencia de relaciones de calidad entre compañeros, caracterizados por los lazos de amistad y el apoyo mutuo en momentos de necesidad; 2) la adecuada gestión de las relaciones interpersonales establecidas entre el profesorado y alumnado y 3) la percepción de bajos niveles de disruptividad en las aulas, es decir, de dificultades que entorpecen su proceso de enseñanza aprendizaje como las interrupciones y la presencia de niños que no dejan dar clase. Así se hace visible la necesidad de ofrecer a los niños la posibilidad de encontrar, en la conversación y el apoyo con otros, un ámbito de reflexión optimizado para afrontar por ellos mismos sus problemas (Córdoba, Del Rey, Casas

y Ortega, 2016). De lo anterior se rescata la importancia de favorecer espacios en donde se fomente la ayuda entre iguales, fortaleciendo las relaciones interpersonales en el salón de clases y la promoción de conductas prosociales es un medio para lograrlo.

Por otro lado, en países como República Dominicana se recomienda que los programas educativos destinados a mejorar la convivencia en las escuelas consideren en la intervención elementos como la educación emocional, respeto a la diversidad y el trabajo cooperativo; lo anterior debido a que se ha encontrado que en estudiantes de segundo de primaria, factores como los débiles lazos de amistad, la frontera difusa entre el juego y la violencia, así como la participación de compañeros que incentivan y provocan episodios de violencia escolar, son elementos que fomentan la percepción de que la violencia es sinónimo de diversión (Pacheco, 2018).

Planteamientos similares se establecen en México a través de la Secretaría de Educación Pública (2009) quien señala que las escuelas deben ser un espacio de seguridad para los niños y niñas, con el fin de fortalecer su desarrollo físico, intelectual y afectivo. Además de que una convivencia armónica en la escuela propiciará ambientes adecuados para el aprendizaje (SEP, 2017). Los anteriores postulados subrayan la importancia del ambiente y la convivencia escolar como factores importantes para garantizar el bienestar físico y psicológico de los alumnos, y sobre los cuales se debe intervenir.

Específicamente en Yucatán, existe una Ley para la protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes del estado, la cual hace mención de la importancia de fortalecer un ambiente libre de violencia; así mismo, afirma que, en los ambientes educativos el personal debe de ser capaz de promover una convivencia sin violencia y de realizar una detección, orientación y atención oportuna de casos (Gobierno del Estado de Yucatán. Poder

Legislativo, 2008). Para lo cual el gobierno imparte capacitaciones a los actores escolares para lograr tal fin.

De igual manera el estado de Yucatán pone a disposición de la comunidad educativa documentos como la “Guía de buenas prácticas para la convivencia escolar”, documento que tiene por objetivo realizar una revisión conceptual de los factores involucrados en la convivencia escolar y brindar herramientas para la mejora de la convivencia en las escuelas (Consejo Municipal de Participación Social en la Educación/Ayuntamiento de Mérida, s. f.). Así mismo, la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Yucatán (SEGEY, 2015) presenta los lineamientos básicos que toda escuela debe establecer para fomentar una convivencia escolar democrática, inclusiva y pacífica. Una convivencia inclusiva valora y respeta la diversidad de los actores educativos, eliminando las prácticas discriminatorias y de exclusión social; la dimensión democrática hace referencia a la participación y la corresponsabilidad en la construcción y seguimiento de los acuerdos que regulan la vida colectiva, y la dimensión pacífica refleja que se debe utilizar el diálogo como el principal recurso para resolverse los conflictos que se susciten dentro del aula.

Los documentos antes mencionados ponen de manifiesto la importancia que tiene el ambiente escolar en las escuelas y las acciones que ha tomado el gobierno para dar respuesta a las necesidades de los planteles educativos. Cabe mencionar que para la existencia de una convivencia óptima para el aprendizaje y el desarrollo integral de los alumnos:

...la comunidad educativa debe establecer relaciones interpersonales armónicas, pacíficas e inclusivas basadas en valores y el respeto a los derechos humanos; donde se respetan y valoran las diferencias, se regulan las emociones y los comportamientos, se establecen acuerdos y manejan pacíficamente el conflicto, se respetan las reglas y se logra la participación proactiva de las familias (gob.mx, 2017, párr. 2).

La anterior cita remarca la importancia de involucrar a toda la comunidad educativa en los programas de intervención que pretendan mejorar la convivencia escolar; así mismo, se menciona la importancia de los valores y las emociones para la regulación de comportamientos, los cuales sin duda tendrán que ser contemplados al momento de intervenir.

En México, investigaciones realizadas en educación básica reflejan que las escuelas están empezando a promover la participación de los padres de familia en la mejora de la convivencia escolar, mediante estrategias tales como la reparación del daño; adicionalmente se constató la inexistencia de protocolos de actuación, con rutas de acción por parte del profesorado y autoridades escolares, lo cual es imprescindible en la gestión de la convivencia escolar. Otra conclusión que se obtuvo fue la necesidad de implementar y divulgar talleres con el objetivo de enseñar estrategias para mejorar la convivencia, incidiendo desde el contexto familiar para disminuir el comportamiento agresivo y disruptivo en el aula, contribuyendo a que no se delegue la responsabilidad total de los hijos al profesorado (Mendoza y Barrera, 2018).

Por otro lado, la investigación planteada por Reyes, Gudiño y Fernández (2018) refleja que en las escuelas secundarias públicas en estados como Michoacán y Nuevo León, predomina la concepción de que el deber de la institución es vigilar, controlar y castigar las malas conductas, subyace la metáfora de la escuela como centro penitenciario y no como institución en la cual se debe construir una cultura de solidaridad y colaboración. De igual manera se percibe que la solución a los problemas en la convivencia escolar implica la expulsión de aquellos que la infringen sin que conlleve un cambio en las normas de convivencia, en los modelos pedagógicos o en el desarrollo moral de la comunidad escolar. Lo anterior hace hincapié en que la responsabilidad de la convivencia en las escuelas no debe

recaer únicamente en la institución, pues esta recrea y construye patrones de convivencia; por lo cual el mejorar la convivencia escolar es una tarea de todos.

A nivel nacional (SEP, 2009) se sabe que en las escuelas existe una dificultad generalizada para tomar acuerdos, dialogar y hacer negociaciones libres de abuso y violencia. En este sentido, la gestión del espacio de convivencia obedece a cuestiones de poder o, bien, que alumnas y alumnos necesitan la intervención de un tercero con mayor poder, como un maestro, para que se lleguen a acuerdos. Lo anterior muestra la necesidad de incorporar temáticas como la solución no violenta de conflictos, para así fortalecer la convivencia pacífica dentro y fuera de la escuela.

Así mismo, el INE (2019a) organiza la consulta infantil y juvenil para que las niñas, niños y adolescentes cuenten con un espacio para expresarse libremente y pongan en práctica su derecho a participar, en el 2018 participaron un total de 5,671,384 niñas, niños y adolescentes a nivel nacional. Los hallazgos señalan que alrededor del 22.3% de niños y niñas entre 6 y 9 años han experimentado maltrato o violencia; específicamente se sabe que este grupo etario manifiesta que el 44.8% reciben golpes, el 37.2% han recibido groserías y el 41.8% manifiestan que los hacen sentir mal.

De igual manera, uno de los rubros que miden es la convivencia en entornos escolares, señalando que el 36.9% de los niños y niñas entre 6 y 9 años manifiesta haber experimentado maltratos y violencia en este espacio. Así mismo, solo el 17% de niños entre 6 y 9 años se siente más seguro en la escuela (INEE, 2019a).

Específicamente en el estado de Yucatán se convocó a 84,594 niñas, niños y adolescentes, número que representa 18.3% de la población nacional encuestada. Los hallazgos señalan que los niños entre 6 y 9 años manifiestan enfrentar maltrato o violencia en mayor proporción que las niñas, con un 27.1% y un 22.7% respectivamente. También se

halló que el tipo de maltrato con mayor incidencia en las niñas es el psicológico, con un 18.2%, en el caso de los niños reciben más golpes con un 19.6%. De igual manera uno de los escenarios en donde manifestó más violencia es el hogar con un 27.9% seguido de la escuela con un 14.6%. (INE, 2019b).

El gobierno nacional ante tal situación ha reconocido la necesidad de que en todas las escuelas de todo el país existan ambientes seguros y de sana convivencia (Gobierno de la República, 2013). Considerando como prioridad la convivencia, debido a que al generar ambientes escolares propicios se logra que niños y niñas alcancen su desarrollo integral, consigan un aprendizaje significativo y tengan acceso a una educación de calidad (SEP, 2018a). Con base en los anteriores supuestos, el gobierno nacional implementó diversas acciones, tal es el caso del Plan de Acción para la Prevención Social de la Violencia y el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar, a través del cual se impulsó el Programa Nacional de Convivencia Escolar en educación básica. (SEP-SEGOB, 2018).

El Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE) en educación básica promovió el establecimiento de ambientes favorables para la enseñanza y el aprendizaje, mediante el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Su énfasis radicó en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales a través de una intervención integral con alumnos, docentes y padres de familia. Su objetivo principal fue “favorecer el establecimiento de ambientes de convivencia armónica y pacífica, que coadyuven a prevenir situaciones de acoso escolar en Escuelas Públicas de Educación Básica, propiciando condiciones para mejorar el aprovechamiento escolar” (SEP, 2018a).

Durante el ciclo escolar 2017-2018 el PNCE reportó que a nivel nacional había un total de 89,962 escuelas incorporadas al programa, participaron un total de 298,398 alumnos y 149,199 docentes (SEP, 2020). Específicamente en el estado de Yucatán a nivel primaria

500 escuelas y 38,750 alumnos resultaron beneficiados (SEGEY, 2020). Como se puede observar el programa tuvo una amplia cobertura y al finalizar el ciclo escolar 2017-2018 se publicaron los resultados a nivel nacional, sin embargo, no se encontró información específica del estado de Yucatán. Partiendo de lo anterior el reporte del PNCE presentó, a través de la participación de directores y docentes, resultados favorables a nivel primaria; en donde los participantes percibieron un clima favorable con pocos o nulos conflictos en las escuelas. No obstante, se hace mención de que aún se requiere fortalecer en los alumnos habilidades y estrategias de manejo y resolución de conflictos, así como en el manejo de emociones; y subrayan la importancia de la familia como un actor que favorece la convivencia escolar (SEP, 2020). Lo anterior refuerza la necesidad de seguir promoviendo acciones que favorezcan una convivencia escolar y que debe contarse con la participación de alumnos, docentes, directores y padres de familia para lograrlo.

Tomando como base los postulados anteriores y la importancia de favorecer en las escuelas una convivencia armoniosa, cobra relevancia las conductas prosociales, las cuales son entendidas como todo comportamiento social positivo que se realice para beneficiar a otro con/sin motivación altruista, incluyendo conductas como el dar, ayudar, cooperar y compartir (Garaigordobil, 2003b); debido a esto, la promoción de dichas conductas representa una estrategia orientada a fortalecer los procesos de convivencia en el aula.

Diversas investigaciones en España afirman que los niños que reciben una instrucción en habilidades y desarrollo de comportamientos prosociales presentan interacciones cooperativas con pares, aceptan más las ideas de los otros, establecen relaciones más positivas con sus compañeros, caracterizadas por la atención, la simpatía, la cortesía y el respeto mutuo. Aunado a lo anterior, el ambiente cooperativo mejora la convivencia escolar

y las relaciones interpersonales posibilitando el marco más idóneo para el desarrollo de unas adecuadas habilidades sociales (Garaigordobil, 2003a, 2004).

Así mismo, en Colombia, múltiples investigaciones señalan que el trabajo cooperativo facilita el desarrollo de la conducta prosocial y su apropiación, lo cual mejora la convivencia en el aula. Lo anterior subraya la importancia que tiene la escuela, lugar en donde se puede contrarrestar, atenuar y redireccionar las influencias negativas del entorno al promover una conducta prosocial entre sus estudiantes, enseñando habilidades sociales y valores, que promuevan comportamientos que beneficien a los otros y posibiliten la convivencia pacífica (Durango, Soto y Yara, 2014; Zuluaga, Arias, y Montoya, 2016).

En México hay poca investigación con respecto a la conducta prosocial en ambientes escolares. Se ha trabajado con población de educación básica, encontrando que los agentes de cambio, como lo son los padres y profesores, son eficaces para lograr disminuir el comportamiento agresivo y aumentar el comportamiento prosocial tanto en el ambiente familiar como en el escolar (Cuenca y Mendoza, 2017). Lo anterior indica que no es suficiente intervenir con los niños, es necesario involucrar a todos los agentes escolares posibles para tener resultados efectivos y duraderos.

Específicamente en Mérida, Yuc. se ha abordado el tema de conductas prosociales enfocadas en la educación básica. Se ha buscado el incremento de la conducta prosocial y la socialización positiva mediante el juego cooperativo y el cuento en niños a nivel primaria; los hallazgos mostraron que las agresiones y los reportes de mala conducta en el grupo disminuyeron y los alumnos se volvieron más cooperativos entre sí. Adicionalmente se halló que, si las conductas prosociales no se promueven, no solo no mejoran, sino que hasta pueden empeorar (Espejel y Góngora, 2017), lo que muestra la necesidad de intervenir para prevenir posibles conflictos futuros.

De igual manera, en Mérida, proyectos de intervención para la promoción de la conducta prosocial a nivel primaria, han puesto de manifiesto que al incrementar las conductas prosociales en el aula disminuyen los comportamientos violentos y remarcan la importancia de involucrar al docente en la promoción de conductas prosociales y cooperativas en el aula (Santos, 2014; Valdez, 2014).

A nivel nacional son aislados los esfuerzos para la promoción de conductas prosociales y a pesar de ellos, la mejora de la convivencia escolar sigue siendo un tema primordial que se debe abordar. Debido a lo anterior esta investigación tiene como objetivo promocionar conductas prosociales a través de juegos cooperativos en niños de segundo grado de primaria; se espera que se incremente significativamente la manifestación de estas conductas en el aula, las cuales tendrán un impacto positivo en la convivencia escolar.

## **1.2 Marco teórico/referencial**

**1.2.1 Conducta prosocial.** Existen dos posturas con respecto a las conductas prosociales, la primera afirma que estas conductas están al margen de los aspectos motivacionales y la segunda postura, incluye a la motivación como pieza central del comportamiento prosocial; debido a este dilema para fines de esta investigación se adoptará la siguiente definición. La conducta prosocial es todo comportamiento social positivo sin/con motivación altruista, incluyendo acciones como el dar, cooperar, compartir y ayudar (González, 2000; Garaigordobil, 2003a). Se utiliza esta definición debido a que es más abarcativa, es decir, toma en consideración toda conducta de orientación interpersonal que beneficie a otro de algún modo u otro.

Diversos autores proponen una clasificación de las conductas prosociales, tal es el caso de González (2000), quien incluye la identificable, la anónima, en situación de emergencia, la espontánea y con espectadores o sin ellos. Así mismo, Strayer (como se citó

en Garaigordobil, 2003b) proponen cuatro tipos de conductas prosociales: 1) actividades con objeto que incluyen en dar, intercambiar, ofrecer y compartir con otros, 2) actividades cooperativas en donde se insertan los juegos cooperativos, 3) tareas y juegos de ayuda en donde el objetivo es ser ayudado o ayudar a otro, hay claramente definido un actor pasivo y activo y 4) actividades empáticas en donde se reconforte y consuele a niños que atraviesen por dificultades o problemas.

Para fines de esta investigación retomaremos las conductas de ayuda y las cooperativas, ambas involucran una interacción prosocial en donde los miembros de un grupo mutuamente ofrecen y reciben ayuda para contribuir a fines comunes (Garaigordobil, 2003b).

**1.2.1.1 Teorías explicativas de la conducta prosocial.** Existen numerosos modelos teóricos a partir de los cuales se explican la conducta prosocial, sin embargo, esta investigación se centrará en dos, la primera es la teoría cognitivo social de Bandura y, la segunda, es el constructivismo dialéctico de Vygotsky, las cuales serán abordadas a continuación.

*Teoría cognitivo social.* Bandura analiza la conducta humana dentro del marco teórico de la reciprocidad triádica o el determinismo recíproco, en donde juegan un papel importante las interacciones recíprocas de la persona, las conductas de la persona y el entorno; es decir, la influencia entre los niños y sus entornos es bidireccional, el entorno puede afectar al niño, pero el comportamiento del niño también influirá en su entorno (Shaffer, 2009). Según la postura cognoscitiva social, el aprendizaje es una actividad de procesamiento de información en la que la conducta y los acontecimientos del entorno se transforman en representaciones simbólicas que sirven como lineamientos para la acción (Bandura, como se citó en Schunk, 2012).

De acuerdo con Bandura y Ribes (1975), las conductas que los individuos manifiestan son aprendidas por observación a través de la influencia del ejemplo; observando las acciones de otros, se construye la idea sobre cómo puede realizarse una conducta, dicha representación sirve de guía para la acción. Este mismo autor señala que en la teoría del aprendizaje social se distingue entre adquisición de conductas y los factores que determinan si se ejecutará o no lo aprendido; es decir, no todo lo que se aprende se realiza, las personas pueden adquirir, retener y poseer la capacidad para actuar de determinada manera, pero tal aprendizaje rara vez se expresará si la conducta no tiene valor funcional para ellas o si está sancionada de manera negativa.

Al respecto Bandura y Ribes (1975) señalan que parte central de esta teoría es el modelamiento, el cual se refiere a los cambios conductuales, cognoscitivos y afectivos que derivan de observar a uno a más modelos. Estos autores señalan tres grandes influencias de modelamiento; el primero de ellos lo compone las influencias familiares, quienes refuerzan y modelan diversos comportamientos, los cuales, en la mayoría de los casos, serán replicados por los hijos. La segunda influencia proviene de la subcultura, en la cual reside la persona y con la cual tiene repetidos contactos, este ambiente representa un papel importante al conferirle dirección al desarrollo social del individuo. El tercero y último, es el modelamiento simbólico, el cual es proporcionado por los medios de comunicación masiva, especialmente la televisión y que en la actualidad habrá que sumarle los diversos modelamientos simbólicos brindados por las redes sociales y el internet.

Los postulados anteriores, indican que las consecuencias de las respuestas motivan a los observadores, quienes prefieren aprender y replicar las conductas socialmente aceptadas y que llevan al éxito, que las que resultan en fracasos. En el ámbito escolar, un claro ejemplo es cuando los actos del maestro pueden inhibir o desinhibir las malas conductas en el aula; si

el alumno no es castigado por portarse mal, se ejerce un efecto desinhibitorio, es decir, los estudiantes que observan que al comportamiento modelado no siguen consecuencias punitivas, pueden a su vez comenzar a portarse mal (Schunk, 2012). Así, los comportamientos dentro y fuera del aula serán reforzados por los adultos e inclusive por los pares, dando como resultado una mayor frecuencia de ciertas conductas positivas o negativas.

Bandura (Schunk, 2012), con su teoría del aprendizaje social, afirma que las influencias externas afectan al comportamiento a través de los procesos cognitivos del individuo. Los agentes socializadores son importantes para el aprendizaje de valores y conductas morales, así como lo es la capacidad de autorregulación de la propia conducta en función de las reglas y normas, lo cual impacta en la acción moral. Cabe mencionar que en el desarrollo moral se incluyen las conductas prosociales, las cuales son productos de la interacción de fuerzas sociales y las capacidades cognitivas cambiantes del individuo (González, 2000).

Los niños realizan conductas prosociales en su día a día, estas son el resultado de las interacciones con su entorno y su cognición; partiendo de lo anterior, para favorecer el incremento de conductas prosociales en el aula habrá que hacer uso de reforzadores los cuales pueden ser suministrados por el docente o por sus mismos compañeros. Debido a lo anterior es importante involucrar en la acción no solo al docente, sino también a los padres de familia, estos dos actores en conjunto reforzarán la aparición de conductas prosociales tanto dentro como fuera del aula.

*Constructivismo dialéctico de Vygotsky.* La teoría sociocultural de Vygotsky (Schunk, 2012), asigna una mayor importancia al entorno social como un facilitador del desarrollo y del aprendizaje. En esta teoría se destaca la interacción de los factores interpersonales, los histórico culturales y los individuales como la clave del desarrollo

humano; al interactuar con las personas en el entorno, se estimula el desarrollo y se fomenta el crecimiento cognoscitivo. Los aspectos histórico-culturales aclaran la cuestión de que no es posible separar el aprendizaje y el desarrollo del contexto en el que ocurren (Schunk, 2012).

De acuerdo con esta teoría, el desarrollo del niño se realiza por medio de un proceso de evolución cultural, el cual da como resultado las funciones psicológicas superiores que permiten a su vez, autorregular los pensamientos y las acciones (Schunk, 2012). En este sentido el desarrollo de los procesos psicológicos superiores en el niño se determina a través de la interacción con su entorno; estos a su vez permitirán que el individuo regule la conducta y pueda dirigirla a comportamientos prosociales que beneficien no solo su propio desarrollo, sino también a su ambiente.

Es así como en esta teoría, la cultura juega un papel primordial debido a que proporciona herramientas para que el individuo modifique su entorno; las destrezas y habilidades desarrolladas por los niños dependen del estímulo social y cultural, por lo tanto, se puede afirmar que la cultura y la interacciones median las acciones y los comportamientos del individuo (González, 2012).

Para Vygotsky (Chaves, 2001), la adquisición del conocimiento comienza en el intercambio social, es decir, comienza siendo interpersonal y termina siendo intrapersonal. Lo anterior implica que los conocimientos que cada niño se irán enriqueciendo por todas las relaciones sociales con su familia, amigos y vecinos. Específicamente en el contexto escolar, estas interacciones sociales se presenten entre alumnos, pero también entre estudiantes y docentes; estos últimos deben desempeñar el rol de mediadores para que los estudiantes construyan su aprendizaje (Chaves, 2001).

Un concepto clave en esta teoría, es la Zona de Desarrollo Próximo, la cual es definida como la distancia que existe entre el nivel de resolución de una tarea que una persona puede alcanzar individualmente y el nivel que puede alcanzar con apoyo de un compañero más competente o experto en la tarea (González, 2012). Los docentes son los agentes encargados de diseñar e implementar estrategias interactivas que promuevan zonas de desarrollo próximo, elaborando desafíos y retos que hagan cuestionarse a los estudiantes (Chaves, 2001).

La teoría sociocultural, como se ha mencionado, parte de la premisa de que el conocimiento es una construcción colectiva, es decir, de carácter social; es debido a esto que en los espacios educativos debe promoverse interacciones sociales que permitan el aprendizaje colectivo (González, 2012; García, 2020). Toda actividad planteada a los niños que pretenda generar zonas de desarrollo próximo deben ir acompañada de apoyos y soportes tanto intelectuales como emocionales que posibiliten a los alumnos superarse (González, 2012).

Estos apoyos estratégicos pueden inducirse mediante actividades cooperativas, trabajos en equipo, el planteamiento de preguntas clave y fomentando el autocuestionamiento del propio estudiante. Al utilizar este tipo de estrategias, se estará fomentando un conjunto de interacciones que posibilitaran el aprendizaje, no solo de habilidades cognitivas, sino también sociales.

***1.2.1.2 Factores determinantes de las conductas prosociales.*** El desarrollo de la conducta prosocial depende de factores como los culturales, del contexto familiar, contexto escolar y factores personales, los cuales se analizarán a continuación:

*Factores culturales.* En la actualidad existe evidencia de que las normas socioculturales, valores y estándares de una sociedad son internalizados por el individuo en

la socialización, mediatizan que en esa cultura estén presentes las conductas prosociales respecto a sus congéneres. Investigaciones de corte antropológico evidencian que ciertas culturas privilegian las conductas prosociales y promueven en los niños la habilidad para cooperar, en contraste con otros grupos culturales que son más individualistas, egoístas y violentos (Garagodobil, 2003b).

Cada cultural transmite pautas de conducta específicas a sus miembros, realizadas a través del condicionamiento social. El papel de la cultura es muy importante debido a que proporciona las premisas para el significado de los hechos y desde la infancia a los niños se les instruyen dichos conocimientos por medio de las interpretaciones de los adultos que lo rodean. Así cada cultura promueve distintos valores y conductas que son aceptadas dentro de su sociedad, lo que determina en gran medida la frecuencia de la conducta prosocial manifestada y las razones por las cuales se debe o no actuar de tal manera (Garaigordobil, 2003b).

*Factores del contexto familiar.* El ambiente familiar juega un papel muy importante, esto debido a que son el principal medio por el cual se tramiten los valores en la infancia. Investigaciones han confirmado que la conducta prosocial de los niños es influenciada positivamente por unos padres prosociales, así como las técnicas de educación que implementen. Los niños adquieren habilidades cognitivas, comportamentales y sociales a través de las experiencias directas y vicarias en su entorno familiar (Correa, 2017).

En este sentido estudios han comprobado que los padres que aportan seguridad de apego, que son modelos altruistas, que insisten en que sus hijos no lastimen a otros y que reparen el daño causado, además de reforzar con la aprobación social los actos espontáneos prosociales de sus hijos, dan como resultado un incremento en la probabilidad de ocurrencia de este tipo de conductas en el futuro (Garaigordobil, 2003b). En esta línea de investigación,

Mestre (2014), concluye que el afecto familiar es uno de los factores relacionados con la conducta prosocial en niños y adolescentes; la negligencia, por el contrario, es un caldo de cultivo negativo para el desarrollo prosocial debido a que el ambiente familiar no fomenta conductas empáticas ni de ayuda mutua.

Así mismo, los estilos de educación parental tienen un impacto en el desarrollo de la conducta prosocial. Investigaciones concluyen que las técnicas inductivas consiguen una mejor internalización de la moral y se relaciona positivamente con conductas prosociales, cuando se explican las razones por las que determinadas conductas están mal y se solicita que las cambien, se promueve la consideración por los demás y, por ende, la conducta prosocial (Hoffman, como se citó en Garaigordobil, 2003b).

En Colombia, investigaciones ponen de manifiesto que el estilo de crianza autoritativo, caracterizado por padres cálidos pero con un alto nivel de control asertivo, favorecen que los niños y adolescentes desarrollen la conducta prosocial, sean empáticos y sensibles a las necesidades de los demás; acciones como el ser amable, escuchar a los hijos, involucrarse en su vida e intereses, vigilarlos y elogiarlos propicia que el niño se sienta querido y valorado, lo que a su vez favorecerá el desarrollo de la empatía y a que establezcan buenas relaciones interpersonales (Flores y Luzrobles, 2018).

*Factores del contexto escolar.* La escuela es un escenario de vital importancia para el desarrollo social del niño, debido a que en este lugar aprende a convivir con pares y con adultos. La oportunidad de colaborar con otros en actividades con metas en común, de negociar desacuerdos y participar en decisiones grupales estimula el desarrollo social y moral (Garaigordobil, 2003b), lo cual promueve a su vez, un comportamiento prosocial.

En la escuela, existen dos tipos de interacciones importantes a destacar: con el profesor y con los pares. El primero de ellos es un modelo poderoso, pues es quien

recompensa y tiene una relación cercana con los niños, pudiendo así influir positivamente en la generosidad mutua. En cuanto a los pares, su interacción continua es una fuente de influencia con respecto a la voluntad de donar, participa, cooperar y ayudar a los demás, conductas reforzadas por los mismos compañeros del grupo (Garaigordobil, 2003b).

Tomando como base los anteriores postulados, se puede afirmar que la escuela es un escenario adecuado para la implementación de programas en conductas prosociales, en donde se trabaje con los niños y su relación entre pares, favoreciendo el desarrollo y mantenimiento de las conductas prosociales.

*Factores personales.* Dentro de los cuales se considera la edad y el sexo, la capacidad de empatía, la sociabilidad y vínculos amistosos, y los factores situacionales. Con respecto a los factores como lo son la edad, desde el enfoque constructivista se afirma que cuanto más elevado sea el razonamiento moral, mayor será la probabilidad de que se presenten conductas de ayuda (Garaigordobil, 2003b).

Los resultados obtenidos en diversas investigaciones muestran que los comportamientos prosociales que sobresalen en las interacciones cotidianas del ser humano se hacen aún más evidentes en un espacio escolar y entre niños con edades comprendidas entre los 6 y los 9 años, específicamente en las edades de entre 6 y 7 años persisten las diferencias de frecuencia de conductas prosociales a favor de los iguales frente a adultos; sin embargo, entre los 6 y 8 años se da un aumento de la ayuda (Zahn-Waxler, Iannotti y Chapman, como se citó en Guijo, 2002). Debido a esto, la escuela es considerada un ámbito en el que es posible diferenciar las relaciones construidas entre compañeros y fortalecer el aprendizaje de las conductas prosociales en niños y jóvenes (Maganto; Calvo, como se citó en Guijo, 2002; Shaffer, como se citó en Auné, Blum, Abal, Lozzia y Horacio, 2014).

Así mismo, se ha corroborado que los niños que presentan una disposición prosocial o han sido educados en ella, la mantendrán durante la adolescencia y la etapa adulta, y ello a su vez es un factor protector ante la conducta agresiva. En cuanto a las diferencias de género, se identifica que las mujeres tienen una mayor preferencia social en la primaria, pero la tendencia cambia en la universidad, donde los varones tienen mayor preferencia social y son más prosociales (Plazas, Morón, Santiago, Ariza, y Patiño, 2010).

El término conducta prosocial ha sido asociado a diversos constructos como la cooperación, el altruismo y la empatía; con respecto a este último investigaciones la señalan como una condición fundamental para la aparición de conductas prosociales.

La empatía actúa como mediadora en las conductas prosociales, debido a que está involucra una experiencia afectiva del estado emocional de otra persona y de un reconocimiento y comprensión del otro (Maganto, como se citó en Correa, 2017). De esta manera, se entiende por empatía como una reacción emocional producida por el estado afectivo del otro que implica la toma de perspectiva que le permite al sujeto ponerse en el lugar del otro, y la simpatía como dimensión afectiva que implica sentir con él (Richaud, Lemos y Mesurado, como se citó en Correa, 2017).

Diversas investigaciones (Ortiz, Etxebarria, Apodaca, Conejero y Pascual, 2018; Richaud y Mesurado, 2016; Mestre, Samper y Frías, 2002) establecen que la empatía es el principal motivador y predictor de la conducta prosocial por sus componentes de comprensión y preocupación en niños y adolescentes; así mismo, es considerada como inhibidora de la conducta agresiva. Debido a los resultados anteriores, resulta de vital importancia el desarrollo de esta capacidad en los niños para posteriormente favorecer la ocurrencia de conductas prosociales.

Así mismo, investigaciones se han dirigido a estudiar la relación entre la amistad y las conductas prosociales de ayuda y cooperación, estas investigaciones se han enfocado en la frecuencia de la manifestación de conductas prosociales con amigos y desconocidos. Por ejemplo, en una investigación realizada en Colombia con niños de nivel primaria, se encontró que las conductas prosociales se manifiestan principalmente por los vínculos interpersonales que los niños hayan establecido, es decir, factores como la cercanía y el afecto favorecen la manifestación de estas conductas entre pares (Vásquez, 2017).

De igual manera, investigaciones manifiestan que los niños populares son más prosociales y los niños rechazados menos prosociales respecto al promedio (De Bruyn & Van den Boom; Hayes, como se citó en Correa, 2017). Lo anterior nos indica que el grado de aceptación que el niño tenga dentro del grupo está correlacionado con la frecuencia de conductas prosociales manifestadas con sus compañeros.

También existen diversos factores situacionales que influyen en la manifestación de las conductas prosociales y uno de ellos es la presencia de observadores. Autores como Latané y Darley (Garaigordobil, 2003b; González, 2000) señalan que, en adultos, a medida que el número de observadores aumenta, es menos probable que se produzca una conducta de ayuda; lo anterior es explicado mediante la difusión de la responsabilidad individual y por el miedo al ridículo.

**1.2.1.3 Conductas prosociales en la escuela.** Investigaciones que giran en torno a las conductas prosociales a nivel primaria en España han puesto de manifiesto que, dichas conductas juegan un importante papel para predecir buenos resultados en el ámbito académico, lo anterior remarca la relevancia de desarrollar y fortalecer el comportamiento prosocial para prevenir situaciones contraproducentes para el alumnado, como lo son la violencia o las conductas antisociales en la escuela (Carrasco, 2010).

Así mismo, con respecto a la convivencia escolar, se ha encontrado que a nivel primaria la instrucción en conductas prosociales hace posible la disminución de la frecuencia de comportamientos no deseables y asientan las bases para mejorar la convivencia dentro del aula. Así mismo, a través de este tipo de conductas se favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en el aula (Ruiz, 2005).

Con alumnos de nivel secundaria, las investigaciones establecen que los alumnos prosociales tienen un mejor rendimiento académico, por lo cual la manifestación de dichas conductas en el ámbito escolar es un predictor positivo y significativo del éxito académico (Inglés et al., 2009). Con este mismo grupo etario en España se ha encontrado que las habilidades sociocognitivas están moderadamente asociadas con el comportamiento prosocial, sin embargo, el alumnado puede poseer habilidades cognitivas pero a pesar de ello no mostrar esa habilidad para ayudar o mostrar conductas prosociales, así mismo, se encontró que en esta etapa los intereses propios cobran mayor relevancia en su actuar lo que supone una disminución en la predisposición al trabajo en equipo y la cooperación (Santed, 2018).

En Colombia, se usaron herramientas basadas en la teoría de aprendizaje social como el modelamiento y el refuerzo, las cuales posibilitaron que los estudiantes de nivel preescolar y primaria manifiesten conductas positivas, colaboren con los demás y se desenvuelvan en un ambiente escolar sano, entre las conductas que se abordaron destacan la donación, la ayuda y el consuelo, así como la solidaridad y la empatía (Caicedo, 2014).

En ese mismo país, se trabajó el razonamiento prosocial por medio de juegos cooperativos en niños de siete y ocho años, destacando que con el uso de los juegos cooperativos se favorece el desarrollo de la empatía y la toma de perspectiva por el otro; destacando la efectividad de los juegos cooperativo para la promoción de conductas positivas, como lo son las prosociales (Cerchiaro, Barras y Vargas, 2019).

En México, una investigación realizada con adolescentes pone de manifiesto que existe una relación bidireccional entre el comportamiento prosocial y las relaciones interpersonales, es decir, los alumnos que son más aceptados por sus pares son aquellos que presentan conductas prosociales. Así mismo, los alumnos aceptados por sus pares y con una buena interacción con sus compañeros tienden a desarrollar comportamientos sociales positivos (Rivas, 2015). Lo anterior remarca la importancia de las conductas prosociales para la integración y cohesión grupal en el salón de clase.

Por otro lado, con este mismo grupo etario, investigaciones han demostrado que conductas prosociales como el ayudar físicamente y cooperar con los demás, se manifiestan con mayor frecuencia ante situaciones de acoso, en decremento de las estrategias negativas como el marcharse, observar o convertirse en agresores (Constanza, Mendoza y Rodríguez; 2015). Lo anterior indica que la presencia de conductas prosociales en el alumnado hará posible el incremento de acciones asertivas ante situaciones de acoso.

Existen pocas investigaciones enfocadas a las conductas prosociales manifestadas por los docentes. En una investigación realizada con profesores de nivel secundaria en Colombia se encontró que los profesionales actúan de forma prosocial para cumplir con su rol social, por empatía y por sensibilidad moral; sin embargo, la investigación señala que los profesores prefieren ofrecer ayuda en situaciones que requieren menor nivel de compromiso y sacrificio (Cañas y Hernández, 2018). De acuerdo con los anteriores resultados, se hace visible la necesidad de fortalecer la conducta prosocial en los docentes, con el objetivo de que sirvan como ejemplo para sus estudiantes, logrando así mejorar la convivencia escolar pero también los procesos de enseñanza aprendizaje.

**1.2.1.4 Programas de intervención en conducta prosocial.** Existen diversas propuestas de intervención que tienen el objetivo de realizar un aumento en la manifestación

de conductas prosociales, la mayoría de las cuales se realizan bajo un enfoque cognitivo conductual; todas ellas manifiestan la relevancia de involucrar a todos los agentes del sistema educativo, quienes son elementos clave para un cambio notable en las interacciones diarias (Pineda y Peña, 2017).

También existen programas basados en la educación de emociones orientados a la mejora de la convivencia en la infancia, en España se ha demostrado que este tipo de programas contribuyen al desarrollo de emociones positivas como la prosocialidad, en alumnos de nivel primaria. El programa constó de 16 sesiones divididas en cuatro bloques: 1) conocimiento y gestión de las emociones, 2) autorregulación de las emociones y autonomía personal, 3) habilidades de comunicación y 4) habilidades de afrontamiento eficaz y asentamiento social. De tal manera que los autores concluyen afirmando que la conducta prosocial en la infancia puede constituir un importante factor de protección de la persona a nivel emocional y conductual, que le facilita las relaciones con los demás (Tur-Porcar, Mestre, Samper, Malonda y Llorca, 2014).

Por otro lado, en Colombia se promueven programas para el fortalecimiento de conductas prosociales por medio del juego en niños de 8 a 13 años, el corte de la investigación es mixta. El programa consistió en una sesión de juego semanal de una hora de duración durante el segundo ciclo escolar. Si bien el programa tuvo una corta duración, se corroboró que el juego como técnica refuerza y aumenta las conductas sociales positivas en los niños, orientándoles a contribuir y participar más en aquellas situaciones donde se requiere de su ayuda. De otra parte, por medio del juego los niños pueden realizar aprendizajes de conceptos y contenidos, pero también pueden realizar desarrollos de tipo emocional y social, que se ven reflejados en su calidad de vida en la escuela (Romero, 2016).

Específicamente en Mérida, Yucatán han surgido propuestas para la promoción de dichos comportamientos en alumnos de educación básica, tal es el caso del libro “Conducta Prosocial. Manual para docentes de primaria”, el cual como su nombre señala, propone diversas estrategias y herramientas, tales como los juegos cooperativos, para la promoción de estas conductas en el ámbito educativo (Osés Bargas, et. al., 2014).

**1.2.2. Juego y aprendizaje.** De acuerdo con el constructivismo de Vigotsky, una actividad como el juego tiene un carácter central en la vida del niño, es a través de este que los niños participan y adquiere la cultura, pero sobre todo es una actividad creadora de Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP). En el juego están presentes situaciones imaginarias y de manera inherente se establecen reglas que los niños deben cumplir; para que el juego genere ZDP se debe tomar en consideración que el niño debe tener conciencia de las reglas de conducta y de los comportamientos previsibles dentro del escenario de juego (Vigotsky, 1978).

La ZDP es un rasgo esencial de aprendizaje y es entendida como la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. El aprendizaje se da a través de la interacción con el ambiente y las personas; inicialmente se requiere de asistencia, pero posteriormente se adquiere la autonomía (Baquero, 1999). El punto central es la necesidad de una interacción, a través de la cual se adquiere un conocimiento o capacidad, es así que el juego representa una oportunidad única para lograrlo.

El juego proporciona un marco amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia, a lo largo del juego están presentes la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida; lo anterior permite que el niño avance a través de la actividad lúdica, por lo tanto, el juego es una actividad conductora que determina la evolución del niño (Vigotsky, 1978). Lo que indica que a través del juego se pueden conseguir que los niños

adquieran y desarrollen sus capacidades, por lo cual es un método infalible en el proceso enseñanza aprendizaje.

Como se ha mencionado para que exista una ZDP en el juego deben estar presentes la imaginación y una serie de reglas que le dan dirección a la actividad. Para los niños la seriedad con la que se realiza el juego señala que no separa la situación imaginaria de la real, esta actividad se introduce en la actitud con la que el niño adopta frente a la realidad. La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre situaciones imaginarias, que solo existen en el pensamiento y situaciones reales (Vigotsky, 1978).

**1.2.2.2 Juego cooperativo.** El objetivo del juego determina la actitud afectiva del niño respeto a la actividad, en deportes donde predomina la competencia pueden florecer sentimientos de frustración, preocupación e inclusive miedo por perder o ser alcanzado (Vigotsky, 1978). La situación anterior hace referencia a los juegos competitivos, de ahí la relevancia de utilizar los juegos cooperativos, en los cuales se busca que el niño se divierta y aprenda libre de toda carga emocional que acompañe los deseos de no perder. A continuación, se explican de manera breve investigaciones recientes que giran en torno a los juegos cooperativos y las bondades que estos poseen.

Autores como Tenorio, Prado y Cedeño (2017) señalan que el juego cooperativo utilizado como estrategia de intervención en niños de edad escolar está caracterizado por la promoción de actitudes de confianza, de colaboración y solidaridad; de igual manera se favorece la inclusión de todos los compañeros buscando que todos participen sin que nadie quede excluido, valorando la diversidad.

Es a través de los juegos cooperativos que los participantes valoran a las personas, sus habilidades, actitudes, formas de pensar y conocer, lo que a su vez contribuye al desarrollo de la persona (Cerdas, 2013). Lo anterior pone de manifiesto que la diversidad se

ve reflejada en las dinámicas del juego cooperativo, es ahí en donde se aprende a valorar y respetar las diferencias, aprendiendo a tolerar y trabajar en equipo para lograr un objetivo y todo esto favorece el proceso inclusivo. La inclusión es un tema muy relevante en la actualidad y a través del uso de juegos cooperativos puede verse favorecida dentro y fuera del aula.

Las bondades del juego cooperativo son numerosas, de acuerdo con Cerdas (2013) permite el desarrollo de interacciones socioafectivas positivas, las cuales permiten a los participantes el desarrollo de la empatía, la comprensión mutua; en él se reconocen y aprecian las diferencias porque se permite el refuerzo de la confianza en sí mismos como personas dignas y con valor. Así mismo el juego cooperativo promueve la resolución pacífica de conflictos, la toma de decisiones consensuada, se logra la aprehensión de la solidaridad en la cual se aprecia, respeta y acepta la diferencia en el otro.

Investigaciones que utilizan los juegos cooperativos en España en niños de 5 años, señalan que se favorece conductas prosociales con sus compañeros, entre las conductas observadas destaca el preocuparse por sus compañeros, ayudarse mutuamente y dialogar para conseguir un objetivo; además de reforzar valores como el respeto, el compañerismo y la empatía (Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera y Gil, 2016).

Por otro lado, a nivel nacional en el Estado de México se han realizado intervenciones con contenido en juegos cooperativos en chicos de telesecundaria, encontrando que estos generan espacios de dialogo, caracterizados por una libertad de participación y respeto; los cuales a su vez permiten el disfrute generando oportunidades para el desarrollo de relaciones humanas de calidad, favoreciendo una mejor convivencia en sociedad en donde se aprende a vivir juntos de manera constructiva. Así mismo, este tipo de juegos fortalecieron en los jóvenes el conocimiento y reconocimiento de las cualidades propias y de otros, fomentando

la empatía, la cooperación y colaboración entre ellos para encontrar alternativas de solución a conflictos (Arévalo, 2016; Osornio, 2016).

Específicamente en el contexto de Mérida, Yucatán se ha trabajado con alumnos de primaria encontrando que los juegos cooperativos incrementan la conducta asertiva, reflejado en conductas como el expresar sus puntos de vista, respetar lo que dicen los demás, expresar sentimientos, solicitar ayuda e integrarse mejor al grupo (Osés Bargas, Duarte Briceño y Pinto Loria, 2015). Lo que indica que al seguir la metodología de los juegos cooperativos se favorece la una convivencia basada en el respeto mutuo y la aceptación del grupo.

**1.2.3 Convivencia escolar.** De acuerdo con los cuatro pilares de la educación: 1) aprender a conocer, 2) aprender a hacer, 3) aprender a ser y 4) aprender a convivir; uno de los ejes primordiales para fomentar en el ámbito educativo es precisamente la convivencia. En este pilar se señala que se debe buscar que los alumnos desarrollen la comprensión del otro, colaboren para la realización de proyectos y tengan la capacidad de resolver conflictos respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz (Delors, 1994).

El postulado anterior implica que los alumnos deben de ser conscientes de la diversidad, de las semejanzas y de la interdependencia con las personas que lo rodean. Para que esto se logre primero el individuo debe conocerse a sí mismo para que, posteriormente, se fomenten actitudes de empatía y entendimiento hacia los demás; debido a esto el programa de intervención debe contener temas relacionados con el autoconocimiento y la empatía, factores clave en la convivencia diaria.

Existen innumerables definiciones sobre la convivencia escolar tal es el caso por la proporcionada por Furlán, Saucedo y Lara (2004) quienes la conceptualizan como todas aquellas acciones que permiten que los individuos puedan vivir juntos a través del diálogo, el respeto mutuo, la reciprocidad y la puesta en práctica de valores democráticos y de una

cultura para la paz. La definición de estos autores es bastante compleja puesto que especifican que la convivencia escolar además de ser el contexto para la enseñanza y el aprendizaje es el espacio de la vida compartida con otros, supone la capacidad de trabajar con otros, de resolver las diferencias y conflictos que se presentan, de reconocer y apoyar a los compañeros; implica también la capacidad de escucha activa y de diálogo, así como la empatía.

Por otro lado, Gollás (2017) conceptualizó a la convivencia escolar como la oportunidad y el gusto de vincularse con los otros, a través de los aprendizajes sociales adquiridos en la familia, al que se le van sumando los construidos a partir de las interacciones que se sostendrán a lo largo de la vida. En esta definición se hace hincapié en la capacidad que el individuo tiene para aprender y modificar la forma de relacionarse con los otros, siendo el ambiente escolar el lugar propicio para aprender.

Así mismo, otras definiciones destacan que la convivencia escolar es el conjunto de formas de interacción entre los miembros de la comunidad escolar y es considerada como una condición básica para la enseñanza y el aprendizaje (INEE, 2018; SEP, 2017). Esta convivencia debe de ser armónica y en donde se fomenten valores como el respeto, la responsabilidad, la libertad, la justicia, la solidaridad, la colaboración y la no discriminación. Es en los espacios educativos en donde a través de actividades lúdicas en las que prevalezcan la cooperación, la empatía, la expresión afectiva y la construcción de acuerdos; en donde se construirá una convivencia en la que todos expresen su punto de vista en un ambiente democrático, tomen decisiones, y se comprometan a realizar acciones para el bienestar colectivo (SEP, 2017).

La SEP (2017), señala que la convivencia constituye el marco en el que se despliegan las tareas de aprendizaje y se desarrollan las relaciones interpersonales. Las formas de

convivencia que tienen lugar en el aula y en la escuela influyen en la manera en que los estudiantes aprenden.

Las definiciones recopiladas comparten varios aspectos en común, como lo es las interacciones que se dan dentro y fuera del centro educativo, involucrando no solo las relaciones entre estudiantes, sino también entre toda la comunidad escolar tales como personal administrativo, docente y de intendencia y padres de familia. Así mismo, se establece que la convivencia es responsabilidad de toda la comunidad educativa y que dependiendo de su naturaleza se beneficiará o perjudicará el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos.

De acuerdo con Rodríguez y Vaca (2010), el aula escolar es el mejor lugar para la construcción de la convivencia, espacio en donde debe fomentarse la discusión, diálogo y reflexión, además de favorecer el reconocimiento de las diferencias, las formas de alcanzar el consenso y aceptar opiniones diversas. Planteamientos similares establece Gallardo (2009) quien menciona que a través de la educación se fomentan ciudadanos responsables y críticos que contribuya a una sociedad más justa, igualitaria y equitativa, en donde exista una convivencia democrática, respeto a las diferencias individuales y promoviendo valores diversos, potenciando las actitudes de respeto hacia la diversidad y no discriminación, lo cual a su vez permitirá una convivencia dentro y fuera de los centros educativos caracterizada por ser libre, democrática, abierta multicultural, plural y globalizada.

La convivencia es algo que se aprende, solo de esta forma se podrá ir configurando una sociedad más justa, solidaria, pacífica y democrática. Aznar, Cáceres e Hinojo (2007) proponen que para potenciar dicho aprendizaje desde el centro educativo se pueden emprender diversas acciones tales como el implicar al alumnado en la elaboración de las normas del aula y de la misma institución; así mismo, el personal docente debe adoptar

actitudes como escuchar las ideas de su alumnado y de los compañeros sin ningún tipo de prejuicio, ser respetuoso con las actitudes y la forma de ser de los demás, no hacer comentarios despreciativos ante las opiniones de nuestro alumnado y valorar las diferencias de todo tipo que se puedan dar dentro del aula, como algo positivo y enriquecedor.

Investigaciones realizadas en España en donde se valora la convivencia escolar desde la perspectiva de estudiantes de primaria alta, encontraron que los alumnos consideran que en su escuela reina una convivencia positiva cuando existe una adecuada gestión docentes, hay ajuste a las normas y cuentan con una red social de iguales. Este último factor refleja cuando un niño percibe que tiene amigos, que son queridos y valorados entre sus iguales y que reciben ayuda de ellos, es cuando existe una buena convivencia en sus escuelas. En cuanto a la gestión de los docentes de las relaciones interpersonales, hace referencia al poder del vínculo entre docente-alumno, si existen dificultades en esta comunicación vertical, los conflictos estarán presentes. Por último, para que los niños aprecien una convivencia escolar positiva es importante que existan bajos niveles de disruptividad en las aulas, es decir, sin interrupciones o dificultades que entorpezcan las clases (Córdoba, Del Rey, Casas y Ortega, 2016).

A nivel nacional se han realizado de igual manera diversas investigaciones, una de ellas giró en torno a la convivencia escolar y los reglamentos escolares de diversos centros educativos de corte público. Se halló que estos documentos son concebidos como un instrumento que regula el orden interno, cuidan de los bienes públicos, dirimen conflictos y establecen pautas de comunicación y participación. Sin embargo, la principal función de los reglamentos en México es para el control de la conducta, enfatizando la disciplina y el control del comportamiento del alumnado. Otro aspecto relevante es el sentido negativo de los reglamentos por encima del enfoque positivo, teniendo una visión de limitar la libertad por

medio de la prohibición; lo anterior señala una necesidad de transitar hacia una idea de ésta como recurso de apoyo para construir entornos favorables para el aprendizaje y la convivencia (INEE, 2015).

**1.2.3.1 Convivencia e inclusión escolar.** México, al igual que diversos países, es una nación multicultural y pluriétnica compuesta por numerosas costumbres, lenguas y culturas propias, en donde cada individuo tiene su forma de pensar, de sentir, de actuar y de convivir. Esta realidad sociocultural es la que converge en los centros educativos, en donde a través de la convivencia diaria se presentan interacciones constantes que hacen evidente la diversidad existente entre los individuos. Tomando en cuenta lo anterior, cobra relevancia el promover la inclusión, no solo en el currículo, sino también en las interacciones diarias.

Al igual que el constructo de convivencia escolar, la inclusión tiene diversas acepciones, a continuación, se abordan las más relevantes para la presente investigación. En primer término, se entiende por inclusión educativa como el proceso que garantiza el acceso, la participación y el aprendizaje de todos las y los estudiantes vulnerables a ser sujetos de exclusión, no solo aquellos con discapacidad o categorizados con necesidades educativas especiales (UNESCO, 2017).

Por otro lado, Booth y Ainscow (2000) conciben la inclusión como un conjunto de procesos orientados a eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todo el alumnado. Las barreras, al igual que los recursos para reducirlas, se pueden encontrar en todos los elementos y estructuras del sistema: dentro de las escuelas, en la comunidad y en las políticas locales y nacionales.

Así mismo, la SEP (2018b) concibe a la inclusión como un valor y una actitud de aprecio y respeto por la diversidad, a la que la persona considera como fuente de riqueza y creatividad. Esta se ve caracterizada porque aporta a una educación de calidad con equidad,

respetar las condiciones, características, capacidades, necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje en cada persona. Bajo esta perspectiva, la inclusión está compuesta por tres dimensiones (SEP, 2018b; Booth y Ainscow, 2000):

1. Cultura, refiriéndose a las relaciones, valores y creencias en la comunidad escolar. La cual implica a su vez la creación de una comunidad escolar segura, acogedora, colaboradora y estimulante, en la que cada uno es valorado.
2. Políticas, la cual consiste en desarrollar políticas cuyo eje sea la inclusión y posibiliten el aumento en la capacidad de una escuela para dar respuesta a la diversidad del alumnado.
3. Prácticas: en donde se desarrollan actividades que reflejan las dimensiones anteriores. Tiene que ver con asegurar que las actividades en el aula y las actividades extraescolares promuevan la participación de todo el alumnado y tengan en cuenta el conocimiento y la experiencia adquiridos por los estudiantes fuera de la escuela.

Las dimensiones de la inclusión cobran relevancia cuando se aborda una convivencia inclusiva, sobre todo la dimensión cultural y práctica. Autores como Valdés, López y Jimenes, (2019), señalan que la convivencia escolar es un fin y a su vez el medio para el desarrollo de escuelas inclusivas, siempre y cuando se trabaje sobre la convivencia relacionándola con el establecimiento de culturas escolares inclusivas. Así mismo, afirman que la convivencia escolar abordada desde una perspectiva de inclusión permite mejorar la calidad de vida de los estudiantes en las escuelas, reforzando a su vez la cultura inclusiva en el centro educativo.

Actualmente existen un sinnúmero de motivos por los cuales se le puede excluir a un alumno de la convivencia diaria, tales como la cultura, la religión, el estatus económico, e

inclusive el aspecto físico, el fracaso escolar, las habilidades y capacidades propias, y hasta las necesidades específicas que puedan requerir. El propósito no es analizar cada una de ellas, sino visualizar que existen y que estas ocasionan a su vez un desgarramiento en el tejido social, posicionando a la escuela como un espacio de exclusión social a pesar de ser concebida como una institución clave de integración y reintegración (Delors, 1994).

Una convivencia inclusiva en el ámbito educativo implica fomentar en los alumnos un sentimiento de pertenencia y el reconocimiento y valoración de la propia identidad, lo que permite a las personas saberse igualmente valiosas y distintas a la vez. De igual manera, se debe buscar promover relaciones basadas en la comunicación, el diálogo y la colaboración (Fierro, 2013).

Planteamientos similares establece la UNESCO (2008), organismo que afirma que para posibilitar la convivencia inclusiva en centros educativos se debe enseñar a aprender a vivir con las diferencias, buscando remover las barreras u obstáculos para la participación y aprendizaje de los alumnos, lo cual implica la presencia, participación y logros de todos los estudiantes.

De acuerdo con el enfoque constructivista todos esto será posible a través de la participación, interacción y convivencia diaria, siempre y cuando estén presentes las adaptaciones curriculares necesarias y el apoyo mutuo de los estudiantes de acuerdo a sus habilidades y fortalezas (UNESCO, 2008).

Las investigaciones recientes sobre convivencia escolar e inclusión han tomado en cuenta la valoración de la diversidad, señalando que para responder de manera adecuada a las necesidades de los alumnos se deben hacer adaptaciones al sistema, buscando asegurar la equidad y la calidad en la educación a través de la eliminación de prácticas discriminatorias, exclusivas y segregativas (SEP, 2018b).

En Chile, se ha estudiado la relación entre convivencia escolar y rendimiento académico en chicos con y sin Necesidades Educativas Especiales (NEE), encontrando que ser víctima de acoso o intimidaciones tienen un efecto negativo en el rendimiento de las mujeres; en el caso de los chicos con NEE se destaca que poseen una percepción más desfavorable que sus iguales con desarrollo típico en aspectos de la convivencia escolar. Adicionalmente, los alumnos con NEE se ven expuestos a varias situaciones de victimización entre compañeros; específicamente los varones con NEE se caracterizan por conductas agresivas e incurren en la indisciplina, dificultándose así sus relaciones interpersonales, en contraste con las mujeres, quienes están mejor adaptadas al ambiente escolar. Cabe señalar que el efecto de la victimización tiene más impacto en las mujeres, independiente de su condición, pues al parecer los estudiantes hombres poseen mecanismos de afrontamiento efectivos (Cerdeira, Salazar, Guzmán y Narváez, 2018).

Los anteriores hallazgos señalan la relevancia de promover en las escuelas una convivencia inclusiva y el fomento de conductas prosociales representan una estrategia factible para lograrlo. Esto es debido a que se promueven valores y actitudes favorables para el desarrollo de la empatía y el respeto a la diversidad dentro y fuera del aula, por mencionar algunas.

## **2. Evaluación diagnóstica del problema o necesidad sentida**

El método utilizado para esta investigación fue cuantitativo, el cual es secuencial y probatorio; se busca la demostración de teorías utilizando el razonamiento deductivo (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2010). El diseño utilizado cuasiexperimental preprueba posprueba.

### **2.1 Descripción del escenario y participantes**

El centro educativo es público, urbano y de turno matutino; cuenta con Unidades de Servicio y Apoyo a la Educación Regular (USAER) y está ubicada en la zona nor-oriental de la ciudad de Mérida. Zona caracterizada por tener un nivel socioeconómico medio-alto, es un área con presencia de centros comerciales, escuelas y parques; además de ser considerada como una escuela de calidad y es una de las más demandadas.

Los participantes fueron dos grupos de segundo de primaria, con un total de 62 alumnos, de los cuales 37 eran niñas y 25 niños; todos ellos tenían entre 6 y 8 años con una media en edad de 6.96. El grupo A constaba de 15 niños y 16 niñas, seis de ellos presentaban alguna Necesidad Educativa Especial (NEE); en el grupo había un caso de Síndrome de Down quien no requería sombra, pero a quien no se le aplicó ningún instrumento dadas las características de la estudiante; un caso de Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) con trastorno de lenguaje, quien estaba repitiendo grado escolar; un caso de Hipoacusia; un caso de Trastorno de lenguaje; y dos sospechas de TDAH. Por otra parte, el grupo B estaba constituido por 10 niños y 21 niñas, tres de ellos estaban repitiendo grado escolar y otros cuatro alumnos presentaban alguna NEE; en el grupo había un caso de TDAH, quien estaba repitiendo grado escolar; un caso con sospecha de TDAH; y dos casos de Trastorno del Espectro Autista (TEA), el primero de ellos contaba con sombra y no se le aplicó ningún instrumento debido a las características del alumno; y, el segundo caso de TEA,

era una alumna que estaba repitiendo el grado escolar. Todos ellos recibían atención del departamento de USAER, quien a su vez trabajaba en conjunto con las docentes para apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Las docentes frente a grupo y el departamento de USAER comentaban que existían relaciones positivas entre los alumnos, sin embargo, consideraban necesario reforzar y trabajar sobre esta, prestando atención a la integración de los casos antes mencionados. Es importante señalar que los resultados estadísticos reportados son de 61 alumnos (37 niñas y 24 niños), ya que no se obtuvo la autorización de los padres del alumno diagnosticado con TDAH del grupo B. Otro aspecto importante para mencionar es que las condiciones de cada grupo son diferentes dado que en el grupo B presentó rotación docente, dichos alumnos tuvieron dos cambios de maestro en el presente ciclo escolar y la docente actual tenía un contrato temporal por lo que no había seguridad sobre su permanencia en el plantel, motivo que indudablemente impactaba en la convivencia escolar.

Cabe aclarar que se eligió ese grupo etario debido a que la UNICEF (2013) asegura que la educación en la primera infancia es primordial para el desarrollo y formación de la personalidad, permite la mejora del razonamiento práctico, promueve la cooperación y disminuye conductas agresivas. Postulados que concuerdan con Delors (1994) quien manifiesta que, desde edades tempranas se deben iniciar a los alumnos en proyectos cooperativos, en el marco de diversas actividades desde las deportivas, culturales, académicas y sociales. Estas oportunidades permiten un sinnúmero de beneficios como lo es engendrar el aprendizaje de formas de solución de conflictos y podrán ser referencia para su vida futura, enriqueciendo sus relaciones. Así mismo, es en esta etapa que se proporciona una base sólida para los futuros aprendizajes y además se fomentan las competencias esenciales que permiten participar activamente en sociedad.

## 2.2 Instrumentos, técnicas y estrategias utilizadas

Para la administración de los instrumentos se solicitó la autorización del director del plantel, además se les hizo llegar a los padres de familia un libretto que contiene la presentación del proyecto, el consentimiento informado y el aviso de privacidad para que sus hijos participaran en el estudio (Apéndice A).

En la aplicación de los instrumentos participaron los alumnos de segundo grado y los padres de familia. En un principio estaba contemplado que los docentes frente a grupo contestaran a su vez un par de cuestionarios, sin embargo, debido a la rotación del docente de uno de los grupos, se tuvo que presidir de su participación.

Los niños contestaron la Escala de Conductas Prosociales de (Caprara y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio, Moreno y López, 2001), la Escala de Convivencia Escolar de Del Rey, Casas y Ortega, (2017) y un cuestionario sociométrico (Moreno, 1972). Por otro lado, los padres y madres de familia contestaron el Cuestionario de Conductas Prosociales de Weir y Duveen (1981).

En la Tabla 1 se presentan las variables que se evaluaron y los instrumentos correspondientes. Los instrumentos pueden consultarse en el Apéndice B.

Tabla 1  
*Variables e instrumentos de evaluación*

Variables evaluadas	Instrumentos de Evaluación
Conducta Prosocial	Cuestionario de Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981). Contestada por padres de familia.
	Escala de Conducta Prosocial (Caprara y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio, Moreno y López, 2001). Contestada por los niños.
Convivencia Escolar	Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017). Contestada por los alumnos.
Estructura social del grupo	Cuestionario Sociométrico (Moreno, 1972). Contestada por los niños.

*Cuestionario de Conductas Prosociales* (Weir y Duveen, 1981). La prueba valora la conducta prosocial manifestada por los niños y es respondida por los padres de familia; el cuestionario está compuesto por 20 afirmaciones que hacen referencia a conductas de ayuda a los demás. Se puntúa con 0, 1 o 2 puntos según la respuesta otorgada: Nunca (0 puntos), Alguna vez (1 punto) y Casi siempre (2 puntos). El coeficiente Alfa de Cronbach del instrumento es de 0.94 y ha sido utilizado en varias investigaciones en Mérida.

*Escala de Conducta Prosocial* (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001). Consta de 15 ítems que evalúan conductas de altruismo, de compartir y de cooperación. Los ítems se responden en una escala Likert de 3 puntos (0 = Nunca, 1 = Algunas veces y 2 = A menudo). La escala provee un valor total de conducta prosocial, tiene cuatro ítems de control y posee una Alfa de Cronbach de 0.80 (Richaud y Mesurado, 2016).

*Escala de Convivencia Escolar* (Del Rey, Casas y Ortega, 2017). Es un instrumento para describir la convivencia escolar desde la percepción del alumnado de educación primaria y consta originalmente de ocho dimensiones que reflejan los diferentes aspectos de la convivencia escolar: 1) Gestión interpersonal positiva, 2) Victimización, 3) Disruptividad, 4) Red social de iguales, 5) Agresión, 6) Ajuste normativo, 7) Indisciplina y 8) Desidia docente. Es un instrumento conformado por 50 reactivos con cinco opciones de respuesta (0 = Nunca, 1 = Casi nunca, 2 = Algunas veces, 3 = Casi siempre y 4 = Siempre), está dirigido para alumnos de 4to, 5to y 6to de primaria y posee una Alfa de Cronbach de 0.94. Debido a las características de la muestra se realizaron modificaciones a la escala, se consideró el peso otorgado a cada dimensión dando como resultado 20 ítems con tres opciones de respuesta (0 = No, 1 = Algunas veces y 2 = Si), así mismo, el lenguaje fue modificado con ayuda del docente frente a grupo para facilitar su comprensión.

La versión final de la Escala quedó integrada por tres dimensiones: 1) Convivencia negativa, compuesta por tres ítems que hacen referencia a comportamientos disruptivos en el aula que entorpecen la convivencia, tales como recibir insultos ser rechazado por sus compañeros; 2) Convivencia positiva, integrada por seis ítems que miden los comportamientos sociales positivos que realiza el alumno y los docentes para fomentar una buena convivencia en el aula como lo es la ayuda mutua; y 3) Normas de convivencia, compuesta por cinco ítems que hacen referencia a comportamientos relacionados con el cumplimiento de las reglas del salón.

*Cuestionario Sociométrico* (Moreno, 1972). Es un instrumento para estudiar la estructura social del grupo por medio de atracciones y rechazos. En el análisis se puede identificar índices grupales e individuales, con respecto a los primeros se consideran el índice de cohesión y de disociación los cuales hacen referencia al grado de unión del grupo, y el índice de coherencia señala la relación existente entre las relaciones recíprocas y las elecciones efectuadas. En cuanto a los índices individuales, se incluye la popularidad y antipatía, los cuales hacen referencia a el grado de aceptación del individuo en el grupo (Moreno, 1972).

El instrumento utilizado estuvo conformado por dos reactivos: 1) Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar y 2) Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes NO te gusta jugar. Es importante señalar que en la presente investigación se considera a la sociometría como una herramienta clave debido a que indica el número de personas en el grupo que son consideradas como compañeros de juego, la identificación de los niños en situación de rechazo social, los aislados socialmente y los olvidados, información que será de utilidad para mejorar la cohesión grupal y por ende su convivencia.

### 2.3 Procedimiento

Para efectuar el trabajo terminal se emprendieron las siguientes acciones:

*Solicitud de permisos y consentimientos.* Se cumplieron con los trámites de solicitud de permisos pertinentes, contando con la autorización del director, en el caso de los padres de familia se les hizo llegar un libreto, el cual contenía una breve descripción del proyecto, el consentimiento informado y el aviso de privacidad correspondientes, los cuales fueron devueltos previamente llenados y firmados.

*Aplicación del pretest.* Para la aplicación de los instrumentos, en específico en la Escala de Conductas Prosociales y la Escala de Convivencia Escolar, se revisó con los docentes el lenguaje utilizado por los instrumentos y se realizaron ajustes para facilitar su comprensión en los alumnos.

*Aplicación de los instrumentos.* Se realizó la aplicación grupal de la Escala de Convivencia Escolar, con apoyo de la docente frente a grupo.

1. Escala de Conducta Prosocial, aplicado fuera del salón de clases y de manera individual.
2. Cuestionario Sociométrico, el cual incluía los siguientes ítems: Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar, Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes NO te gusta jugar. El cuestionario fue realizado fuera del salón de clases y de manera individual.
3. Cuestionario de Conducta Prosocial, el cual fue enviado a los padres de familia para ser respondido en casa.

*Análisis de los resultados del pretest.* Se analizaron los datos obtenidos utilizando el paquete estadístico SPSS versión 20 realizando análisis de fiabilidad, reportando estadísticos descriptivos y realizando discriminaciones de reactivos en caso de necesitarlo; los resultados

de los casos especiales se reportan de manera individual. En el caso de la sociometría, se realizó un análisis y comparación de los datos con la plataforma gratuita Onodo. En ambos grupos se elaboraron dos sociogramas, en el primero se representó al grupo completo y en segundo los casos NEE no eran incluidos; lo anterior con la finalidad de identificar si existían diferencias entre las interacciones grupales.

*Diseño e implementación del programa de Intervención.* Se planificó y aplicó el programa de intervención con base en los resultados de diagnóstico obtenidos. El cual está constituido por 18 horas, distribuidas en 18 sesiones.

*Análisis de resultados de los resultados de intervención.* Se llevó a cabo un análisis de las sesiones implementadas considerando los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos. Adicionalmente, se proporciona una descripción de las condiciones de contingencia que se dieron por el COVID-19 y los alcances de la intervención.

*Informe de resultados.* Al concluir el análisis previo, se elaboró un informe sobre los hallazgos y alcances de la intervención y el cual fue entregado a las autoridades del plantel escolar.

#### **2.4 Informe de resultados de la evaluación diagnóstica**

*Escala de Conducta Prosocial* (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y *Cuestionario Conducta Prosocial* (Weir y Duveen, 1981). A continuación, se presentan los resultados obtenidos con respecto a la variable de conductas prosociales, variable medida a través de dos instrumentos, uno dirigido a los alumnos, Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001), y el otro instrumento es dirigido a padres, Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981). En la tabla 2 podrán consultarse sus propiedades psicométricas:

Tabla 2

*Propiedades psicométricas de la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y del y Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981).*

Instrumento	Número de reactivos	$\alpha$	$M$	$DE$
Escala de Conducta Prosocial (Contestado por los niños)	8	0.65	1.52	0.29
Cuestionario Conducta Prosocial (Contestado por padres)	20	0.75	1.59	0.22

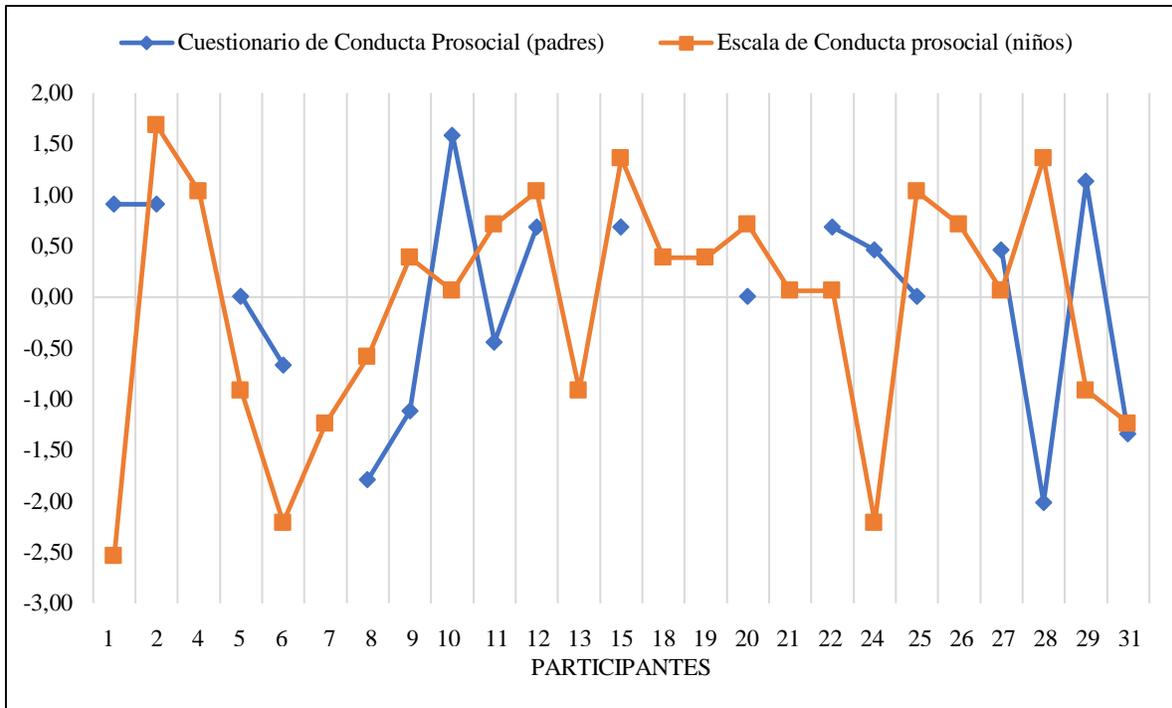
Media teórica: 1.5

0-.8 es nunca

.8-1.3 es casi nunca

1.3 a 2 casi siempre

En la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) dirigida a niños, fueron extraídos los 4 ítems control, para posteriormente realizar el análisis de discriminación de reactivos, en donde se encontró que de los 11 reactivos restantes solo ocho discriminaban (Apéndice C), reactivos a partir de los cuales se reportan los datos anteriores. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en ambos instrumentos.



*Figura 1.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en la Escala y Cuestionario de conducta prosocial del grupo A. Específicamente en el Cuestionario de Conducta Prosocial hacen falta varios puntajes, esto debido que, a pesar de contar con los permisos correspondientes, los padres de familia de siete participantes no lo respondieron. Cabe aclarar que los datos presentados son de 25 alumnos, el puntaje de los seis participantes restantes quienes presentan alguna NEE se reportan en otro apartado.

En la figura 1 se puede apreciar que, con respecto a la Escala de Conducta Prosocial de niños, el 36% de los alumnos tienen un comportamiento prosocial bajo, específicamente los participantes 1, 5, 6, 7, 8, 13, 24, 29 y 31 se caracterizan por ser poco empáticos, no comparten sus juegos o materiales escolares y no ayudan ni se preocupan por los demás. Por otro lado, los resultados en el Cuestionario de Conducta Prosocial indican que el 24% de los padres observan poca o nula conducta prosocial en sus hijos; los participantes 6, 8, 9, 11, 28 y 31 tienen comportamientos poco participativos y cooperativos, no ayudan a los demás y muestran poca empatía por quienes les rodean. Así mismo, se observa que en muy pocos casos la percepción de los padres coincide con el autoreporte del alumno.

En cuanto al puntaje obtenido por los casos especiales del grupo A, este se ve reflejado en la tabla 3

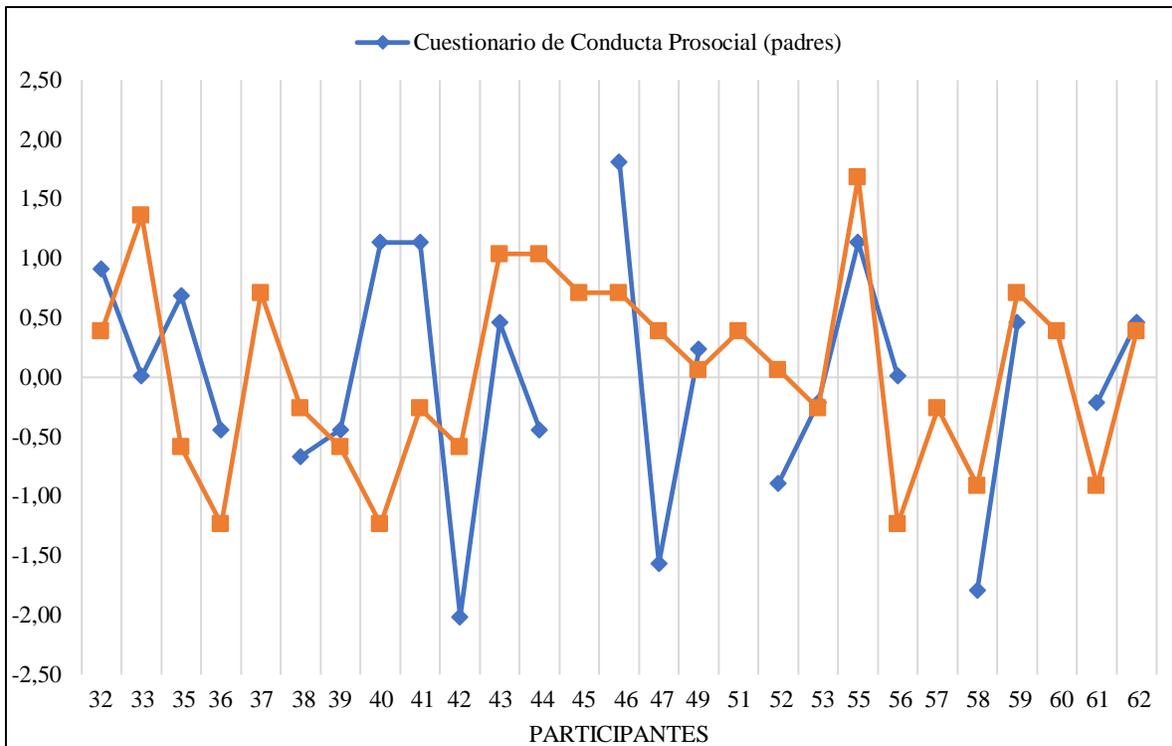
Tabla 3

*Puntaje obtenido de los casos especiales del grupo A en la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y el Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981)*

Participantes	Diagnóstico	Escala de Conducta Prosocial (Niños)	Cuestionario de Conducta Prosocial (Padres)
3	Hipoacusia	0,14	-0,75
14	Síndrome de Down	--	--
16	Sospecha de TDAH	0,42	-1,63
17	Sospecha de TDAH	-0,70	0,12
23	TDAH con Trastorno de Lenguaje	-2,10	0,65
30	Trastorno de lenguaje	0,42	-0,57

En donde se observa de igual manera, que las percepciones de las conductas prosociales son dispares, los alumnos consideran que son altamente prosociales y los padres consideran lo contrario.

En el caso del grupo B en la figura 2 se puede revisar los datos obtenidos en los instrumentos que miden la conducta prosocial.



*Figura 2.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en la Escala y Cuestionario de conducta prosocial del grupo B. Específicamente en el Cuestionario de Conducta Prosocial hacen falta varios puntajes, esto debido que, a pesar de contar con los permisos correspondientes, los padres de familia de tres participantes no lo respondieron. Cabe aclarar que los datos presentados son de 27 alumnos, el puntaje de los tres participantes restantes quienes presentan alguna NEE se reportan en otro apartado.

En la Escala de Conducta Prosocial de niños arroja que el 42.85% tienen un bajo nivel de conducta prosocial, es decir, los participantes 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 53, 56, 57, 58, y 61 tienen un comportamiento caracterizado por una falta de empatía y cooperación con los demás, no ayudan a sus compañeros, no consideran los sentimientos de los demás y no comparten sus juegos y material escolar.

Con respecto a el Cuestionario de Conductas Prosociales de padres, el 32.14% de los padres consideran que sus hijos no son prosociales, específicamente los participantes 36, 38, 39, 42, 44, 47, 52, 58 y 61 tiene un comportamiento prosocial bajo, sus padres consideran

que son poco cooperativos y participativos, les cuesta trabajo compartir sus cosas y en muy pocas ocasiones ofrecen ayuda a quien lo necesita. Cabe mencionar, que, a pesar de contar con los permisos correspondientes, los padres de familia de los participantes 37, 45, 51, 57 y 60 no respondieron el cuestionario.

En cuanto al puntaje obtenido por los casos especiales, este se ve reflejado en la tabla 4. Cabe mencionar que debido al diagnóstico del participante 34, solo se aplicó el cuestionario para padres, en donde se observa una baja manifestación de conductas prosociales.

Tabla 4

*Puntaje obtenido de los casos especiales del grupo B en la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y el Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981)*

Participantes	Diagnóstico	Escala de Conducta Prosocial (Niños)	Cuestionario de Conducta Prosocial (Padres)
34	TEA	--	-4,09
50	Sospecha de TDAH	0.98	0,12
54	TEA	0.14	1,35

*Escala de Convivencia Escolar* (Del Rey, Casas y Ortega, 2017). A continuación, se presentan los resultados encontrados en lo que respecta a la convivencia escolar. El análisis de discriminación de reactivos de la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) arrojó que de los 20 ítems solo 14 discriminaron (Apéndice D); posteriormente, se realizó un análisis factorial de componentes principales con rotación Varimax, este análisis arrojó cinco factores que explicaron el 65% de la varianza total (Apéndice E), sin embargo, al seleccionar los reactivos solo quedaron tres factores (tabla 5).

Acto seguido, se realizó el análisis de confiabilidad de Alfa de Cronbach, el cual reveló un nivel moderado de confiabilidad ( $\alpha = 0.67$ ) para la escala total, una media de 1.38 y una desviación estándar de 0.24. La escala quedó compuesta por tres dimensiones

Convivencia Negativa, Convivencia Positiva y Normas de Convivencia, en la tabla 5 podrán consultarse sus propiedades psicométricas:

Tabla 5  
*Propiedades psicométricas de la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017)*

Dimensiones	Número de reactivos	$\alpha$	$M$	$DE$
Convivencia negativa	3	0.63	1.46	0.61
Convivencia positiva	6	0.59	1.71	0.36
Normas de convivencia	5	0.54	1.40	0.37

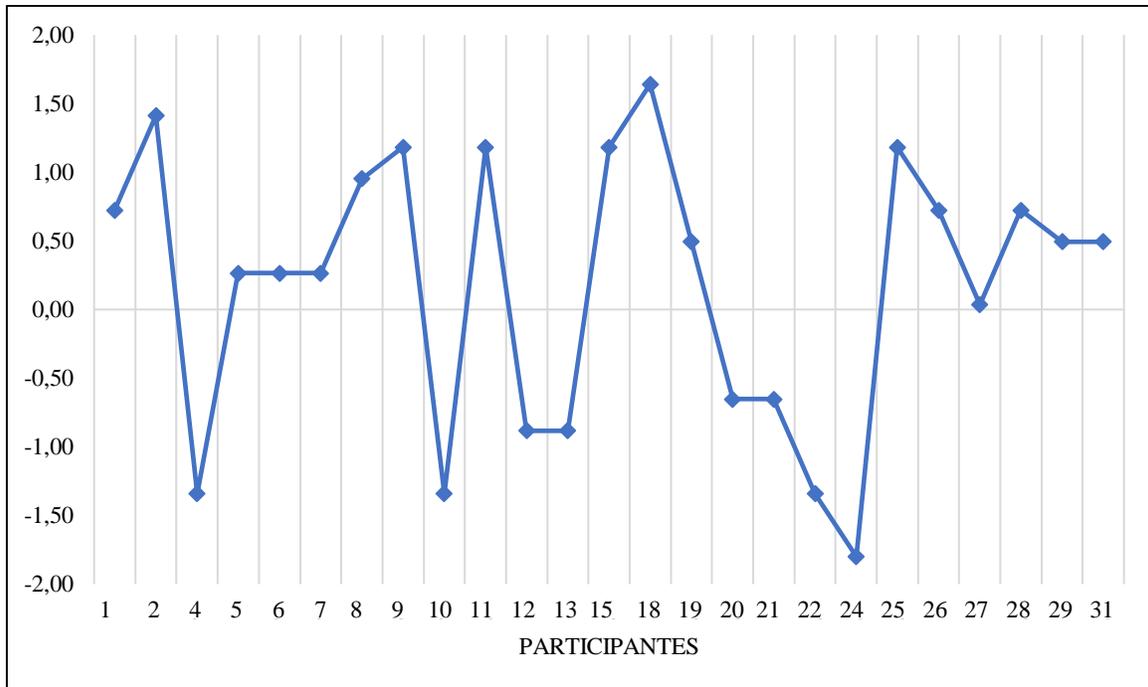
Media teórica: 1.5

0 - .8= No

.8 - 1.3 = A veces

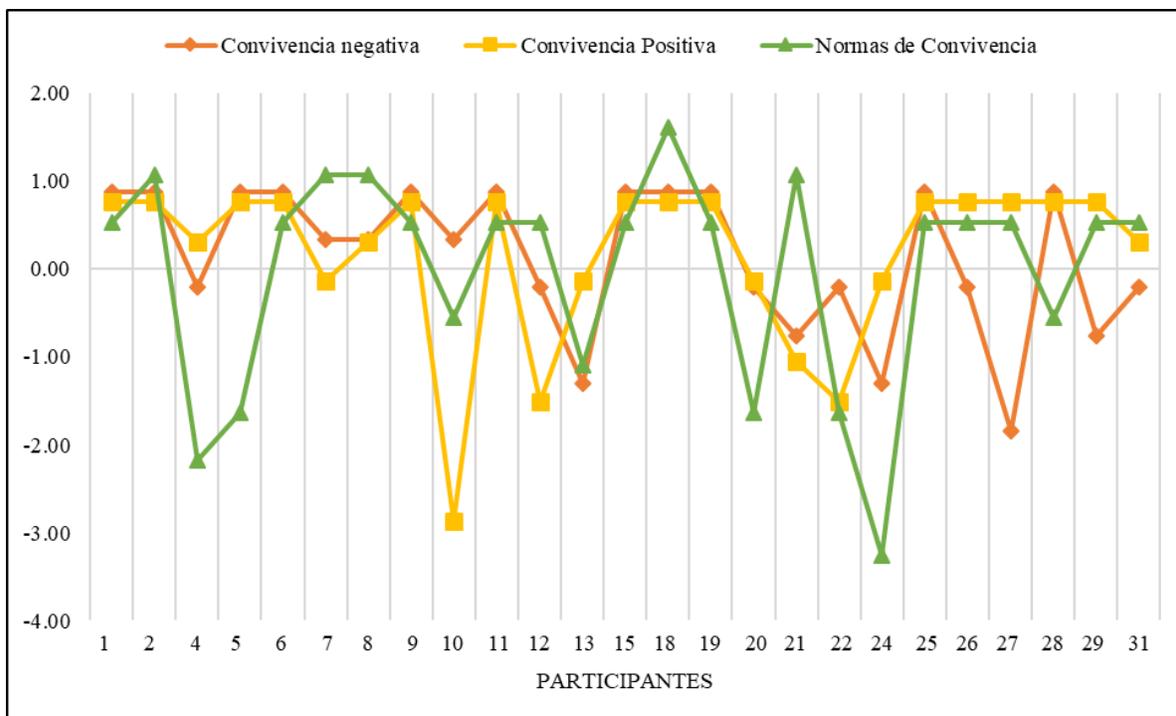
1.3 a 2= Siempre

Para facilitar la interpretación de los puntajes de la escala, éstos fueron estandarizados (figura 3). En lo que respecta a la convivencia del grupo A, se observa que los participantes que están más alejados de la media son el 4, 10, 12, 13, 20, 21, 22 y 24, quienes representan el 32% del salón. Estos participantes tienen una percepción negativa de la convivencia, es decir consideran que no tiene amigos en la escuela, la maestra no los apoya y se han sentido excluidos y rechazados, así mismo, afirman que en ocasiones emprenden acciones como insultar y excluir a sus compañeros además de incumplir las normas del salón.



*Figura 3.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) del grupo A. Los datos presentados son de 25 alumnos, el puntaje de los seis participantes restantes quienes presentan alguna NEE se reportan en otro apartado.

En cuanto a las dimensiones de la escala, los puntajes revelan que los participantes 13, 20, 22 y 24, quienes representan el 16%, obtuvieron menores puntuaciones en las tres dimensiones, lo que indica que estos participantes se caracterizan por tener relaciones conflictivas en el salón, es decir no respetan las reglas, emprenden conductas como el insultar y excluir, además de percibir que no reciben apoyo ni ayuda de sus compañeros. Específicamente el 20% de los alumnos reportan puntajes bajos en Convivencia positiva, lo que indica que los participantes 7, 10, 12, 13 y 21 perciben que no los apoyan ni sus compañeros ni profesores; en cuanto a la dimensión de Normas de convivencia, los participantes 4, 5, 10 y 28 quienes representan el 16% son quienes incumplen el reglamento del salón y han sido castigados en varias ocasiones (figura 4).



*Figura 4.* Gráfico de distribución lineal que de los puntajes estandarizados obtenidos en las tres dimensiones de la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) del grupo A. La línea naranja hacer referencia a la dimensión de Convivencia Negativa, la línea amarilla refleja la Convivencia positiva y la línea azul señala la dimensión de Normas de Convivencia. Los datos presentados son de 25 alumnos, el puntaje de los seis participantes restantes quienes presentan alguna NEE se reportan en otro apartado.

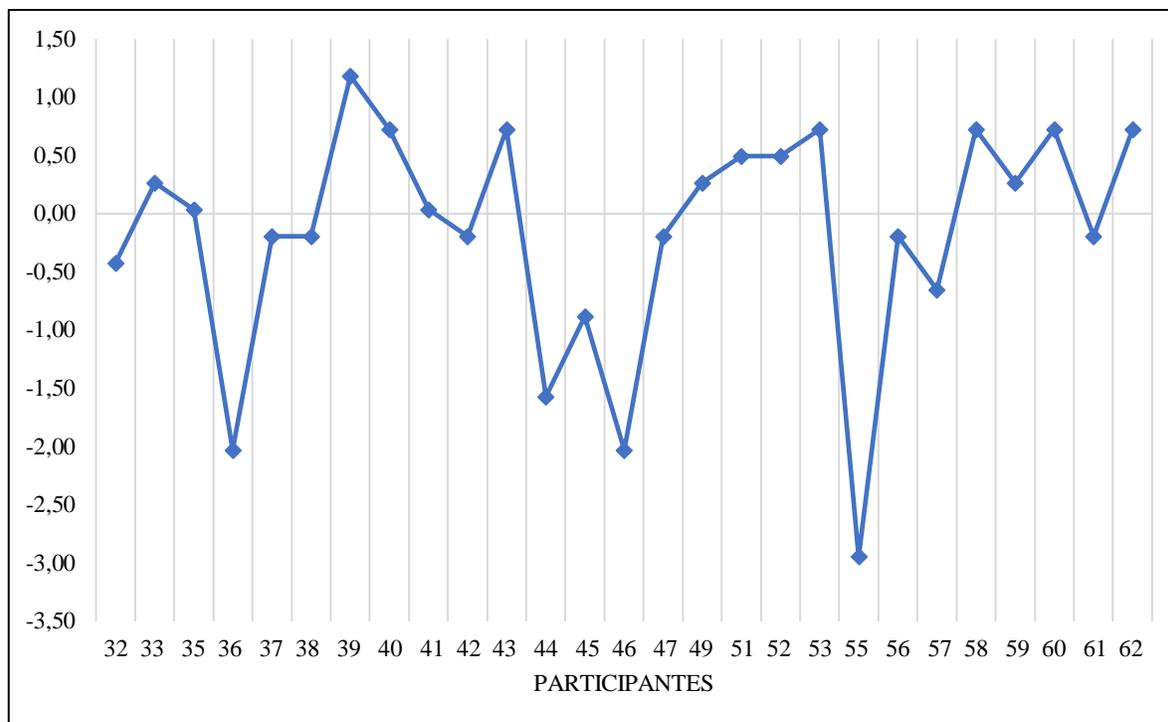
Adicionalmente se presentan los puntajes obtenidos por los casos especiales del grupo A, en la tabla 6.

Tabla 6  
*Puntaje obtenido en la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017)  
 por los casos especiales del grupo A*

Participantes	Diagnóstico	Puntaje en la Escala de Convivencia Escolar			
		Convivencia Negativa	Convivencia Positiva	Normas de Convivencia	Total
3	Hipoacusia	0,87	0,83	0,60	0,79
14	Síndrome de Down	-0,80	-0,08	-0,96	-1,23
16	Sospecha de TDAH	0,87	-0,08	0,60	0,38
17	Sospecha de TDAH	0,87	-0,08	-0,43	-0,42
23	TDAH con trastorno de lenguaje	0,87	-0,08	-0,43	-0,01
30	Trastorno de lenguaje	0,87	0,83	0,08	0,99

Los puntajes señalan que el comportamiento de los participantes 17 y 23 se caracterizan por el incumplimiento de las reglas del salón y por recibir poco o nulo apoyo de sus compañeros y maestra. En cuanto a la participante 14, debido a su diagnóstico se optó por pedir que la docente respondiera el cuestionario, arrojando así que la alumna tiene problemas para seguir las reglas del salón, ha sido castigada, golpea sus compañeros y es excluida del grupo.

En cuanto al grupo B, se obtuvieron los siguientes resultados en cuanto a la variable de Convivencia Escolar. Los puntajes obtenidos indican que el 46.42% de los alumnos tienen dificultades en su convivencia escolar, específicamente los participantes 32, 36, 37, 38, 42, 44, 45, 46, 47, 55, 56, 57 y 61 reportan poco o nulo apoyo percibido por sus compañeros y docentes y tienen actitudes negativas hacia sus compañeros como los rechazos e insultos. (figura 5).

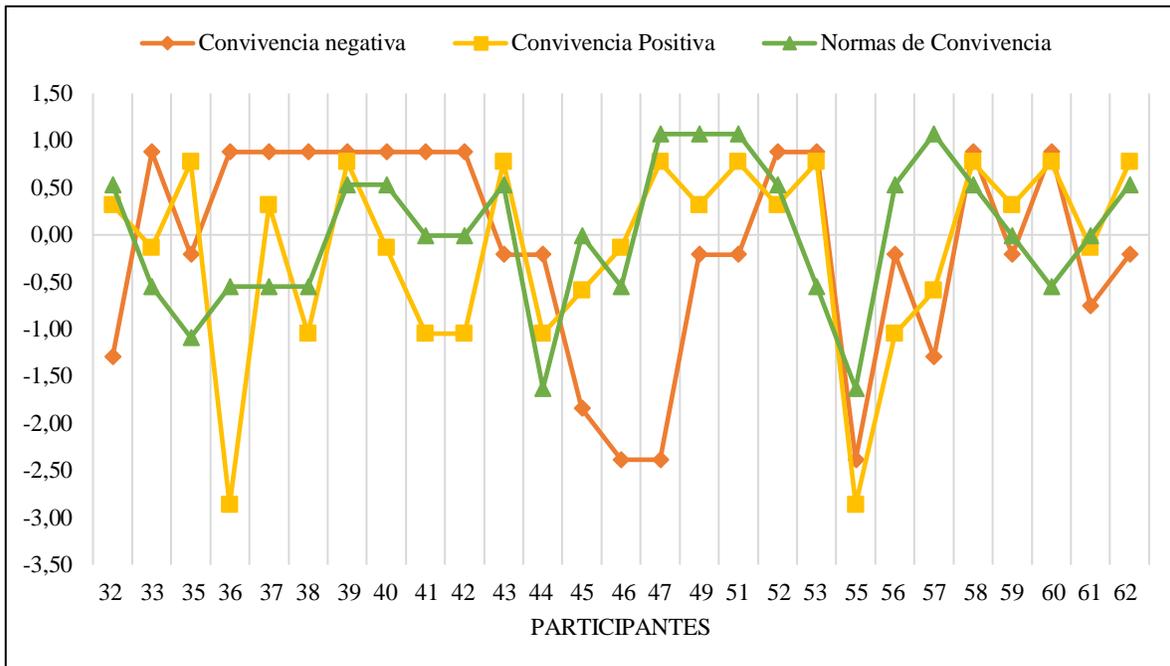


*Figura 5.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) del grupo B. Los datos presentados son de 27 alumnos, el puntaje de los tres participantes restantes quienes presentan alguna NEE se reportan en otro apartado.

En cuanto a los resultados por dimensiones, el 14.28% de los alumnos del grupo B tienen puntajes bajos en las tres dimensiones, específicamente los participantes 44, 45, 46 y 55 son quienes mayores problemas de convivencia escolar presentan, esto debido a que reportan que insultan, molestan y excluyen a sus compañeros, además perciben poco apoyo para resolver sus problemas tanto de la maestra como de sus compañeros y en muy pocas ocasiones siguen el reglamento del salón.

Específicamente en la dimensión Convivencia negativa, el 39.28% de los alumnos tienen una baja puntuación, específicamente los participantes 32, 35, 43, 47, 49, 51, 56, 57, 59, 61 y 62 reportan haber recibido insultos y se han sentido rechazados. Por otro lado, el 32.14% puntuó bajo en la dimensión de Convivencia positiva, lo que indica que los participantes 33, 36, 38, 40, 41, 42, 56, 57 y 61 no tienen buenas relaciones con su maestra,

no apoyan a sus compañeros y perciben que no tienen amigos en la escuela. Por último, en la dimensión de Normas de convivencia, el 25% de los participantes obtuvieron puntuaciones bajas, lo que señala que los casos 33, 35, 36, 37, 38, 53 y 60 han sido castigados frecuentemente, no cumplen las normas y constantemente excluyen a sus compañeros. (figura 6).



*Figura 6.* Gráfico de distribución lineal de los puntajes estandarizados obtenidos en las tres dimensiones de la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) del grupo B. La línea naranja hace referencia a la dimensión de Convivencia Negativa, la línea amarilla refleja la Convivencia positiva y la línea azul señala la dimensión de Normas de Convivencia. Los datos presentados son de 27 alumnos, el puntaje de los tres participantes restantes quienes presentan alguna NEE se reportan en otro apartado. Cabe mencionar que la media teórica es 1.

Así mismo se presentan los puntajes obtenidos de los casos especiales del grupo B en la tabla 7.

Tabla 7

*Puntaje obtenido en la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017) por los casos especiales del grupo B, quienes son debidamente atendidos por el departamento de USAER*

Participantes	Diagnóstico	Convivencia escolar			Total
		Convivencia Negativa	Convivencia Positiva	Normas de Convivencia	
34	TEA	-0,24	-0,08	0,08	-0,22
50	Sospecha de TDAH	-0,24	-1,44	-0,43	-1,43
54	TEA	-0,24	-0,53	-0,96	-0,62

En la tabla 7 se puede apreciar que los participantes 50 y 54 obtuvieron puntuaciones bajas en las tres dimensiones, lo que señala que tienen dificultades para convivir con sus compañeros, estos alumnos insultan y molestan a los demás y, además, se sienten rechazados y excluidos. Específicamente el caso 34, debido a su diagnóstico se le solicitó a su sombra que respondiera el cuestionario, obteniendo así que en ocasiones el alumno insulta y golpea a sus compañeros, además se percibir poco apoyo por la maestra.

*Sociometría.* Los resultados del análisis sociométrico a la pregunta “Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar”, arrojaron que los líderes del grupo A son los participantes 2, 25 y 17, quienes obtuvieron el mayor número de elecciones, esta última participante tiene sospecha de TDAH; por otro lado, los participantes 6, 16 y 21 fueron los rechazados, cabe mencionar que el participante 16 tiene sospecha de TDAH. Así mismo, en el grupo no existe ningún alumno olvidado (tabla 8).

Tabla 8

*Participantes que fueron elegidos y rechazados en el pretest del grupo A respecto a la pregunta “Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar”*

Participantes	Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar		Clasificación
	Elecciones	Rechazos	
1	1	0	
2	7	0	Líder
3	3	0	
4	0	2	
5	2	1	
6	1	5	Rechazado
7	1	3	
8	2	0	
9	3	0	
10	3	2	
11	3	3	
12	3	0	
13	0	3	
14	0	1	
15	3	0	
16	0	5	Rechazado
17	5	2	Líder
18	4	0	
19	2	0	
20	2	0	
21	2	4	Rechazado
22	1	1	
23	0	1	
24	3	1	
25	6	0	Líder
26	2	0	
27	2	3	
28	2	3	
29	2	0	
30	1	1	
31	2	0	

Con respecto al índice de Cohesión grupal fue de 1 y el índice de Disociación fue de 0.26 lo que indica que el grupo se caracteriza por una cohesión alta; finalmente el índice de Coherencia fue de 0.47 lo que indica que el 47% de las elecciones que se emiten son correspondidas.

En cuanto a los índices individuales se presentan en la figura 7, en donde se aprecia que el 64% de los alumnos tienen un alto nivel de antipatía, es decir, que los participantes 2,

5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 18, 21, 24, 25, 27 y 28 no son bien recibidos en los juegos escolares.

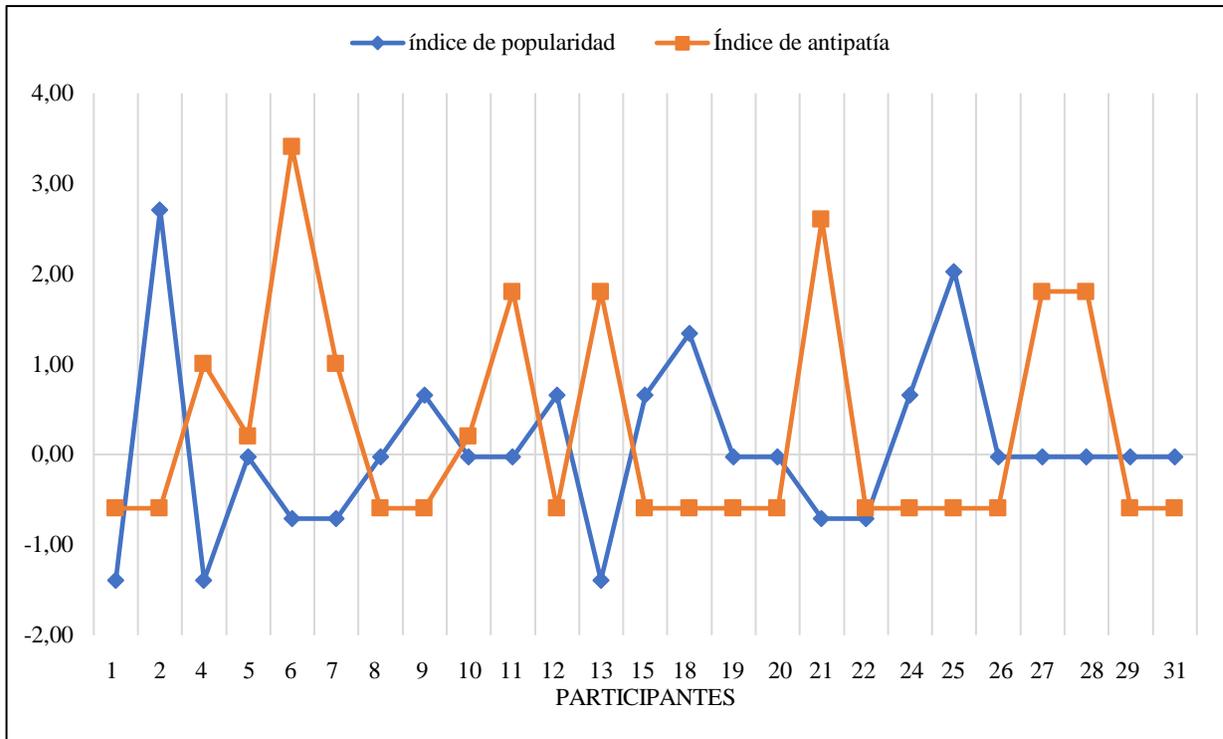


Figura 7. Gráfico de distribución lineal de los índices de popularidad y antipatía del grupo A. El eje vertical representa el puntaje obtenido por los participantes y el eje horizontal representa a los participantes; la línea azul indica la popularidad y la línea naranja señala la antipatía de los participantes.

De igual manera, en la figura 8 se presenta el sociograma del grupo A, cuyos resultados destacan que existen tres líderes, todas ellas niñas con elecciones positivas entre cinco y siete, una de ellas es la participante 17 quien tiene sospecha de TDAH. Se identificaron dos personas del sexo femenino que no recibieron elecciones positivas, entre ellas la participante 23 quien tiene TDAH con trastorno de lenguaje; por otro lado, la participante 14 quien tiene Síndrome de Down no recibió elecciones positivas ni negativas y los rechazados son tres niños con puntuaciones entre cuatro y cinco elecciones, entre ellos el participante 16 quien tiene sospecha de TDAH.

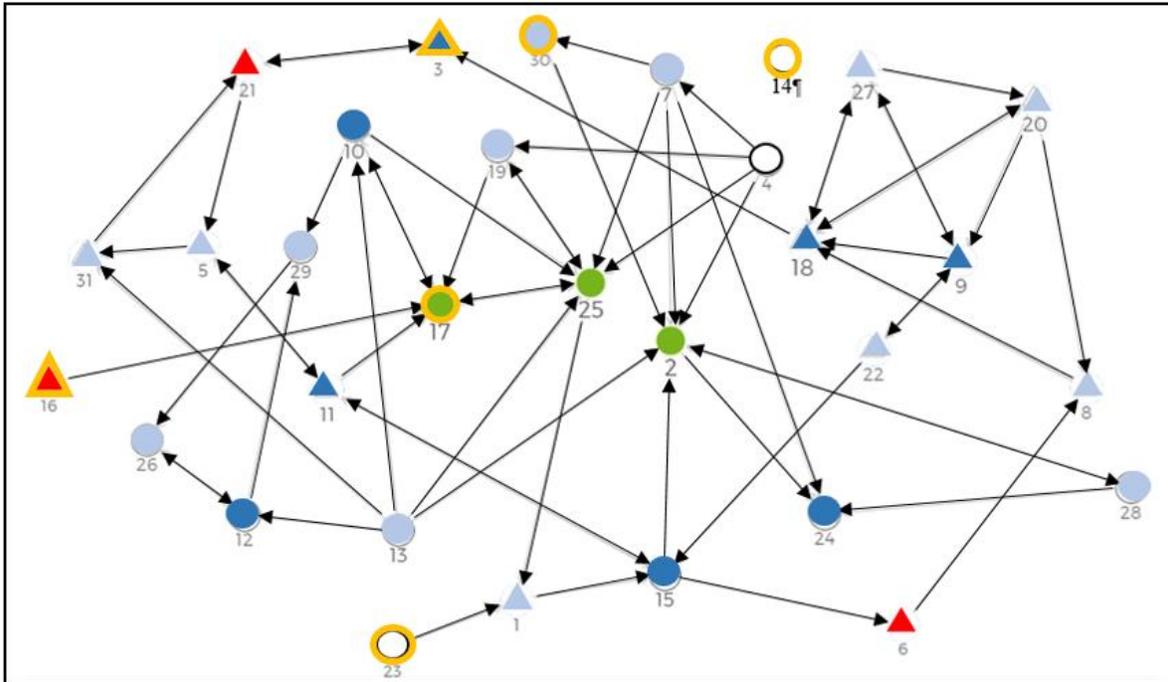
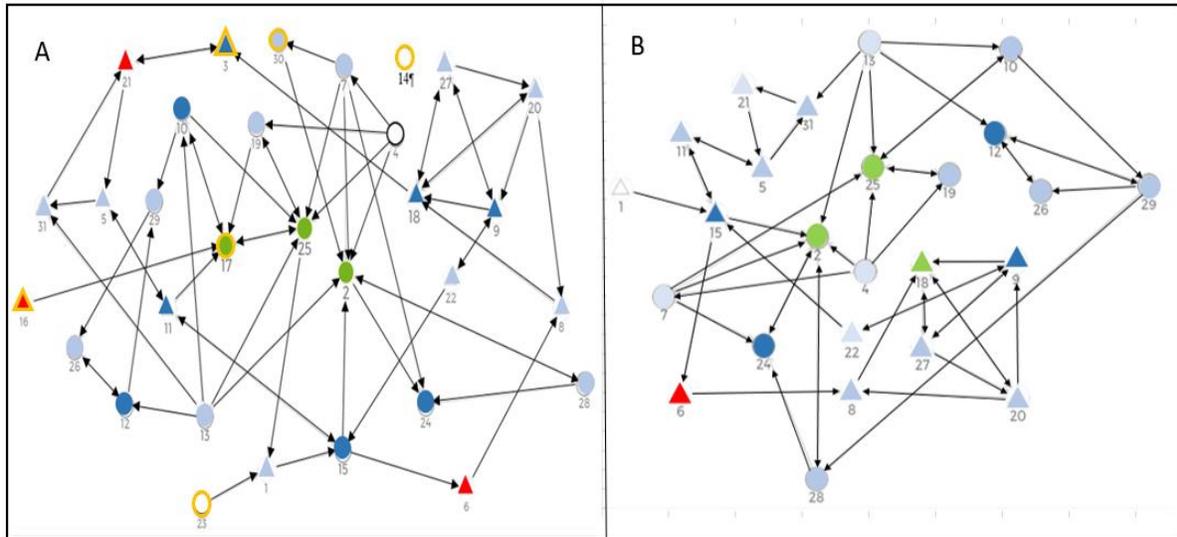


Figura 8. Interacciones de los participantes del grupo A respecto a la pregunta “Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar”. Los triángulos representan a los niños y los círculos a las niñas, se señala con color verde a los tres líderes del grupo, además las figuras de color rojo hacen referencia a los rechazados. Los colores más intensos representan a los participantes con más elecciones y los de color blanco señalan a las personas que no obtuvieron elecciones positivas. Las figuras con contorno amarillo señalan a los casos especiales, las líneas indican la orientación de la elección y las flechas dobles representan reciprocidad en la elección.

Cabe mencionar que en el grupo se encuentran un caso de Síndrome de Down, un caso de hipoacusia, un caso de TDAH, un caso con trastorno de lenguaje y dos sospechas de TDAH. Debido a lo anterior se considera importante realizar una comparación de cómo influyen estos casos en las interacciones del grupo. A continuación, se presenta una comparación del análisis sociométrico grupal con y sin casos especiales.

En la figura 9 se presentan los sociogramas, los cuales arrojan evidencias de diferencia en las interacciones del grupo, presentándose modificaciones en la distribución de las elecciones.



*Figura 9.* Comparación en las interacciones de los participantes del grupo A, con sin casos NEE. En el lado A se representan las interacciones grupales con casos especiales y en el lado B se representan las interacciones sin los casos especiales. Los triángulos representan a los niños y los círculos a las niñas, se señala con color verde a los tres líderes del grupo, además las figuras de color rojo hacen referencia a los rechazados. Los colores más intensos representan a los participantes con más elecciones y los de color blanco señalan a las personas que no obtuvieron elecciones positivas. Las figuras con contorno amarillo señalan a los casos especiales, las líneas indican la orientación de la elección y las flechas dobles representan reciprocidad en la elección.

En ambos sociogramas se muestra que los niños interactúan más con los de su género, al igual que las niñas quienes son pocas las que seleccionan un niño como compañero de juego. Al extraer del sociograma a los casos especiales se puede apreciar que uno de los líderes grupales cambia, convirtiendo al participante 18 como uno de los más populares del salón. Adicionalmente el participante 1 pasa a ser olvidado y el participante 6 mantiene su estatus de rechazado en el grupo.

De igual manera se realizó una comparación de los índices sociométricos grupales con y sin casos especiales. En la tabla 9, se observa que el índice de cohesión grupal disminuye levemente al extraer los casos especiales del grupo, sin embargo, aun así, la cohesión grupal es elevada lo que indica una unión entre los integrantes del grupo.

Tabla 9

*Comparación de los índices de cohesión, disociación y coherencia con y sin casos especiales del grupo A*

Índices	Grupal	Sin casos especiales
De cohesión	1	0.92
De disociación	0.26	0.23
De coherencia	0.44	0.45

En contraste, en el grupo B. Los resultados del análisis sociométrico a la pregunta “Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar” arrojaron que los líderes del grupo son los participantes 38 y 59, quienes obtuvieron el mayor número de elecciones, por otro lado, el participante 48 es el rechazado con 21 elecciones negativas y ninguna positiva, este participante está diagnosticado con TDAH y está repitiendo el curso. En cuanto a los participantes olvidados están el 33, 36, 44 y 56 quienes no obtuvieron elecciones positivas ni negativas (tabla 10).

Tabla 10

*Participantes que fueron elegidos, rechazados y olvidados en el pretest del grupo B respecto a la pregunta "Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar"*

Participantes	Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar		
	Elecciones	Rechazos	Clasificación
32	3	1	
33	0	0	Olvidado
34	1	0	
35	3	3	
36	0	0	Olvidado
37	0	2	
38	5	0	Líder
39	2	0	
40	5	4	
41	3	0	
42	1	0	
43	4	0	
44	0	0	Olvidado
45	0	1	
46	3	0	
47	2	1	
48	0	21	Rechazado
49	3	1	
50	1	6	
51	2	0	
52	1	0	
53	4	0	
54	3	0	
55	4	0	
56	0	0	Olvidado
57	1	0	
58	3	1	
59	5	1	Líder
60	3	0	
61	4	0	
62	1	0	

Con respecto al índice de Cohesión grupal fue de .93 y el índice de Disociación fue de .06 lo que indica que el grupo se caracteriza por una cohesión alta; finalmente el índice de Coherencia fue de .41, lo que indica que el 41% de las elecciones que se emiten son correspondidas.

En cuanto a los índices individuales se presentan en la figura 10, en donde se aprecia que el 35.71% de los alumnos tienen un alto nivel de antipatía, lo que nos indica que los participantes 32, 35, 38, 40, 43, 49, 53, 55, 58 y 59 no son bien recibidos en las interacciones con el grupo.

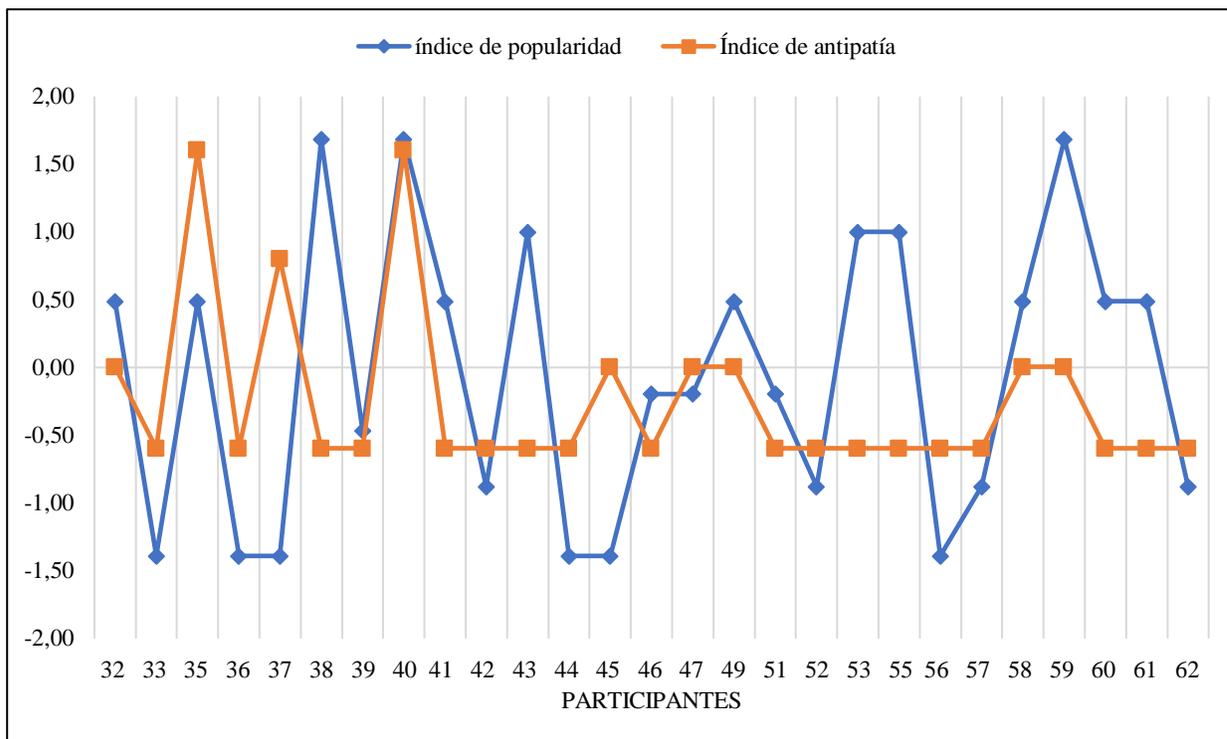
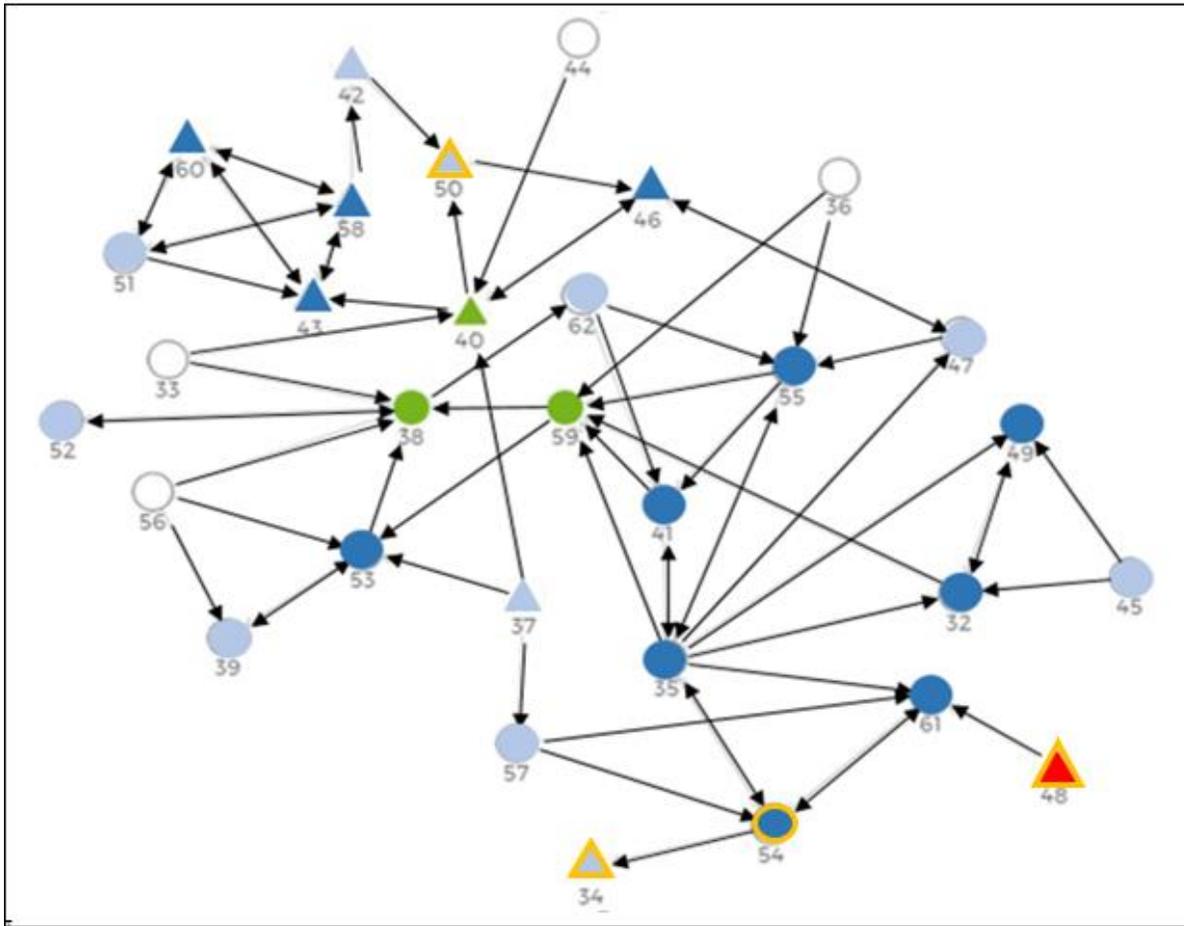


Figura 10. Gráfico de distribución lineal de los índices de popularidad y antipatía del grupo B. El eje vertical representa el puntaje obtenido por los participantes y el eje horizontal representa a los participantes; la línea azul indica la popularidad y la línea naranja señala la antipatía de los participantes del grupo control.

De igual manera, en la figura 11 se presenta el sociograma, cuyos resultados destacan que existen tres líderes, dos de ellas niñas. También se identificaron que los participantes 37 y 45 no recibieron elecciones positivas, los participantes 33, 36, 44 y 56 fueron los olvidados sin ninguna elección positiva o negativa. Por último, el rechazado fue el participante 48 quien obtuvo 21 elecciones negativas, es conveniente recordar que este participante está repitiendo curso y está diagnosticado con TDAH, situación que influye en la convivencia con sus compañeros.

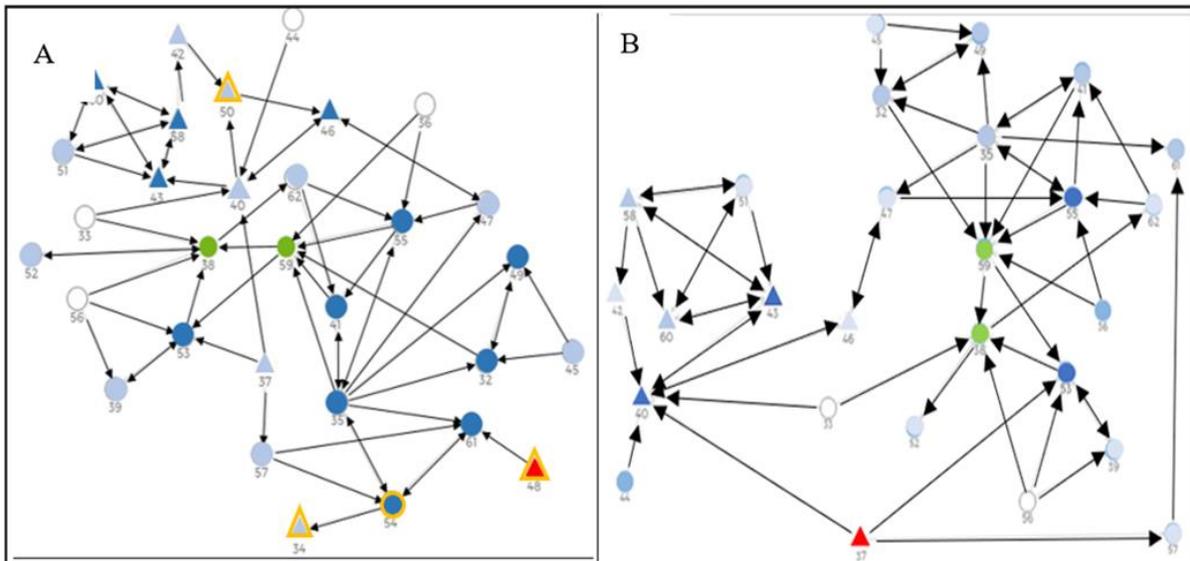


*Figura 11.* Interacciones de los participantes del grupo B respecto a la pregunta “Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar”. Los triángulos representan a los niños y los círculos a las niñas, se señala con color verde a los líderes del grupo, además las figuras de color rojo hacen referencia a los rechazados. Los colores más intensos representan a los participantes con más elecciones y los de color blanco señalan a las personas que no obtuvieron elecciones positivas. Las figuras con contorno amarillo señalan a los casos especiales, las líneas indican la orientación de la elección y las flechas dobles representan reciprocidad en la elección.

Cabe mencionar que en el grupo se encuentran un de TDAH quien está repitiendo el año, un caso con sospecha de TDAH y dos casos de TEA, uno de los cuales cuenta con sombra y el otro caso es repetidor del ciclo escolar. Debido a lo anterior se considera importante realizar una comparación de cómo influyen estos casos en las interacciones del grupo. A continuación, se presenta una comparación del análisis sociométrico grupal con y sin casos especiales.

En la figura 12 se presentan los sociogramas, los cuales arrojan evidencias de

diferencia en las interacciones del grupo, presentándose modificaciones en la distribución de las elecciones.



*Figura 12.* Comparación en las interacciones de los participantes del grupo B, con y sin casos NEE. En el lado A se representan las interacciones grupales con casos especiales y en el lado B se representan las interacciones sin los casos especiales. Los triángulos representan a los niños y los círculos a las niñas, se señala con color verde a los líderes del grupo, además las figuras de color rojo hacen referencia a los rechazados. Los colores más intensos representan a los participantes con más elecciones y los de color blanco señalan a las personas que no obtuvieron elecciones positivas. Las figuras con contorno amarillo señalan a los casos especiales, las líneas indican la orientación de la elección y las flechas dobles representan reciprocidad en la elección

En este grupo predomina la presencia de niñas en el salón de clases, por lo cual se hace más evidente que los niños prefieren como compañeros de juego a los de su mismo género por lo que se agrupan en sus interacciones, situación reflejada en el sociograma. Cabe destacar el hecho de que al excluir los casos especiales se refleja en una división aún más profunda del grupo, en la imagen B se pudo constatar que está la presencia de dos grandes grupos, del lado derecho esta un conjunto integrado exclusivamente de niñas y del lado izquierdo encontramos un grupo que en su mayoría lo integran varones, con excepción de tres niñas que interactúan con ellos. Algo a destacar es que al excluir los casos especiales destaca un niño quien al parecer es uno de los más rechazados del salón.

De igual manera se realizó una comparación de los índices sociométricos grupales con y sin casos especiales. En la tabla 11, se observa que el índice de cohesión grupal disminuye aproximadamente diez décimas al extraer los casos especiales del grupo, lo que indica que en términos generales existe una buena integración grupal.

Tabla 11

*Comparación de los índices de cohesión, disociación y coherencia con y sin casos especiales del grupo B.*

Índices	Grupal	Sin casos especiales
De cohesión	0.93	0.88
De disociación	0.06	0
De coherencia	0.41	0.40

Así mismo, se realizó una comparación de los índices grupales de los alumnos pertenecientes a estos dos grupos, A y B. En la tabla 12, se ilustran los puntajes, hallando una mínima diferencia entre la cohesión grupal.

Tabla 12

*Comparación de los índices de cohesión, disociación y coherencia en los grupos A y B*

Índices	Grupo A	Grupo B
De cohesión	1	0.93
De disociación	0.26	0.06
De coherencia	0.44	0.41

Por otro lado, para precisar la situación vivida en el aula con respecto a las conductas prosociales y la convivencia escolar, se recopilaron y graficaron en una sola figura los puntajes obtenidos en los instrumentos de ambos grupos; lo anterior con el objetivo de plasmar e identificar a los alumnos con quienes se debería hacer mayor hincapié en la promoción de conductas prosociales y en su forma de convivencia con sus compañeros.

En lo que respecta al grupo A, en la figura 13 se puede identificar a los alumnos que se alejan más de la media y a los cuales se les deberá prestar especial atención en la intervención. En general se aprecia que el 60% de los alumnos tienen diversas áreas de

oportunidad en lo que respecta a las conductas prosociales y a la convivencia escolar, dichos participantes son el 1, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 20, 21, 22, 24, 29 y 31 quienes no están integrados a la convivencia del grupo y por ende tienen una mala relación con los demás.

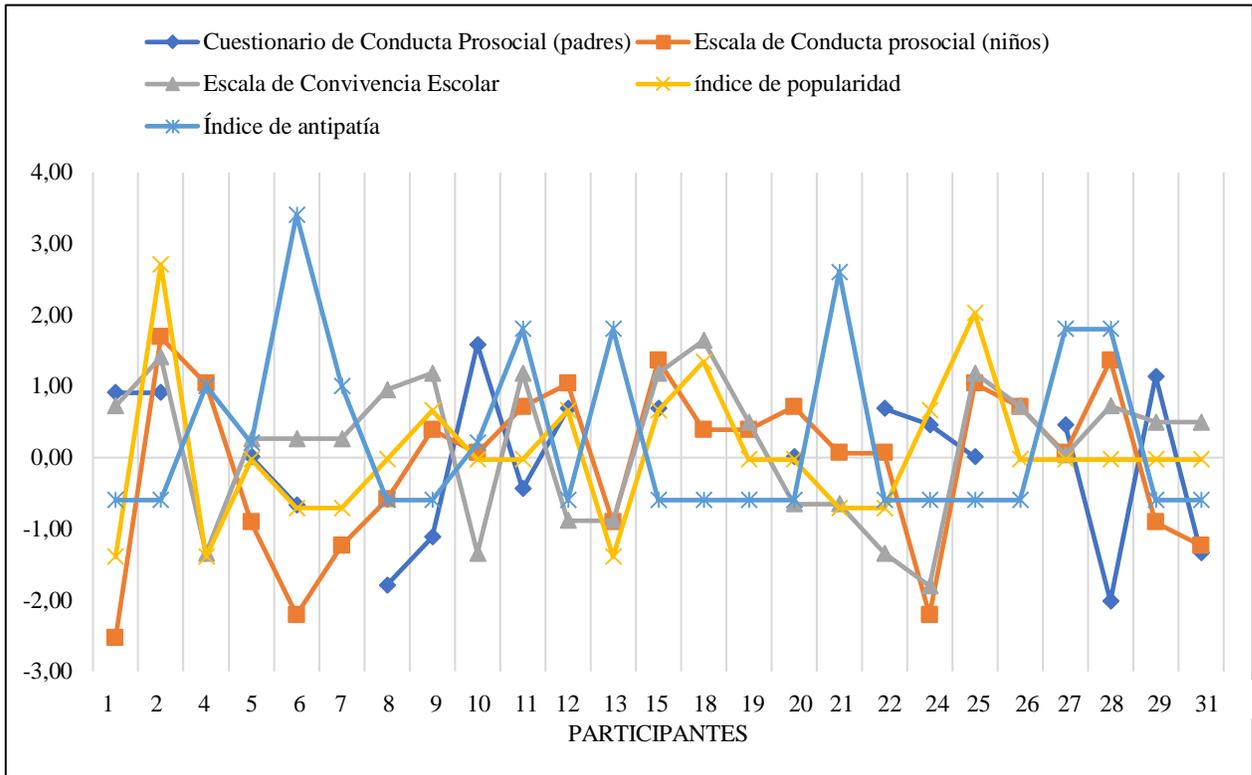


Figura 13. Gráfico de distribución lineal de los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo A en los instrumentos del pretest. La línea azul rey hace referencia a los puntajes obtenidos en la Escala de Convivencia Escolar, la línea naranja indica los puntajes de la Escala De Conducta Prosocial respondida por niños y la línea color azul cielo refleja los puntajes del Cuestionario de Conducta Prosocial respondido por padres y madres de familia. Así mismo las líneas color gris y amarillo reflejan los índices de popularidad y antipatía obtenidos en el cuestionario sociométrico.

Los casos diagnosticados con alguna NEE de grupo A, están reportados en la tabla 13, la cual condensa los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados. En todos los alumnos existen una baja frecuencia de conductas prosociales reportadas por los niños y sus padres, lo cual repercute en su convivencia en el aula.

Tabla 13

*Puntaje obtenido en la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y el Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981) contestado por los casos especiales del grupo A, quienes son debidamente atendidos por el departamento de USAER*

Participantes	Diagnóstico	Escala de Conducta Prosocial (Niños)	Cuestionario de Conducta Prosocial (Padres)	Escala de Convivencia Escolar
3	Hipoacusia	0,14	-0,75	0,79
14	Síndrome de Down	--	--	-1,23
16	Sospecha de TDAH	0,42	-1,63	0,38
17	Sospecha de TDAH	-0,70	0,12	-0,42
23	TDAH con Trastorno de Lenguaje	-2,10	0,65	-0,01
30	Trastorno de lenguaje	0,42	-0,57	0,99

En contraste, en el grupo B los datos muestran que el 77.77% de los alumnos están localizados por debajo de la media, es decir, los participantes 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 52, 55, 56, 57, 58 61 y 62 son alumnos que poseen un bajo nivel de conductas prosociales, su convivencia con los compañeros del salón no es muy buena y por ende tienen una percepción negativa de la convivencia vivida en el aula (figura 14).

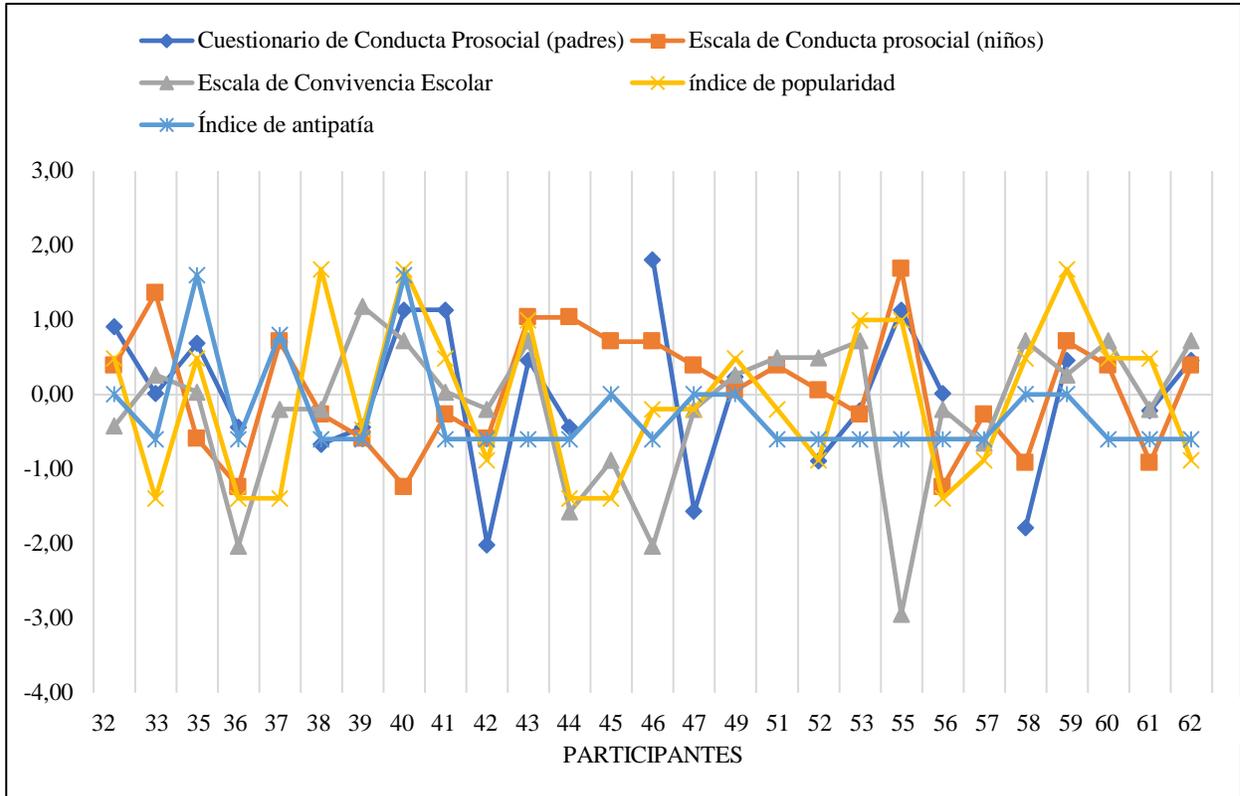


Figura 14. Gráfico de distribución lineal de los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo B en los instrumentos del pretest. La línea azul rey hace referencia a los puntajes obtenidos en la Escala de Convivencia Escolar, la línea naranja indica los puntajes de la Escala De Conducta Prosocial respondida por niños y la línea color azul cielo refleja los puntajes del Cuestionario de Conducta Prosocial respondido por padres y madres de familia. Así mismo las líneas color gris y amarillo reflejan los índices de popularidad y antipatía obtenidos en el cuestionario sociométrico.

Particularmente los casos especiales, obtuvieron una puntuación global recopilada en la tabla 14. Se halló que el participante 34 tiene bajos puntajes tanto en la convivencia escolar como en la conducta prosocial manifiesta; por otro lado, los casos 50 y 54 a pesar de tener una conducta prosocial elevada, presentan problemas en la convivencia en el aula.

Tabla 14

*Puntaje obtenido en la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio et al. 2001) y el Cuestionario Conducta Prosocial (Weir y Duveen, 1981) contestado por los casos especiales del grupo B, quienes son debidamente atendidos por el departamento de USAER*

Participantes	Diagnóstico	Escala de Conducta Prosocial (Niños)	Cuestionario de Conducta Prosocial (Padres)	Escala de Convivencia Escolar
34	TEA	--	-4,09	-0,22
50	Sospecha de TDAH	0.98	0,12	-1,43
54	TEA	0.14	1,35	-0,62

Para finalizar se realizó un análisis de correlación de Pearson entre los cuatro instrumentos aplicados, las tres dimensiones de la Escala de Convivencia Escolar, la Escala de Conducta Prosocial, los índices Sociométricos y el Cuestionario de Conducta Prosocial (tabla 15). El Cuestionario de Conductas Prosociales de padres y la dimensión de Convivencia negativa de la Escala de Convivencia Escolar correlacionan de manera negativa y estadísticamente significativa con un nivel de  $*p < 0.01$ . Así mismo, la Escala de Convivencia Escolar y el Índice de popularidad de la Sociometría obtuvieron una correlación positiva y estadísticamente significativa con un nivel de  $**p < 0.05$

Tabla 15

*Correlaciones entre la Escala de Convivencia Escolar, Escala de conducta Prosocial, Índices sociométricos y Cuestionario de Conductas Prosociales*

Instrumentos	1	2	3	4	5	6	7	8
1 Escala de Convivencia Escolar	---							
2 Convivencia negativa	0.59	---						
3 Convivencia positiva	0.77	0.29	--					
4 Normas de convivencia	0.53	0.04	0.34	--				
5 Escala de Conducta Prosocial	0.06	-0.05	0.09	-0.08	--			
6 Cuestionario de Conducta Prosocial	-0.23	<b>-0.34*</b>	-0.19	-0.13	0.15	--		
7 Índice de Popularidad	<b>0.38**</b>	0.14	0.24	0.12	0.18	0.25	--	
8 Índice de antipatía	-0.11	-0.09	0.08	-0.02	-0.10	-0.04	-0.14	--

\* $p < 0.01$ , \*\* $p < 0.05$

Los anteriores resultados indican que, a mayor conducta prosocial fomentada por los padres, habrá una menor presencia de conductas negativas ejercidas por los niños que afecten a la convivencia escolar, tales como el insultar. Adicionalmente, se encontró que, a mayor presencia de comportamiento sociales positivos en el alumno, mayor será su popularidad en el grupo. Las anteriores correlaciones fueron de vital importancia para la elaboración del programa de intervención y, por consiguiente, serán retomadas en los objetivos del mismo.

### 3. Programa de intervención

Los criterios de selección del grupo fueron cuatro: 1) con base en los resultados de la prueba t, 2) análisis de comparación de medias, 3) comparación observacional de los resultados globales obtenidos en los cuestionarios y el desempeño de cada alumno en las escalas y 4) la solicitud de la escuela.

En el primero de ellos, se realizó un análisis de comparación de medias entre grupos a través de la prueba t (tabla 16), en donde no se encontraron diferencias estadísticamente significativas.

Tabla 16  
*Diferencias por grupo en el pretest.*

Variables	Grupo	Media	DE	t	gl	Sig.																																																								
Dimensión Convivencia negativa	A	1.55	0.51	0.96	50	0.22																																																								
	B	1.38	0.70				Dimensión Convivencia positiva	A	1.78	0.35	1.17	50	0.61	B	1.66	0.38	Dimensión Normas de convivencia	A	1.40	0.45	-0.07	50	0.02	B	1.41	0.28	Escala de Conducta Prosocial (niños)	A	1.55	0.32	0.38	50	0.51	B	1.51	0.27	Cuestionario de Conducta Prosocial (padres)	A	1.60	0.23	0.64	50	0.80	B	1.60	0.22	Índice de popularidad	A	0.08	0.06	0.39	50	0.16	B	0.08	0.06	Índice de antipatía	A	0.04	0.06	1.90	50
Dimensión Convivencia positiva	A	1.78	0.35	1.17	50	0.61																																																								
	B	1.66	0.38				Dimensión Normas de convivencia	A	1.40	0.45	-0.07	50	0.02	B	1.41	0.28	Escala de Conducta Prosocial (niños)	A	1.55	0.32	0.38	50	0.51	B	1.51	0.27	Cuestionario de Conducta Prosocial (padres)	A	1.60	0.23	0.64	50	0.80	B	1.60	0.22	Índice de popularidad	A	0.08	0.06	0.39	50	0.16	B	0.08	0.06	Índice de antipatía	A	0.04	0.06	1.90	50	0.00	B	0.02	0.03						
Dimensión Normas de convivencia	A	1.40	0.45	-0.07	50	0.02																																																								
	B	1.41	0.28				Escala de Conducta Prosocial (niños)	A	1.55	0.32	0.38	50	0.51	B	1.51	0.27	Cuestionario de Conducta Prosocial (padres)	A	1.60	0.23	0.64	50	0.80	B	1.60	0.22	Índice de popularidad	A	0.08	0.06	0.39	50	0.16	B	0.08	0.06	Índice de antipatía	A	0.04	0.06	1.90	50	0.00	B	0.02	0.03																
Escala de Conducta Prosocial (niños)	A	1.55	0.32	0.38	50	0.51																																																								
	B	1.51	0.27				Cuestionario de Conducta Prosocial (padres)	A	1.60	0.23	0.64	50	0.80	B	1.60	0.22	Índice de popularidad	A	0.08	0.06	0.39	50	0.16	B	0.08	0.06	Índice de antipatía	A	0.04	0.06	1.90	50	0.00	B	0.02	0.03																										
Cuestionario de Conducta Prosocial (padres)	A	1.60	0.23	0.64	50	0.80																																																								
	B	1.60	0.22				Índice de popularidad	A	0.08	0.06	0.39	50	0.16	B	0.08	0.06	Índice de antipatía	A	0.04	0.06	1.90	50	0.00	B	0.02	0.03																																				
Índice de popularidad	A	0.08	0.06	0.39	50	0.16																																																								
	B	0.08	0.06				Índice de antipatía	A	0.04	0.06	1.90	50	0.00	B	0.02	0.03																																														
Índice de antipatía	A	0.04	0.06	1.90	50	0.00																																																								
	B	0.02	0.03																																																											

El segundo criterio consistió en calcular la diferencia entre la suma obtenida y el puntaje máximo de la prueba, el resultado puede consultarse en la tabla 17. Dado que las diferencias son mínimas se sugirió intervenir con ambos grupos dados los puntajes obtenidos; partiendo de lo anterior se contemplan un total de 18 horas de intervención.

Tabla 17  
*Distribución del programa de intervención*

Variables	Suma total		Puntaje máximo /mínimo	Diferencia entre puntaje máximo y la suma		Intervención	
	Grupo			Grupo		Grupo	
	A	B		A	B	A	B
Dimensión Convivencia negativa	4.64	4.15	0	4.64	4.15	4.56 hrs	4.11 hrs
Dimensión Convivencia positiva	10.68	9.96	12	1.32	2.04	1.30 hrs	2.02 hrs
Dimensión Normas de convivencia	7.00	7.04	10	3	2.96	2.95 hrs	2.93 hrs
Escala de Conducta Prosocial (niños)	15.60	16.00	16	0.4	0	0.39 hrs	--
Cuestionario de Conducta Prosocial (padres)	32.00	31.91	40	8	8.06	7.86 hrs	7.99 hrs
Índice de popularidad (Sociometría)	0.08	0.08	1	0.92	0.92	0.90 hrs	0.91 hrs
Índice de antipatía (Sociometría)	0.04	0.03	0	0.04	0.03	0.04 hrs	0.04 hrs
Total				18.32	18.16	18 hrs	18 hrs

Para establecer la distribución del tiempo a intervenir se consideró la puntuación máxima por escala y/o cuestionario según sea el caso; en la Dimensión de Convivencia negativa e Índice de antipatía, la meta fue bajar estos puntajes por lo que se consideró el puntaje mínimo que es cero. Posteriormente, se determinó el puntaje faltante en cada instrumento y se realizó una regla de tres para determinar el tiempo de intervención dedicado a cada una de las variables, siendo el 100% las 18 horas totales de intervención.

Por lo tanto, en ambos grupos se invirtieron alrededor de 9 horas a la convivencia escolar y 9 horas para promover las conductas prosociales. Específicamente en convivencia negativa se le dedicaron 4 horas, convivencia positiva 2 horas y normas de convivencia 3 horas de intervención en ambos grupos. Por otro lado, a las conductas prosociales, se le

dedicaron 9 horas con los alumnos y adicionalmente se buscó que los padres de familia fomentaran este tipo de comportamientos en sus hogares.

En cuanto al tercer criterio fue basado en la comparación observacional de los resultados globales obtenidos en los cuestionarios y los cuales pueden consultarse en las figuras 13 y 14. Figuras en donde se plasmó el desempeño obtenido de cada alumno en los instrumentos utilizados; el porcentaje de alumnos por debajo de la media es de 60% para el grupo A y 77.77% para el grupo B. En ambos grupos se reflejó la necesidad de intervenir en la convivencia escolar y en la promoción de conductas prosociales.

Cabe mencionar que en los anteriores porcentajes no están incluidos los casos especiales que pertenecen al departamento de USAER, estos serán incorporados en los juegos cooperativos para fomentar la inclusión social de los mismos; el programa planteado no limita su participación, al contrario, busca que sean considerados en todas las actividades.

El cuarto criterio para la selección de los grupos fue la necesidad sentida por la escuela en cuanto a las conductas prosociales y la convivencia escolar. Al presentarle los resultados globales tanto al director como a las docentes frente a grupo, se pudo constatar que en ambos grupos es necesario una intervención; en el caso de la maestra del grupo B, señaló que la rotación de profesores en el salón ha afectado la convivencia de los niños por lo que sí es necesario trabajar con ellos. Con respecto a la maestra del grupo A, mencionó que es consciente de que el grupo que salió más bajo es el B, pero también manifestó una preocupación por su grupo puesto que más de la mitad de sus alumnos puntuó bajo en los cuestionarios por lo que le gustaría que también se trabajara con ellos.

Teniendo en cuenta la preocupación y la necesidad sentida por las docentes frente a grupo, la escuela solicitó que se interviniera con el grupo A y B otorgando dos horas semanales con cada uno, las cuales están distribuidas en dos sesiones de una hora de duración

dando un total de 18 sesiones por grupo.

### **3.1 Fundamentación**

La presente intervención estuvo basada en el Programa de juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años (Garaigordobil, 2005). Los juegos se caracterizan por estimular en los participantes la comunicación, la cohesión y las conductas prosociales como el cooperar, ayudar y compartir.

El programa cumple con varias funciones, la primera de ellas es de corte preventivo, se busca prevenir problemas del desarrollo socioemocional que ocasionen problemas en un futuro; la segunda función es enfocada al desarrollo integral de los niños y la tercera función es terapéutica, pues busca integrar socialmente a los alumnos con dificultades en su interacción cotidiana con sus compañeros (Garaigordobil, 2005).

Así mismo, los juegos cooperativos recopilados se caracterizan por promover la participación de todos los miembros del grupo, fomentan la comunicación e interacción amistosa, así como la cooperación y ayuda mutua. La finalidad del programa de intervención es que los participantes tengan relaciones sociales saludables y se doten de herramientas para una adecuada convivencia.

### **3.2 Objetivos**

El objetivo principal de este trabajo fue diseñar e implementar un programa de intervención en donde se promovieran las conductas prosociales por medio de los juegos cooperativos para favorecer la convivencia escolar de los alumnos. Logrando esto a través de:

1. Involucrar a los padres de familia para que fomenten las conductas prosociales en sus hijos y así incrementar la convivencia positiva en la escuela.

2. Fomentar una convivencia inclusiva, en donde esté presente la participación de los y las alumnas con NEE.
3. Evaluar continuamente la intervención para la promoción de conductas prosociales y mejora de la convivencia escolar de los alumnos de segundo grado de primaria.

### **3.3 Programa de intervención**

A partir de los resultados del diagnóstico, se diseñó el programa de intervención el cual estuvo compuesto por 18 sesiones en las cuales se distribuyeron las variables evaluadas reportadas en la tabla 17.

El programa contó con un total de 27 actividades y juegos cooperativos, estos últimos fueron transversalizados durante las sesiones con el fin de desarrollar la conducta prosocial en el alumnado; cada sesión tuvo una duración de una hora y en la tabla 18 se presenta la distribución de las sesiones y actividades del programa. Así mismo, en el Apéndice F podrán consultarse las cartas descriptivas correspondientes.

Tabla 18

*Distribución de las sesiones y actividades del programa de intervención*

Sesiones	Actividades	Propósitos
Normas de convivencia (3)	Cuento “León de biblioteca”	Que los alumnos reflexionaran sobre la importancia de tener acuerdos de convivencia y los beneficios que tiene cumplirlos.
	Cuento “La cabrita Blanca”	Que los alumnos reflexionaran sobre la importancia de las normas sociales y los beneficios que tiene cumplirlas.
	Martín dice	Atención a las indicaciones. Fomentar el respeto a las reglas del juego.
	Cuento “David, ¡no!”	Que los alumnos reflexionaran sobre la importancia de las normas en el salón de clases y los beneficios que tiene cumplirlas.
	Llegando a acuerdos	Reflexionar que en varios lugares existen las normas de convivencia. Crear, en conjunto con los alumnos, acuerdos de convivencia para las sesiones del taller.
	El chicle saltarán	Fomentar el cumplimiento de las reglas del juego. Placer del encuentro con su compañero.
Convivencia positiva (2)	Abrazos musicales	Fomentar la interacción positiva y amistosa hacia sus compañeros.
	Danzas con los aros	Fomentar la interacción positiva entre los alumnos y la cohesión grupal. Se involucró la cooperación y la comunicación.
Comunicación efectiva (2)	Teléfono descompuesto	Reflexionar sobre que se necesita para tener una adecuada comunicación.
	Globo en pareja	Fomentar la comunicación verbal adecuada y la escucha activa. Se trabajó también sobre la cooperación y las relaciones de ayuda.
	Dos manos en una	Fomento de la comunicación verbal adecuada para cumplir un objetivo. Se trabajó también la cooperación.
Empatía (2)	Experimentando la empatía	Introducir y dialogar sobre el tema de empatía con los alumnos.
	La estatua y el ciego	Identificación de emociones. Comunicación no verbal Cooperación y ayuda mutua
	Cuento “El monstruo de colores”	Reflexionar sobre el tema de las emociones y la empatía, y sobre la importancia que tienen para convivir mejor.

	Personajes con sentimiento	Identificar y expresar distintas emociones. Trabajo cooperativo. Comunicación y escucha activa.
Confianza en uno mismo y en los demás (1)	Arriba y abajo con tu compañero	Fomentar la confianza en uno mismo y en los demás a través de relaciones de ayuda y cooperación para conseguir un objetivo.
Dar y recibir ayuda (2)	Gorros de fiesta	Fomentar las relaciones de ayuda en el alumnado. Lo cual implica a su vez la observación de las necesidades de los demás, relaciones de ayuda mutua, confianza en los demás, cohesión grupal y seguimiento de reglas del juego.
	Cuento “El león y el ratón”	Reflexionar y dialogar sobre la importancia de la ayuda mutua y porque es necesaria para convivir mejor.
	Zapatos perdidos	Fomentar en los alumnos las relaciones de ayuda, cooperación y cohesión grupal.
Convivencia inclusiva (3)	Cuento “Lolo, un conejo diferente”	Dialogar sobre la diversidad y que los alumnos reflexionen que todos somos diferentes.
	Diferentes pero semejantes	Que los alumnos se den cuenta que son diferentes a los demás, pero también comparten cosas en común.
	Rompecabezas cooperativo	Fomento de la convivencia inclusiva, caracterizada por la participación de todos. Así mismo se promueven conductas cooperativas para la construcción del rompecabezas, además se estimula la comunicación verbal, la escucha activa, la cohesión grupal y conductas de ayuda mutua.
	Pintando con mis amigos	Fomento de la convivencia inclusiva, la comunicación verbal, la escucha activa, la cohesión grupal y la cooperación.
Cooperación (3)	Cuento “Don Leoncio y Don Trigrón”	Introducir el termino cooperación y reflexionar sus implicaciones.
	Gallinas cojas	Fomentar la cooperación en el grupo, así como la cohesión grupal y la convivencia inclusiva.
	Pelotas de colores	Fomentar conductas de cooperación en el alumnado, así como la cohesión grupal y la comunicación verbal
	Desparrame de pintura	Fomentar conductas de cooperación, así como la cohesión grupal sentimiento de aceptación y la expresión emocional
18 sesiones	27 actividades	

Es importante mencionar que, para involucrar a los padres de familia en el fomento de conductas prosociales, en cada sesión se les dejó de tarea a los alumnos para realizar en familia una actividad lúdica o juego cooperativo; esta fue explicada a los alumnos y en su libreta de tareas se pegaron las instrucciones, pidiéndole al padre o madre de familia que si la realizaba firmara la hoja correspondiente. Las actividades asignadas fueron diseñadas para realizarse en el hogar en compañía de los padres, hermanos, abuelos y cualquier integrante de la familia que quisiera o pudiera participar; estas actividades se caracterizaron por utilizar materiales de fácil acceso, tales como hojas de papel y lápices de colores, recursos con los que generalmente contaban todos los alumnos. Adicionalmente, se contempló que los participantes tendrían diversas tareas asignadas de otras materias por lo que se procuró que las tareas del presente programa de intervención se realizaran en poco tiempo y no fuera necesario escribir algún tipo de reporte.

## 4. Resultados de la Intervención

### 4.1 Evaluación

A continuación, se presentan los resultados de intervención, los cuales fueron obtenidos de las notas de campo realizadas sesión tras sesión y las cuales, según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010) son registros y anotaciones durante los eventos de interés, señalan lo importante y documentan la descripción del ambiente, las interacciones y las experiencias. Específicamente se realizaron anotaciones de la observación directa, de la reactividad de los participantes y anotaciones personales sobre áreas de oportunidad del programa de intervención.

**Contextualización.** El programa de intervención dio inicio el martes 11 de febrero del presente ciclo escolar, con cada grupo se llevaron a cabo un total de 8 sesiones y se concluyó el miércoles 11 de marzo del mismo año. Cabe aclarar que el programa fue interrumpido, y esto fue debido a una epidemia que azotó a nivel mundial y que afectó a todas las esferas de desarrollo humano, lo económico, político, social y por supuesto, educativo.

Todo empezó en diciembre del 2019, cuando se detectó por primera vez en Wuhan, China un brote de neumonía generado por un virus denominado SARS-CoV-2 y organismos internacionales como la OMS empezaron a seguir el fenómeno; sin embargo, es hasta enero del 2020 que los casos detectados con este nuevo virus empezaron a incrementar, apareciendo las primeras cifras de decesos ante esta nueva enfermedad infecciosa denominada COVID-19 (Organización Mundial de la Salud, 2020a). En ese mismo mes, la OMS publicó en línea un conjunto de orientaciones técnicas con recomendaciones para todos los países sobre la forma de hacer una detección y gestión de los casos (Organización Mundial de la Salud, 2020a). La situación fue agravándose y la nueva enfermedad no se quedó estática, conforme los días

pasaban fueron haciéndose públicos varios casos de COVID-19 en diversas partes del mundo, lo que generó que este brote constituyera una emergencia de salud pública de importancia mundial.

Los diversos casos infectados con el virus aparecieron en todo el mundo, primero fue China, pero le siguió Tailandia, Japón, Filipinas, Egipto, España, Francia, Italia, Estados Unidos, México y Brasil, por mencionar algunos. Ante los alarmantes niveles de propagación de la enfermedad y por su gravedad, la OMS declara la pandemia del COVID-19 el 11 de marzo del 2020 (Organización Mundial de la Salud, 2020b).

Fue así como a partir de esta declaración de la OMS, a nivel mundial se empezaron a adoptar medidas de prevención y control de la pandemia. Entre las medidas adoptadas destacan la suspensión de eventos masivos, restricciones de viajes, cierre de aeropuertos, suspensión de labores, cierre de centros educativos, el distanciamiento físico y el establecimiento de cuarentenas, las cuales implicaban la interrupción de todas las actividades que no fueran esenciales (Organización Mundial de la Salud, 2020b).

Los primeros casos en México se reportaron el 29 de febrero, sin embargo, debido a que la cifra de contagios fue bastante baja, se emitieron recomendaciones en cuanto a higiene y se continuó con las rutinas diarias (Gobierno de México, 2020). Fue hasta el mes de marzo que México presentó un aumento exponencial de casos diagnosticados con COVID-19. El gobierno emitía conferencias diarias sobre la situación en materia de salud que atravesaba el país, haciendo recomendaciones sobre cuidado e higiene para prevenir posibles contagios. Mientras tanto, todos realizábamos nuestras rutinas con normalidad y el programa de intervención de la presente investigación seguía implementándose en la escuela.

Fue hasta el sábado 15 de marzo, que el gobierno nacional emitió un comunicado que informaba sobre la suspensión de labores del 20 de marzo al 20 de abril del presente año, lo

cual implicaba indudablemente suspensión de clases en todos los niveles del país (Gobierno de México, 2020). Específicamente en Mérida, la reacción ante la situación vivida fue diversa; tanto el personal administrativo como las docentes frente a grupo de la institución, estaban sorprendidos debido a que la situación fue inesperada y no prevista. Cuando se dio a conocer que solo se dispondría de una semana para terminar de aplicar la evaluación correspondiente al trimestre y calificar a sus alumnos, las maestras empezaron a ajustarse ante las nuevas condiciones. Ese día al contactarme con ellas, ambas docentes me solicitaron la suspensión del programa de intervención, me informaron que tenían muchas cosas pendientes que realizar con los alumnos y temían que el tiempo no fuera suficiente para concluir las. Al conocer la situación que enfrentaban las maestras, accedí solicitando que me concedieran un espacio breve para poder cerrar la intervención y aplicar un instrumento para valorar los progresos del programa.

Sin embargo, un día después, el gobierno estatal dio la instrucción de que a partir del martes 17 de marzo se adelantaría la suspensión de clases en todas las escuelas públicas y privadas de todos los niveles del estado de Yucatán, atendiendo a las recomendaciones de salud del gobierno federal para la protección de salud de los ciudadanos (SEGEY, 2020b). Ante este aviso, no fue posible aplicar los planes y actividades que, tanto las maestras como yo, habíamos proyectado para esa última semana de clases.

Los niños, ante el nuevo aviso de suspensión de clases y sin comprender muy bien los motivos, se sorprendieron ampliamente, considerando que serían más vacaciones para ellos y podrían descansar de las clases diarias. Los padres de familia, también se sorprendieron ante las medidas tomadas por el gobierno y empezaron a tener una amplia gama de emociones y sentimientos como el miedo, la incertidumbre, la preocupación y por supuesto temor ante el futuro incierto que se avecinaba. Mientras tanto, las maestras tuvieron

que seguir impartiendo clases a distancia y desde el 17 de marzo empezaron a realizar sus planeaciones ajustándolas a la contingencia actual.

La cifra de contagios en México y a nivel estatal seguía en aumento y la Secretaría de Educación Pública en coordinación con la Secretaría de Salud, decidió ampliar el periodo de suspensión de clases en todos sus niveles. La situación por la que atravesaba el país era crítica, debido a esto a nivel nacional se implementó la Jornada Nacional de Sana Distancia, impulsada por la Secretaría de Salud con el objetivo de contener la pandemia del coronavirus. La jornada inició el 23 de marzo y concluyó el 30 de mayo del presente año, esta jornada consistió en realizar un resguardo familiar en casa, el cierre y suspensión de labores educativas, la recomendación de conservar una sana distancia de al menos 1.5 metros en caso de tener contacto con personas fuera de la familia nuclear y el establecimiento del saludo a distancia (Gobierno de México, 2020).

Posteriormente, la Secretaría de Educación Pública sacó un comunicado informando a la población que el regreso a clases presenciales se daría únicamente cuando la Secretaría de Salud lo aprobara; por lo cual los planteles educativos permanecieron cerrados hasta nuevo aviso. Mientras tanto el gobierno -tanto nacional como estatal- siguió emitiendo recomendaciones para cuidar nuestra salud y no exponerse a este nuevo virus; la educación en sus diversos niveles continuó, pero desde la distancia. Es debido a esto que el regreso a clases y a las rutinas diarias dependieron del progreso que se dio en materia de salud ante el COVID-19.

Ante el panorama anterior, la presente investigación resultó afectada y la intervención tuvo que ser interrumpida de un día para el otro. Lo cual implicó que no se tuvo la oportunidad de aplicar el posttest para constatar los efectos de la intervención realizada; sin embargo, en los posteriores apartados se presentan los resultados obtenidos de las sesiones

que se aplicaron.

**Alcances.** La intervención dio inicio el martes 11 de febrero del presente ciclo escolar, con cada grupo se llevaron a cabo 8 sesiones y se concluyó el miércoles 11 de marzo del mismo año.

Se implementaron un total de 13 actividades y a continuación, se describen los propósitos y logros obtenidos durante la intervención antes de la pandemia del COVID-19 (tabla 19); así mismo, se adjuntan imágenes de los productos elaborados por los alumnos participantes

Tabla 19

*Logros alcanzados por actividad en ambos grupos de intervención implementadas antes de la pandemia del COVID-19.*

Tema	Actividades	Propósitos	Logros por actividad
Normas de convivencia	Cuento “León de biblioteca”	Que los alumnos reflexionen sobre la importancia de tener acuerdos de convivencia y los beneficios que tiene cumplirlos.	Los alumnos manifestaron tener una opinión favorable de las normas, destacaron las ventajas de tenerlas en la biblioteca y se dialogó sobre las dificultades que se presentarían si nadie las cumpliera.
	Cuento “La cabrita Blanca”	Que los alumnos reflexionen sobre la importancia de las normas sociales y los beneficios que tiene cumplirlas.	Los alumnos identificaron los tipos de normas de convivencia existentes cuando convivimos con nuestros compañeros, tales como el no gritar, respetar a sus compañeros y esperar su turno. Además, se dialogó sobre su utilidad, los beneficios de cumplirlas y las consecuencias de no seguirlas.
	Martín dice	Atención a las indicaciones. Fomentar el respeto a las reglas del juego.	Los alumnos reflexionaron sobre su conducta y admitieron que no habían cumplido las reglas del juego, esto provocó que en el juego “hubiera mucho

			caos”, así mismo los alumnos manifestaron que no respetar las reglas el juego “no era divertido porque algunos salían lastimados” por lo que se concluyó que cumplir las reglas era importante.
	Cuento “David, ¡no!”	Que los alumnos reflexionen sobre la importancia de las normas en el salón de clases y los beneficios que tiene cumplirlas.	Los alumnos identificaron varias normas de convivencia que existían en su salón, su utilidad y la importancia de cumplirlas.
	Llegando a acuerdos	Crear, en conjunto con los alumnos, acuerdos de convivencia para las sesiones del taller.	Se consiguió la participación y el compromiso de los alumnos para elaborar, respetar y cumplir el reglamento del taller.
	El chicle saltarán	Fomento del cumplimiento de las reglas del juego. Placer del encuentro con su compañero.	Los alumnos lograron identificar lo que sucedió cuando alguien no seguía las reglas y que al respetarlas podrían jugar todos juntos.
Convivencia positiva	Abrazos musicales	Fomentar la interacción positiva y amistosa hacia sus compañeros.	Se observaron interacciones positivas, tales como abrazos, tomarse de la mano, conversar y reír; adicionalmente los alumnos respetaron los acuerdos de convivencia y evitaron las peleas y discusiones.
	Danzas con los aros	Fomentar la interacción positiva entre los alumnos y la cohesión grupal. Se involucra la cooperación y la comunicación.	Se realizó un dialogo en donde los alumnos expresaron que las reglas les ayudan a “llevarse mejor con sus compañeros”, “que no haya caos” y “a divertirse”. Además, se observaron conductas cooperativas al elegir la dirección y ritmo del baile.
Comunicación efectiva	Teléfono descompuesto	Reflexionar sobre que se necesita para tener	Que los alumnos identificaran elementos útiles para comunicarse

		una adecuada comunicación.	mejor, tales como el escuchar con atención, guardar silencio, hablar claramente y ser paciente con los demás.
	Globo en pareja	Fomentar la comunicación verbal adecuada y la escucha activa. Se trabaja también sobre la cooperación y las relaciones de ayuda.	Se observó que los alumnos tuvieron una comunicación respetuosa, escuchaban a sus compañeros y compartían ideas. Además, para evitar que el globo cayera al suelo, se presentaron conductas de cooperación y ayuda mutua.
	Dos manos en una	Fomentar de la comunicación verbal adecuada para cumplir un objetivo. Se trabaja también la cooperación.	Se apreció que los alumnos dialogaron entre sí para elegir el tema de su dibujo, se comunicaban con respeto y escuchaban las ideas de sus compañeros. Así mismo, en la reflexión final los alumnos manifestaron que a veces es difícil comunicarse con sus compañeros pero que es importante hacerlo para “poder trabajar juntos y que nos salgan bien las cosas”.
Empatía	Experimentando la empatía	Introducir y dialogar sobre el tema de empatía con los alumnos.	Se logró que los alumnos identificaran el concepto de empatía, se dieron cuenta que ellos ya sabían que significaba ser empático, pero no lo conocían por ese término. Así mismo, los alumnos comentaron diversos ejemplos sobre la empatía en su vida diaria, y como ésta les ayudaba hacer amigos.
	La estatua y el ciego	Identificación de emociones. Comunicación no verbal Cooperación y ayuda mutua	Se logró que los alumnos identificaran las emociones de sus compañeros y compartieran a los demás las estrategias que utilizaron para lograrlo.

En cada sesión se realizaron notas de campo, las cuales permitieron identificar diversos hallazgos, los cuales serán descritos a continuación.

Con respecto a las sesiones dedicadas al tema “Normas de Convivencia”, al utilizar los cuentos se logró que los alumnos de ambos grupos manifestaran su opinión con respecto a las normas de convivencia, se identificó su importancia, su utilidad, los beneficios y las consecuencias de no seguirlas. En cuanto a los juegos cooperativos, estos promovieron la aparición de conductas cooperativas y de ayuda, además permitieron que los alumnos reconocieran que cuando nadie cumple las reglas del juego podían salir lastimados y que no todos se divierten. Adicionalmente se consiguió que los alumnos elaboraran y se comprometieran a seguir los acuerdos de convivencia del taller.

En cuanto a las sesiones dedicadas al tema “Convivencia Positiva” se consiguió que los alumnos de ambos grupos respetaran a sus compañeros, evitando lastimar a los demás y que siguieran las indicaciones del juego en cuestión. Además, se hicieron presentes interacciones amistosas tales como los abrazos, bailes, la cooperación y el dialogo, lo que permitió que disminuyeran los conflictos y discusiones. Cabe mencionar, que durante estas sesiones se presentaron conductas inclusivas tales como el trabajar con sus compañeros con NEE sin que se les solicitara, abrazarlos y hacerlos partícipes de las actividades.

Por otro lado, las sesiones dedicadas al tema de “Comunicación efectiva” permitieron que los participantes mejoraran su comunicación. En un inicio los alumnos estaban reacios a trabajar con compañeros que no fueran sus amigos, en especial con aquellos con alguna dificultad o trastorno de lenguaje; pero conforme se avanzó en las sesiones esta actitud fue modificándose. Los alumnos lograron identificar qué elementos pueden ayudarlos a comunicarse mejor, escuchaban y respetaban a sus compañeros, evitaban gritar y comentaron que, si bien es difícil comunicarse con los demás, deben intentarlo para lograr lo que se

propongan.

Con respecto a la sesión dedicada al tema de “Empatía”, se consiguió que los alumnos reconocieran el concepto, identificaron diversas ocasiones en las que habían sido empáticos y reflexionaron sobre la importancia que tiene esta para hacer amigos y llevarse bien con los demás. Adicionalmente se trabajó con la identificación de emociones y la cooperación.

Cabe mencionar que en la presente intervención faltaron varios aspectos que abordar con los alumnos y es precisamente un área de oportunidad el fomento de la empatía y de conductas prosociales como la cooperación y la ayuda mutua. Si bien en las sesiones implementadas se abordaron conductas prosociales como la cooperación y ayuda, fue evidente que es necesario una intervención más extensa y constante para arraigar en los alumnos dichos comportamientos, posibilitando así mejorar la convivencia escolar y prevenir comportamientos de exclusión social, especialmente de los casos NEE.

Entre las evidencias obtenidas en las sesiones implementadas, destacan: la primera tarea la cual giró en torno a las normas de convivencia que los alumnos tienen en su casa (figura 15), los productos de dos actividades “teléfono descompuesto” (figuras 16 y 17) y “Dos manos en una” (figura 18) y se presentan evidencias de la tarea cinco (figura 19).

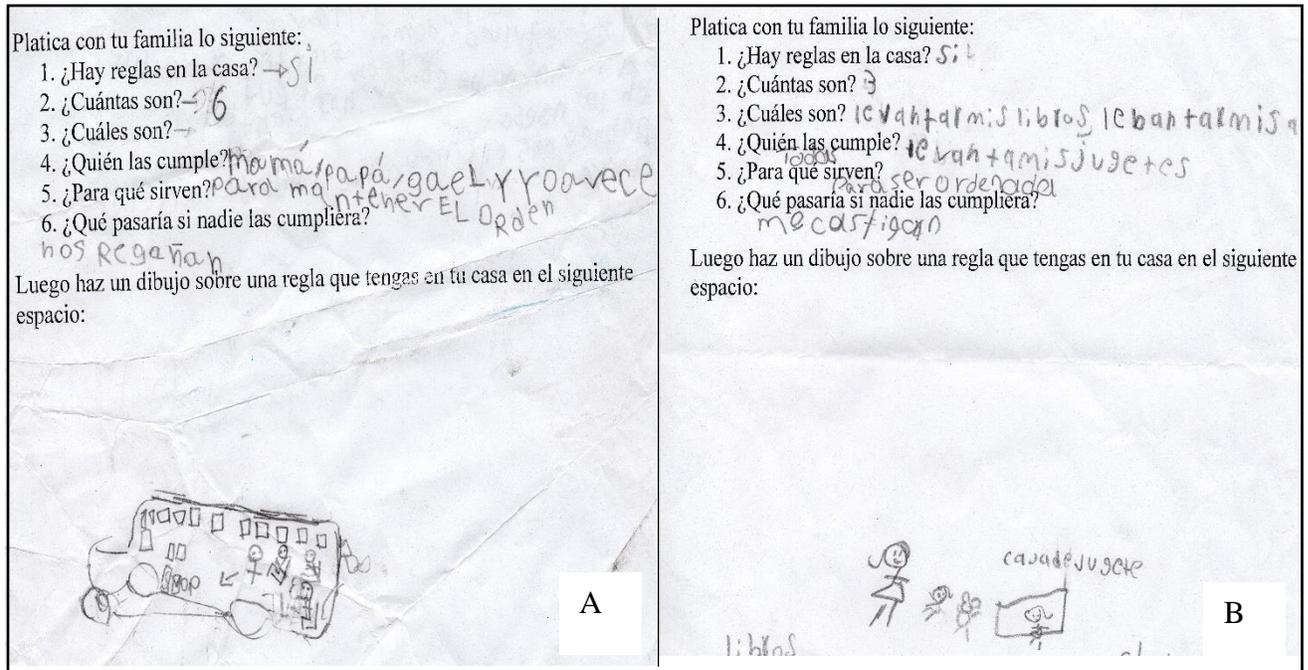


Figura 15. Evidencias de la tarea 1 de los alumnos de ambos grupos, la cual consistió en platicar con su familia sobre las reglas de la casa, para que sirven, la importancia de cumplirlas y dibujar aquella que más les gustara. En la figura A se observa la tarea entregada por un alumno del grupo A y en la figura B se encuentra la tarea entregada por un alumno del grupo B

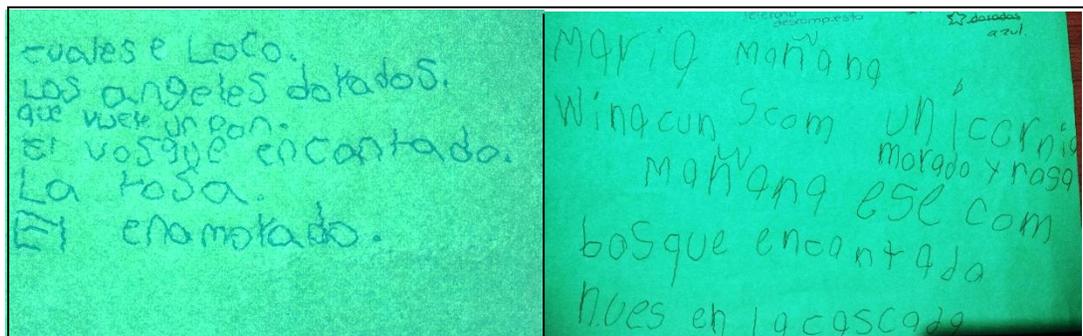
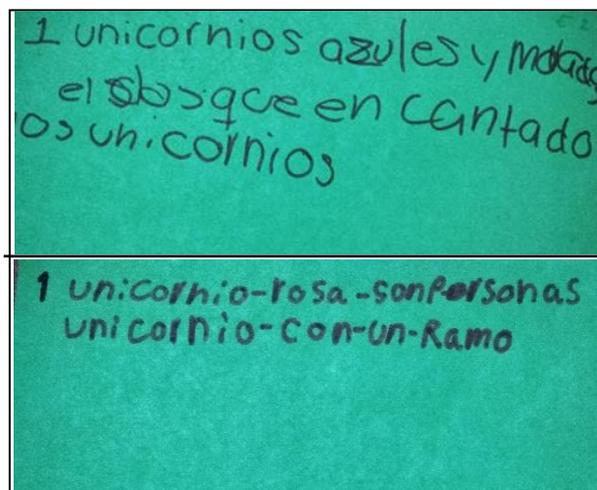


Figura 16. Evidencias de la actividad “Teléfono descompuesto” elaborados por el grupo A. La actividad formo parte de la sesión 6, los alumnos se dividieron en dos equipos y el objetivo de la actividad fue reflexionar sobre que se necesita para tener una adecuada comunicación. El mensaje original era “María sueña con unicornios rosas y morados que vuelan por el bosque encantado. María vuela con unicornios rosas y morados”.



*Figura 17.* Evidencias de la actividad “Teléfono descompuesto” elaborados por el grupo B. La actividad formo parte de la sesión 6, los alumnos se dividieron en dos equipos y el objetivo de la actividad fue reflexionar sobre que se necesita para tener una adecuada comunicación. El mensaje original era “María sueña con unicornios rosas y morados que vuelan por el bosque encantado. María vuela con unicornios rosas y morados”.



Figura 18. Dibujos recopilados de la sesión 7 en donde se realizó la actividad “Dos manos en una”, la cual tuvo como objetivo el fomento de la comunicación verbal y la cooperación. En la figura se observan cuatro dibujos obtenidos de diversas parejas de alumno que participaron en la actividad. La figura A y B son dibujos elaborados por alumnos del grupo 2ºA y las figuras C y D son dibujos elaborados por el grupo 2ºB.



Figura 19. Evidencia de la tarea número cinco. La cual consistió en ver una película con su familia, al concluir de verla se reunieron y conversaron sobre lo que sucedió, el problema que hubo, la solución a la que se llegó, si han experimentado algo similar y como lo han resuelto, por mencionar algunas. Posteriormente se les solicitó elaborar un dibujo con el momento que más les agrado de la película, para que en la próxima sesión del programa de intervención compartieran su experiencia con el grupo.

Por otro lado, en cada sesión se llevó un control de la asistencia y participación de los alumnos, así mismo, se les dejó de tarea realizar en familia una actividad que reforzara en casa el tema trabajado en la sesión, la cual fue explicada a los alumnos y pegada en su libreta de tareas, solicitando que el padre o madre de familia firmara cada tarea realizada.

A continuación, se presenta el porcentaje de asistencia a las sesiones en ambos grupos, la cual fue elevada; se observa que el menor porcentaje se presentó en el grupo B durante la sesión 1, registrando una asistencia del 74%. (figura 20).

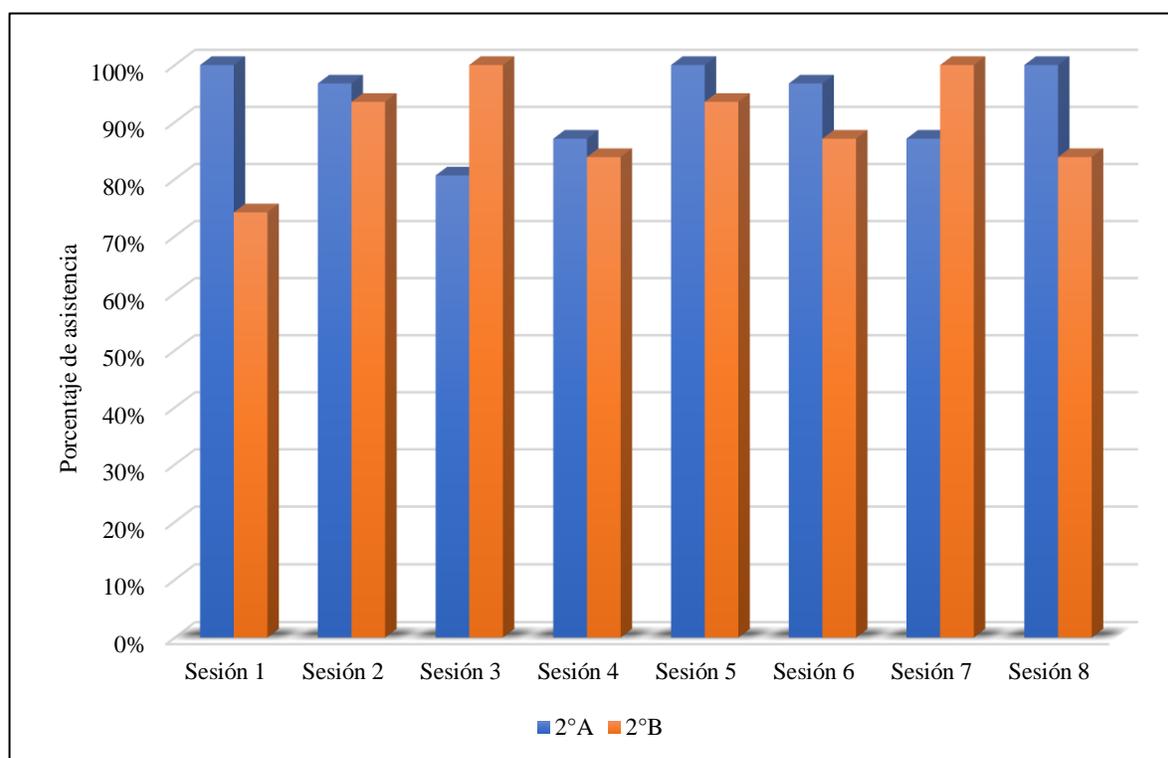
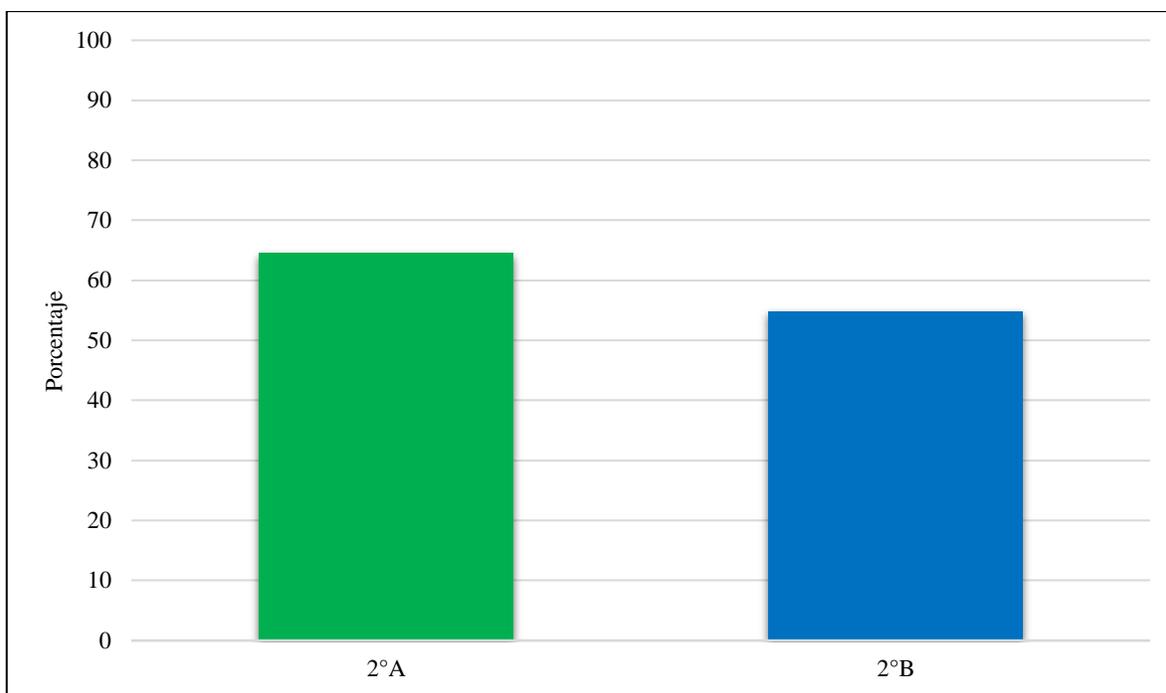


Figura 20. Gráfico de barras que representa el porcentaje de asistencia de los alumnos a las sesiones del programa de intervención. Las columnas de color azul hacen referencia a la asistencia del grupo A, mientras que las columnas color naranja indican el porcentaje de asistencia del grupo B.

Así mismo, se realizó un registro de las tareas realizadas por los alumnos con ayuda de sus padres. Encontrando que la proporción de padres de familia que realizaba tareas con sus hijos fue moderada en ambos grupos con un 64.51% de cumplimiento para el grupo A y 54.83% para el grupo B; consultar figura 21. Sin embargo, es conveniente hacer una

aclaración, en el grupo A de los 20 alumnos que entregaron las tareas solo 14 de ellos realizaron las 8 actividades; y algo similar ocurre en el grupo B, en donde de los 17 alumnos que entregaban tareas, solo 8 realizaron todas las actividades que se les asignaron para hacer en casa.



*Figura 21.* Gráfico de barras que representa el porcentaje de padres de familia que realizaba con sus hijos las tareas asignadas sesión por sesión del programa de intervención. La columna de color verde hace referencia el porcentaje del grupo A (64.51%), mientras que la columna color azul indica el porcentaje del grupo B (54.83%).

### **Reflexión final.**

La participación de los alumnos durante las sesiones de intervención fue alta, en general siempre llegaban a las sesiones con un buen ánimo y muy entusiasmados a la hora de realizar los juegos y actividades programadas.

Es importante mencionar que durante las sesiones de intervención se usaron varios cuentos para promover el diálogo y la reflexión, durante las primeras sesiones se observó que en diversas ocasiones los alumnos no esperaban su turno para hablar e interrumpían

constantemente a los demás. A pesar de esto, conforme que fue avanzado en el programa se modificaron estas conductas, dando paso a comportamientos tales como prestar atención a la historia, guardar silencio, esperar su turno para hablar, participar y respetar a sus compañeros.

En cuanto a las actitudes presentes en los juegos cooperativos, durante las primeras sesiones los alumnos platicaban constantemente unos con otros, no atendían indicaciones y no respetaban las reglas del juego; sin embargo, conforme se avanzaba en el programa poco a poco se observaron cambios favorables, se hicieron presente conductas cooperativas e inclusivas, se seguían las indicaciones y se respetaban los acuerdos de convivencia. Lo anterior permitió una mejora considerable en la convivencia general del grupo.

## 5. Discusión y conclusiones

### 5.1 Evaluación diagnóstica

El resultado de diagnóstico de la conducta prosocial en ambos grupos arrojó que del 30% al 40% de los alumnos tenían un bajo nivel, es decir, los participantes presentaban un comportamiento caracterizado por ser poco empático, poco cooperativo y participativo, no ayudaban a sus compañeros, no consideraban los sentimientos de los demás y no compartían su material escolar. Estos resultados son semejantes a los obtenidos por Espejel y Góngora (2017), quienes encontraron que antes de una intervención basada en juegos cooperativos, los alumnos obtuvieron un nivel bajo en lo que respecta a las conductas prosociales.

En lo que respecta a la convivencia escolar, se encontró que entre el 32% y el 46.42% de los alumnos de ambos grupos poseían una percepción negativa, es decir consideraban que no tenían amigos en la escuela, la maestra no los apoyaba y se habían sentido excluidos y rechazados; asimismo, afirmaron que en ocasiones emprendían acciones como insultar y excluir a sus compañeros además de incumplir las normas del salón. Estos datos concuerdan con los hallados por Córdoba, Del Rey, Casas y Ortega (2016), quienes reportan que las situaciones que más afectan la convivencia escolar son las acciones negativas que interrumpen el proceso de enseñanza aprendizaje, el desinterés del maestro por gestionar las relaciones interpersonales, el incumplimiento de las normas de convivencia y las agresiones.

Por otro lado, la evaluación sociométrica reveló que entre el 35.71% y el 64% de los participantes no eran bien recibidos en las interacciones diarias; las líderes en ambos grupos fueron en su mayoría niñas. En contraste, los casos NEE en su mayoría no obtuvieron elecciones positivas y fueron olvidados o rechazados por sus compañeros. Estos resultados coinciden con los hallados por Cerda, Salazar, Guzmán y Narváez (2018), quienes afirman

que los estudiantes con NEE generalmente se perciben a sí mismos como menos competentes y aceptados por sus iguales, lo que a su vez afecta la amplitud y riqueza de sus redes sociales.

## **5.2. Programa de intervención**

El programa de intervención fue elaborado basado en los resultados del diagnóstico y tomando como guía el “Programa de juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años” de Garaigordobil (2005); sin embargo, también se consideraron los resultados de diversas investigaciones que giraron en torno al tema de convivencia escolar y conductas prosociales. A continuación, se hará una descripción de las bases teóricas del programa de intervención.

La principal razón por el que se retomó los juegos cooperativos del programa de intervención de Garaigordobil (2005), fue el fomento del desarrollo integral del niño y la integración a los alumnos con dificultades de interacción cotidiana con sus compañeros. Lo anterior fue de vital importancia porque en el diagnóstico se encontró que los participantes realizaban conductas de exclusión hacia los casos NEE y los juegos cooperativos propuestos por Garaigordobil (2005) garantizan la participación de todos los miembros del grupo, la comunicación e interacción amistosa, así como la cooperación y ayuda mutua.

La selección de los participantes pertenecientes al segundo grado de primaria fue porque en diversas investigaciones sobre la promoción de conductas prosociales indican que los comportamientos prosociales que sobresalen en las interacciones cotidianas del ser humano se hacen aún más evidentes en un espacio escolar y entre niños con edades comprendidas entre los 6 y los 9 años (Zahn-Waxler, Iannotti y Chapman, como se citó en Guijo, 2002). Así mismo, se ha corroborado que los niños de 7 y 8 años que han sido entrenados en este tipo de comportamientos, los mantendrán durante la adolescencia y la

etapa adulta, y ello a su vez es un factor protector ante la conducta agresiva (Plazas, Morón, Santiago, Ariza, y Patiño, 2010).

Así mismo, el programa de intervención quedó integrado por diversos juegos cooperativos, autores como Tenorio, Prado y Cedeño (2017) señalan que este tipo de juego es uno de los medios ideales para la promoción de conductas prosociales; estos autores señalan que al utilizar el juego cooperativo para este fin permite la aparición de actitudes de confianza, colaboración y solidaridad; de igual manera se favorece la inclusión de todos los compañeros buscando que todos participen sin que nadie quede excluido. Es a través de los juegos cooperativos que los participantes valoran a las personas, sus habilidades, actitudes, formas de pensar y conocer, lo que a su vez contribuye al desarrollo de la persona (Cerdas, 2013). Lo anterior como se ha mencionado, fue uno de los principales objetivos de la presente intervención, fomentar la convivencia inclusiva en ambos grupos.

En este sentido, para fomentar una convivencia inclusiva en los alumnos se tomaron en consideración los hallazgos en materia de inclusión, los cuales señalan que es necesario el fomento de la empatía, del reconocimiento y valoración de la propia identidad, lo que permite a las personas ser conscientes de la diversidad, de las semejanzas y de la interdependencia con las personas que lo rodean, identificándose igualmente valiosas y distintas a la vez (UNESCO, 2008; Delors, 1994; Maganto, como se citó en Correa, 2017). Temas que fueron considerados e incluidos en el programa de intervención.

El programa de intervención incidió sobre la convivencia vivida por los alumnos, debido a que se implementó una serie de actividades que ayudaron a mejorarla, complementando así la función de los juegos cooperativos. Los resultados obtenidos en la presente investigación concuerdan con los hallazgos encontrados por Córdoba, Del Rey, Casas y Ortega (2016) quienes afirman que los alumnos experimentan una convivencia

escolar positiva cuando se fomentan actividades para entablar relaciones de calidad, caracterizadas por la amistad y el apoyo mutuo.

Un factor importante que se abordó en las primeras sesiones de intervención y que incidió indudablemente en la convivencia escolar, fueron las normas. En estas sesiones se implicó al alumnado en la elaboración de las normas de convivencia de programa de intervención; en donde se les dio el espacio para expresarse y ser escuchados valorando las diferentes aportaciones como algo positivo y enriquecedor. Las acciones emprendidas en la intervención posibilitaron que la elaboración grupal del acuerdo de convivencia fuera concebida como un recurso de apoyo para construir entornos favorables para el aprendizaje y la convivencia; así mismo se notó que en los grupos las peleas disminuyeron y los acuerdos de convivencia eran respetados y cumplidos. Estos resultados concuerdan con los hallazgos reportados en las investigaciones de autores como Aznar et al., (2007), Reyes, Gudiño y Fernández (2018) y del INEE (2015).

Otro aspecto importante que se consideró en el programa de intervención fue la participación de padres de familia y docentes de la institución. Para trabajar con los padres de familia se les dejó tareas a los alumnos para que las realizaran en casa, las cuales buscaban fortalecer los temas revisados en las sesiones, implicando así a los padres de familia en el fomento de conductas prosociales en sus hijos para la mejora de la convivencia escolar. En la presente investigación, se encontró que los alumnos con un mayor número de tareas realizadas eran a su vez quienes mostraban un mayor número de conductas prosociales en las sesiones. Estos resultados concuerdan con los reportados en diversas investigaciones, las cuales señalan que involucrar activamente a los docentes y a los padres de familia es un aspecto fundamental para la promoción de conductas prosociales en los niños y la mejora de

la convivencia escolar en el centro educativo (Cuenca y Mendoza, 2017; Santos, 2014; Valdez, 2014; Mendoza y Barrera, 2018; Secretaría de Educación Pública, 2018).

En este sentido, el programa de intervención basado en juegos cooperativos para la promoción de conductas prosociales enfocado a la mejora de la convivencia escolar demostró que efectivamente ayuda a mejorar las interacciones escolares en alumnos de primaria baja. Estos resultados concuerdan con los hallazgos reportados por Garaigordobil (2005) quien reporta un impacto positivo al usar los juegos cooperativos para desarrollar conductas prosociales, además de disminuir la presencia de conductas sociales negativas y un aumento en la cooperación grupal, la comunicación intragrupo y de estrategias cognitivas de interacción social. Así mismo, de acuerdo con Pacheco (2018) el tomar en cuenta las emociones, el respeto a la diversidad y por supuesto el trabajo cooperativo, favorece la mejora la convivencia en el centro educativo.

Es conveniente mencionar que el programa de intervención se realizó dentro del marco de la teoría cognitivo social de Bandura y el constructivismo dialectico de Vygotsky. Con respecto a la primera se utilizó principalmente el modelamiento y los reforzadores verbales; al usarlos en la presente investigación se encontró que favorecen la manifestación de conductas positivas, la colaboración y la generación de un ambiente escolar sano. Dichos resultados concuerdan con los reportados por Bandura y Ribes (1975) y por Caicedo (2014), en estudiantes de nivel preescolar y primaria.

En cuanto a la teoría de Vygotsky, no se perdió de vista que la adquisición del conocimiento comienza en el intercambio social, es decir, comienza siendo interpersonal y termina siendo intrapersonal. Al implementar actividades y juegos que implicaran intercambios sociales, se comprobó que efectivamente estas interacciones permiten que los

conocimientos de los niños se enriquezcan, tal como lo ha reportado la investigación de Chaves (2001).

Así mismo, nunca perdí de vista mi rol como mediadora para que los estudiantes construyan su aprendizaje, que, de acuerdo con esta teoría, implicó promover zonas de desarrollo próximo en donde se vieran implicadas la imaginación y una serie de reglas que le otorgaran dirección a la actividad. En la intervención se procuró que estuvieran presentes apoyos y soportes tanto intelectuales como emocionales que posibilitaran a los alumnos superarse, se elaboraron desafíos y retos que los hicieron cuestionarse y se promovieron espacios educativos con interacciones sociales que permitieron el aprendizaje colectivo. Los resultados obtenidos fueron favorables y se asemejan a los reportados por Chaves (2001), González (2012) y Vigotsky (1978).

### **5.3 Impacto esperado**

A continuación, se describen qué modificaciones se esperaban obtener una vez concluida la intervención y aplicado el postest.

En cuanto a los cambios esperados en ambos grupos con respecto a la Conducta Prosocial, se pretendía que alrededor del 90% sino es que el 100% de los niños como los padres de familia percibieran una alta presencia de conductas prosociales, caracterizados por manifestar un comportamiento empático y participativo, presencia de conductas como el compartir, ayudar y cooperar; así mismo se esperaba observar actitudes como la confianza y aceptación de la diversidad presente en el aula.

En cuanto a la convivencia escolar vivida por los alumnos de ambos grupos, el propósito fue que, de igual manera, el porcentaje de convivencia negativa disminuyera, aumentando así la percepción de una convivencia escolar positiva e inclusiva no solo en el salón de clases sino en su convivencia en general. Los cambios esperados en cuanto a la

convivencia implicaban la presencia de sentimientos de apoyo y ayuda, así como la sensación de ser aceptado e integrado en el grupo. También se pretendía que los alumnos tuvieran una percepción de un ambiente caracterizado por interacciones positivas, en donde se respetasen las normas de convivencia, se apreciara el apoyo recibido por los compañeros y docente y se respetaran a sus compañeros; dejando fuera de su repertorio conductas como el rechazo, la exclusión, los golpes y los insultos. Con respecto a la sociometría, se esperaba que aumentara la cohesión grupal y se observará una mejor distribución de las interacciones entre los participantes, considerando a los casos NEE, quienes serían incluidos en las actividades diarias.

En general se esperaba que en ambos grupos existiera una elevada presencia de conductas prosociales, que posibilitaran una convivencia escolar positiva e inclusiva, en donde se valore y respete la diversidad estableciendo interacciones positivas y amistosas. Las anteriores metas y objetivos se vieron interrumpidos y perjudicados por la contingencia vivida con el COVID.19. La cual afectó la implementación de la mayoría del programa de intervención, perjudicando así el logro de los objetivos antes descritos.

Como se explicó en el apartado de resultados de intervención, la pandemia del COVID-19 declarada en el mes de marzo del presente año, implicó la adopción de medidas de prevención y control del contagio del virus. Entre las medidas adoptadas destaca el cierre de centros educativos y suspensión de clases en todos los niveles a nivel nacional, situación que afectó de manera directa la aplicación y evaluación del programa de intervención.

A pesar de lo anterior, como se reflejó en el apartado de resultados de intervención, las ocho sesiones que se aplicaron con ambos grupos rindieron frutos. En estas sesiones se logró que en ambos grupos la mayoría de los alumnos fueran capaces de gestionar y cumplir

adecuadamente las normas de convivencia en su vida cotidiana, además manifestaron reconocer la importancia de las normas y acuerdos de convivencia en su vida cotidiana.

De igual manera, se consiguió que los alumnos interactuaran positivamente y se comunicaran con respeto. En ambos grupos se observó que los alumnos disfrutaban de las actividades propuestas, y si bien al inicio no fue de su agrado trabajar con compañeros que no eran sus amigos, conforme se fue avanzado en la intervención esta actitud fue modificándose.

Es importante mencionar las limitaciones de la investigación y brindar recomendaciones para futuras intervenciones relacionadas con las conductas prosociales y convivencia en el ámbito escolar.

Una de las limitaciones de la presente intervención fue el poco involucramiento y participación en las sesiones de la docente del grupo B. La colaboración de las docentes era de vital importancia puesto que se buscaba que aprendieran algunas técnicas o estrategias del programa que pudieran implementar en sus clases además de observar de manera directa a sus alumnos y constatar el cambio efectuado en ellos después de la intervención. Si bien la maestra del grupo A estuvo más que dispuesta y asistió a cada sesión participando en las dinámicas y observando al grupo para después compartir hallazgos e inquietudes; la docente del grupo B a pesar de haberse comprometido a ingresar a las sesiones para participar y apoyar en su implementación, estuvo ausente en varias ocasiones.

Lo anterior lo atribuyo a que la maestra del grupo B se estaba integrando a la escuela y a sus labores dentro de la misma, en varias ocasiones mencionaba que tenía asuntos que atender en dirección o que tenía reuniones con el departamento de USAER. Lo anterior fue un obstáculo para el programa, pero no fue un impedimento para la implementación de este. Al hablar con ella al respecto, comentó que a veces las tareas administrativas se le juntaban

y quería provechar el tiempo de la intervención para ponerse al día; sin embargo, al conocer el objetivo por el cual quería que estuviera presente, mostró su apoyo y las veces que la docente estuvo presente fue receptiva y participativa, apoyando las actividades.

La segunda limitación de la presente investigación fue la organización de los horarios de mi intervención con las intervenciones del área de USAER. Antes de implementar el programa, se le presentó al departamento los objetivos de este y las actividades programadas; todo el personal de USAER se mostró entusiasta y brindaron el apoyo correspondiente. Sin embargo, al iniciar las intervenciones uno o dos alumnos del grupo B se ausentaban a pesar de haber asistido ese día a la escuela. Al indagar al respecto, se descubrió que la maestra y el departamento de USAER habían decidido trabajar con los casos NEE durante la implementación del programa de intervención, por lo que los sacaban de las sesiones. Si bien la situación se resolvió cuando acudí para hablar con el departamento de USAER y con la maestra frente a grupo, las sesiones a las que asistieron dos casos NEE del grupo B fueron menores en comparación con los compañeros que no pertenecían al departamento de USAER.

La tercera limitación que se presentó durante la intervención fue la poca o nula participación de los padres de familia, quienes a pesar de haberse comprometido a realizar las tareas que les dejaba a sus hijos como parte del programa de intervención, muchas veces los niños llegaban sin haberlas realizado, consiguiendo que solo la cuarta parte de cada grupo entregaran las tareas.

La cuarta limitación y la cual representó un obstáculo que no puede superar y el cual nadie había previsto, fue la contingencia vivida ante el COVID-19, situación que llevó al cierre de escuelas y la suspensión de la intervención. Lo anterior me tomó por sorpresa y fue

un poco decepcionante saber que después de tanto esfuerzo invertido en mis planeaciones y en la elaboración del material didáctico a utilizar en las sesiones, estos ya no se emplearían.

Para finalizar, se harán mención de algunas recomendaciones realizadas con base a las experiencias obtenidas realizando la presente investigación.

Se han realizado muchas investigaciones que recomiendan el involucrar activamente a los padres de familia y a los docentes frente a grupos para el fomento de cualquier habilidad o capacidad en los niños de edad escolar (Cuenca y Mendoza, 2017; Santos, 2014; Valdez, 2014; Mendoza y Barrera, 2018; Secretaría de Educación Pública, 2018) específicamente en la presente investigación se presentó una poca o nula participación de padres. Ante la situación descrita, implementé diversas acciones para sensibilizarlos y motivarlos a participar, tales como contactarme con ellos mediante el grupo escolar de WhatsApp, hablar con la vocal del grupo para que me apoyara, asistir a las juntas de padres de familia y sensibilizarlos sobre la importancia de su colaboración. Las anteriores acciones dieron resultados parcialmente puesto que aún existían un gran número de alumnos sin tareas realizadas para lo cual en futuras investigaciones debe considerarse que los padres de familia trabajan y tienen realidades diversas que a veces les impiden o dificultan acompañar a sus hijos y realizar tareas adicionales a las ya dejadas por su maestra titular. Debido a esto se recomienda encontrar formas de aproximarse a los padres de manera flexible y empática.

En el caso de los docentes, se recomienda involucrarlos activamente en las intervenciones, puesto que de acuerdo con Cañas y Hernández (2018) es necesario fortalecer la conducta prosocial en los docentes, con el objetivo de que sirvan como ejemplo para sus estudiantes, logrando así mejorar la convivencia escolar pero también los procesos de enseñanza aprendizaje.

Por último, en cuanto al programa de intervención, se recomienda dedicar más tiempo a temas relacionados con la inteligencia emocional y la empatía, esto debido a que diversas investigaciones apuntan que esta última actúa como mediadora en las conductas prosociales, debido a que involucra una experiencia afectiva del estado emocional de otra persona y de un reconocimiento y comprensión del otro (Maganto, como se citó en Correa, 2017). Planteamientos similares aclaran investigaciones con respecto a la empatía, la cual es considerada el principal motivador y predictor de la conducta prosocial por sus componentes de comprensión y preocupación en niños y adolescentes; así mismo, es considerada como inhibidora de la conducta agresiva (Ortiz, Etxebarria, Apodaca, Conejero y Pascual, 2018; Richaud y Mesurado, 2016; Mestre, Samper y Frías, 2002).

### Referencias

- Arévalo, X. (2016). Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses [Archivo PDF]. *Revista Ra Ximhai*, 12(3). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811023>
- Auné, S., Blum, D., Abal, J., Lozzia, G. y Horacio, F. (2014). La conducta prosocial: estado actual de la investigación [Archivo PDF]. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 11(2). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483547666003>
- Aznar, I., Cáceres, M. e Hinojo, F. (2007). Estudio de la Violencia y Conflictividad Escolar en las Aulas de Educación Primaria a través de un Cuestionario de Clima de Clase: El Caso de las Provincias de Córdoba y Granada (España) [Archivo PDF]. *REICE Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 5 (1). Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551/55100110>
- Bandura, A. y Ribes, E. (1975). *Modificación de la conducta. Análisis de la agresión y la delincuencia*. México: Trillas.
- Baquero, R. (1999). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique.
- Booth, T. y Ainscow, M. (2000). *Índice de inclusión. Desarrollando el aprendizaje y la participación en las escuelas* [Archivo PDF]. UNESCO. Recuperado de [http://www.daemcopiapo.cl/Biblioteca/Archivos/INDICE\\_INCLUSION.pdf](http://www.daemcopiapo.cl/Biblioteca/Archivos/INDICE_INCLUSION.pdf)
- Caicedo, J. (2014). *Fortalecimiento de las conductas prosociales en los niños y niñas de la institución educativa técnico industrial Julio Flores sede Mariscal Sucre y Olga Forero de la ciudad de Chiquinquirá (Boyacá)* [Tesis de Licenciatura]. Universidad

- Nacional Abierta y a Distancia, Chiquinquirá, Colombia. Recuperada de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/10596/2480/1/33703010.pdf>
- Cantón, J., Cortés, M., Cantón, D. (2011). *Desarrollo socioafectivo y de la personalidad*. Alianza editorial: Madrid, España.
- Cañas, D. y Hernández, J. (2018). *Características de la conducta prosocial-altruista y comunicación asertiva en docentes del Colegio Nuestra Señora del Pilar de Bucaramanga* [Archivo PDF]. Universidad Cooperativa de Colombia, Bucaramanga, Colombia. Recuperado de <http://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/1811/1/Memoria%20Acad%20c3%20a9mica%20Invest%20prosocial%20asertiva%20profesores.pdf>
- Caprara, G. V., y Pastorelli, C. (1993). Early emotional instability, prosocial behaviour, and aggression: Some methodological aspects. *European Journal of Personality*, 7(1), 19–36. Recuperado de: <https://doi.org/10.1002/per.2410070103>
- Carrasco, V. (2010). Clima social, prosocialidad y violencia como predictores de inadaptación escolar en primaria [Archivo PDF]. *European Journal of Education and Psychology*, 3(2). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1293/129315468007.pdf>
- Cerchiaro, E. Barras, R. y Vargas, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención [Archivo PDF]. *Duazary*, 16(3). Pp. 40-53. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.21676/2389783X.2967>
- Cerda, G., Salazar, Y., Guzmán, C y Narváez, G. (2018). Impacto de la convivencia escolar sobre el rendimiento académico, desde la percepción de estudiantes con desarrollo típico y necesidades educativas especiales [Archivo PDF]. *Propósitos y*

- Representaciones*, 6(1). Pp. 247-300. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n1.194>
- Cerdas, E. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos [Archivo PDF]. *Revista de Paz y Conflictos* (6). Pp. 107-123. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205027536005>
- Chaves, A. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. [Archivo PDF]. *Revista Educación*, 25 (2). Pp. 59-65. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025206>
- Consejo Municipal de Participación Social en la Educación/Ayuntamiento de Mérida. (s. f.) *Guía de buenas prácticas para la convivencia escolar* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://www.merida.gob.mx/municipio/portal/especiales/bullying/guia/guia.pdf>
- Constanza, F., Mendoza, C. y Rodríguez, L. (2015). *Conducta prosocial y bullying en alumnos de secundaria* [Tesis de Licenciatura]. Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, México. Recuperada de: <http://132.248.9.195/ptd2015/marzo/0727503/Index.html>
- Córdoba, F., Del Rey, R., Casas, J. y Ortega, R. (2016). Valoración del alumnado de primaria sobre convivencia escolar: El valor de la red de iguales [Archivo PDF]. *Psicoperspectivas* 16(2). Pp. 79-90. Recuperado de <http://psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/viewFile/760/501>
- Correa, M. (2017). Aproximaciones epistemológicas y conceptuales de la conducta prosocial [Archivo PDF]. *Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte* (27). Recuperado de <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=1b1018f7-e4cd-4944-8d66-cb32043fc03e%40pdc-v-sessmgr02>

- Cuenca, V. y Mendoza, B. (2017). Comportamiento prosocial y agresivo en niños: tratamiento conductual dirigido a padres y profesores [Archivo PDF]. *Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records*, 7 (2). Pp. 2691-2703. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=358953728006>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, M. y Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil [Archivo PDF]. *Paradigma*, 37(1). Pp. 99-134. Recuperado de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512016000100007&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007&lng=es&tlng=es).
- Del Barrio, V., Moreno, C. y López, R. (2001). Evaluación de la agresión y la inestabilidad emocional en niños españoles: su relación con la depresión. *Clínica y Salud*, 12(1). Pp. 33-50. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1806/180618320002>
- Delors, J. (1994). La educación encierra un tesoro. México: El Correo de la UNESCO.
- Del Rey, R.; Casas, J. y Ortega, R. (2017). Desarrollo y validación de la Escala de Convivencia Escolar (ECE). *Universitas Psychologica*, 16(1). Pp. 1-11. [http://dx.doi.org/10.11144/J\\_averiana.upsy16-1.dvec](http://dx.doi.org/10.11144/J_averiana.upsy16-1.dvec)
- Durango, M., Soto, S. y Yara, F. (2014). *Prosocialidad y convivencia escolar en niños y niñas en edades entre 6 y 9 años de la institución educativa Juan Echeverry Abad Itagui, Antioquia*. [Tesis de maestría]. Universidad Cooperativa de Colombia, Medellín, Colombia. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12494/8675>
- Espejel, M. y Góngora, E. (2017). Conducta prosocial. Propuesta de una intervención a través del cuento y el juego cooperativo [Archivo PDF]. *Revista de Estudios Clínicos*

*e Investigación Psicológica*, 7 (14). Pp. 138-154. Recuperado de:

<https://docplayer.es/73297665-Conducta-prosocial-propuesta-de-una-intervencion-a-traves-del-cuento-y-el-juego-cooperativo.html>

Fierro, M. (2013). Convivencia inclusiva y democrática. Una perspectiva para gestionar la seguridad escolar [Archivo PDF]. *Sinética. Revista Electrónica de Educación* (40).

Pp. 1-18. Recuperado de

<https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/47>

Flores, M. y Luzrobles, J. (2018). *Prácticas parentales utilizadas por padres y/o cuidadores de niños y niñas de 10 a 14 años y su relación con conductas prosociales y agresivas* [Tesis de Maestría]. Universidad Cooperativa de Colombia, Santa Marta, Colombia. Recuperada de

[http://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7669/1/2018\\_practicas\\_parentales\\_utilizadas.pdf](http://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7669/1/2018_practicas_parentales_utilizadas.pdf)

Furlán, A., Saucedo, C. y Lara, B. (Coords.) (2004). *Miradas diversas sobre la disciplina y la violencia en centros escolares*. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara-Centro Universitario de Ciencias de la Salud/Secretaría de Educación de Jalisco.

Gallardo, P. (2009). Educación ciudadana y convivencia democrática [Archivo PDF]. *SIPS-Revista Interuniversitaria de pedagogía social* (16). Pp. 119-133. Recuperado de

<https://recyt.fecyt.es/index.php/PSRI/article/view/36953/20519>

- Garaigordobil, M. (2003a). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y disminuir la violencia*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003b). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Psicología Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños [Archivo PDF]. *Psicothema*, 16 (3). Pp. 429-435. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72716315>
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa juego, 6 a 8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid, España: Pirámide.
- García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano [Archivo PDF]. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, VII (2). Pp. 1-21. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/338402805> El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano
- Gobierno de la República. (2013). *Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018* [Archivo PDF]. Recuperado de [https://www.snieg.mx/contenidos/espanol/normatividad/MarcoJuridico/PND\\_2013-2018.pdf](https://www.snieg.mx/contenidos/espanol/normatividad/MarcoJuridico/PND_2013-2018.pdf)

Gobierno del Estado de Yucatán. Poder Legislativo. (2008). *Ley para la protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes del estado de Yucatán* [Archivo PDF].

Recuperado de

<http://www.educacion.yucatan.gob.mx/multimedia/publi/docpublicaciones/200902174392.pdf>

Gobierno de México. (2020). Coronavirus. México: *Coronavirus*. Recuperado de

<https://coronavirus.gob.mx/>

gob.mx (2016). *Convivencia escolar y su relación con el aprendizaje*. Recuperado de

<https://www.gob.mx/escuelalibredeacoso/articulos/convivencia-escolar-y-su-relacion-con-el-aprendizaje>

gob.mx (2017). *Estar bien en la escuela*. Recuperado de

<https://www.gob.mx/escuelalibredeacoso/articulos/estar-bien-en-la-escuela>

Gollás, I. (2017). Aproximación al concepto de convivencia escolar desde los constructos de sociabilidad y socialización [Archivo PDF]. En R. Torres (Presidencia), *XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa – COMIE*. Congreso llevado a cabo en San Luis Potosí, México. Recuperado de

<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1835.pdf>

González, C. (2012). *Aplicación del constructivismo social en el aula* [Archivo PDF].

Gobierno de Guatemala. Recuperado de:

[https://www.oei.es/historico/formaciondocente/materiales/OEI/2012\\_GONZALEZ\\_ALVAREZ.pdf](https://www.oei.es/historico/formaciondocente/materiales/OEI/2012_GONZALEZ_ALVAREZ.pdf)

González, M. (2000). *Conducta prosocial: evaluación e intervención*. Madrid, España:

Morata.

Guijo, V. (2002). *Estudio Multifactorial de la conducta Prosocial en niños de 5 y 6 años*

[Tesis de Doctorado]. Universidad de Burgos, Burgos, España. Recuperado de:

<https://core.ac.uk/reader/61545294>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología*

*de la investigación*. México: McGraw Hill.

Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación [INEE]. (2015). *Convivencia y*

*disciplina en la escuela. Análisis de reglamentos escolares en México* [Archivo

PDF]. Recuperado de [https://www.inee.edu.mx/wp-](https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2018/12/P1C232.pdf)

[content/uploads/2018/12/P1C232.pdf](https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2018/12/P1C232.pdf)

Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación [INEE]. (2018). *La educación*

*obligatoria en México. Informe 2018*. Recuperado de

[https://www.inee.edu.mx/portalweb/informe2018/04\\_informe/capitulo\\_06.html](https://www.inee.edu.mx/portalweb/informe2018/04_informe/capitulo_06.html)

INE. (2019a). *Consulta infantil y juvenil 2018. Reporte de resultados*. [Archivo PDF].

Recuperado de [https://www.ine.mx/wp-](https://www.ine.mx/wp-content/uploads/2019/04/Resultados_Consulta_Infantil_y_Juvenil-2018.pdf)

[content/uploads/2019/04/Resultados\\_Consulta\\_Infantil\\_y\\_Juvenil-2018.pdf](https://www.ine.mx/wp-content/uploads/2019/04/Resultados_Consulta_Infantil_y_Juvenil-2018.pdf)

INE. (2019b). *Consulta infantil y juvenil 2018. Reporte de resultados Yucatán. México*.

[Archivo PDF]. Recuperado de [https://www.ine.mx/wp-](https://www.ine.mx/wp-content/uploads/2019/08/CIJ-18-YUC.pdf)

[content/uploads/2019/08/CIJ-18-YUC.pdf](https://www.ine.mx/wp-content/uploads/2019/08/CIJ-18-YUC.pdf)

Inglés, C., Benavides, G., Redondo, J., García, J., Ruiz, C., Estévez, C. y Huescar, E.

(2009). *Conducta prosocial y rendimiento académico en estudiantes españoles de*

- Educación Secundaria Obligatoria [Archivo PDF]. *Anales de Psicología*, 25(1). Pp. 93-101. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16711594011>
- Mendoza, B. y Barrera, A. (2018). Gestión de la convivencia escolar en educación básica: percepción de los padres. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(2). Pp. 93-102. Recuperado de: <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.2.1729>
- Mestre, V. (2014). Prosocialidad: evaluación e intervención. Propuestas de futuro [Archivo PDF]. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología* 6(2). Pp. 195-201. Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2014/mip142j.pdf>
- Mestre, V., Samper, G. y Frías, M. (2002). Procesos cognitivos y emocionales predictores de la conducta prosocial y agresiva: La empatía como factor modulador [Archivo PDF]. *Psicothema*, 14 (2). Pp. 227-232. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72714207>
- Moreno, J. (1972). Fundamentos de la sociometría. 2ed. Buenos Aires: Paidós
- Organización Mundial de la Salud. (2020a). *Nuevo coronavirus 2019. Brote de enfermedad por coronavirus (COVID-19)*. Recuperado de [https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019?gclid=CjwKCAjw\\_LL2BRakEiwAv2Y3SaOu6pQXXBW53PdsAeRYUeYP\\_RsfJCD01jZZ3dzKGUfMtlDsTzCJ9pBoCgjqQAvD\\_BwE](https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019?gclid=CjwKCAjw_LL2BRakEiwAv2Y3SaOu6pQXXBW53PdsAeRYUeYP_RsfJCD01jZZ3dzKGUfMtlDsTzCJ9pBoCgjqQAvD_BwE)
- Organización Mundial de la Salud. (2020b). Organización Mundial de la Salud. *COVID-19: cronología de la actuación de la OMS*. Recuperado de: <https://www.who.int/es/news-room/detail/27-04-2020-who-timeline---covid-19>
- Ortiz, M., Etxebarria, I., Apodaca, P., Conejero, S. y Pascual, A. (2018). Moral emotions associated with prosocial and antisocial behavior in school-age children [Archivo

- PDF]. *Psicothema*, 30(1). Pp. 82-88. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=127614482&lang=es&site=ehost-live>
- Osés Bargas, R. M., Duarte Briceño, E., Pinto Loria, M. L., Aguayo Chan, J. C., Espejel López, M. V. y Garaigordobil Landazábal, M. (2014). *Conducta Prosocial. Manual para docentes de primaria*. Mérida, Yucatán: Ediciones de la Universidad Autónoma de Yucatán.
- Osés, R. M., Duarte, E. y Pinto, M. L. (2015). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6° grado de escuelas públicas [Archivo PDF]. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3). Pp. 176-186. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/886>
- Osornio, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco [Archivo PDF]. *Revista Ra Ximhai*, 12(3). Pp. 415-431. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811029>
- Pacheco, B. (2018). Violencia escolar: la perspectiva de estudiantes y docentes. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(1). Pp. 112-121. Recuperado de: <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1523>
- Pineda, B. y Peña, R. (2017). *Eficacia de los programas de fomento en la conducta prosocial: un recorrido conceptual por sus implicaciones* [Archivo PDF]. Universidad Cooperativa de Colombia. Santa Martha, Colombia. Recuperado de [http://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/11033/1/2017\\_%20fomento\\_conducta\\_prosocial.pdf](http://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/11033/1/2017_%20fomento_conducta_prosocial.pdf)

- Plazas, E., Morón, M., Santiago, S., Ariza, S. y Patiño, C. (2010). Relaciones entre iguales, conducta prosocial y género desde la educación primaria hasta la universitaria en Colombia [Archivo PDF]. *Universitas Psychologica*, 9(2). Pp. 357-369. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64716832005>
- Reyes, S.; Gudiño, S. y Fernández, J. (2018). Violencia escolar en Michoacán y Nuevo León, un diagnóstico situado para promover escuelas seguras en educación básica. *REDIE Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20 (2). Pp. 46-58. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=155/15557127005>
- Richaud, M. y Mesurado, B. (2016). Las emociones positivas y la empatía como promotores de las conductas prosociales e inhibidores de las conductas agresivas [Archivo PDF]. *Acción Psicológica*, 13(2). Pp. 31-41. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=344049074004>
- Rivas, J. (2015). *Análisis multifactorial del bienestar óptimo y la conducta prosocial como indicadores del desarrollo positivo en adolescentes mexicanos* [Tesis de Licenciatura]. Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, México. Recuperado de [https://repositorio.unam.mx/contenidos/analisis-multifactorial-del-bienestar-optimo-y-la-conducta-pro-social-como-indicadores-del-desarrollo-positivo-en-ad-399792?c=BDglEZ&d=false&q=:\\*.\\*&i=1&v=1&t=search\\_0&as=0](https://repositorio.unam.mx/contenidos/analisis-multifactorial-del-bienestar-optimo-y-la-conducta-pro-social-como-indicadores-del-desarrollo-positivo-en-ad-399792?c=BDglEZ&d=false&q=:*.*&i=1&v=1&t=search_0&as=0)
- Rodríguez, M. y Vaca, P. (2010). Promover la convivencia escolar: una propuesta de intervención comunitaria [Archivo PDF]. *Aletheia*, (33). Pp. 179-189. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1150/115021494016.pdf>
- Romero, J. (2016). *El juego como técnica para el fortalecimiento de la conducta prosocial en niños de cuarto de primaria del Instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela*

- Sede C* [Archivo PDF]. Universidad Cooperativa de Colombia, Bucaramanga, Colombia. Recuperado de <http://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/310/1/El%20juego%20como%20t%c3%a9cnica%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20conducta%20prosocial%20en%20ni%c3%b1os%20de%20cuarto%20de%20primaria.pdf>
- Romersi, S., Martínez, R. y Roche R. (2011). Efectos del Programa Mínimo de Incremento Prosocial en una muestra de estudiantes de educación secundaria [Archivo PDF]. *Anales de psicología*, 27 (1). Pp. 135-146. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3353531>
- Ruiz, M. (2005). *Estudio e intervención en la conducta prosocial-altruista* [Tesis doctoral]. Universidad de Córdoba, España. Recuperado de <https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/262/13217562.pdf?sequence=1&isAllo wed=y>
- Santed, M. (2018). *Conductas prosociales y funciones ejecutivas en el alumnado de Educación Básica Obligatoria: diferencias en función del curso y género* [Tesis de Maestría]. Universidad Zaragoza. Zaragoza, España. Recuperada de <https://zaguan.unizar.es/record/77294/files/TAZ-TFM-2018-1393.pdf>
- Santos, J. (2014). *Prevención de la violencia escolar y promoción de conductas prosociales en estudiantes de primaria* [Tesis de Maestría]. Universidad Autónoma de Yucatán. Mérida, Yucatán, México.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. México: Pearson.

Secretaría de Educación Pública [SEP]. (2009). *Informe Nacional sobre violencia de género en la educación básica en México* [Archivo PDF]. Recuperado de [https://www.unicef.org/mexico/spanish/Estudio\\_violencia\\_genero\\_educacion\\_basica\\_Part1.pdf](https://www.unicef.org/mexico/spanish/Estudio_violencia_genero_educacion_basica_Part1.pdf)

Secretaría de Educación Pública [SEP]. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica* [Archivo PDF]. México: SEP. Recuperado de [https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES\\_CLAVE\\_PARA\\_LA\\_EDUCACION\\_INTEGRAL.pdf](https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf)

Secretaría de Educación Pública [SEP]. (2018a). *Documento base del programa nacional de convivencia escolar para autonomía curricular ciclo 2018-2019* [Archivo PDF]. Recuperado de [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/333283/DOCUMENTO\\_BASE\\_DEL\\_PROGRAMA\\_NACIONAL\\_DE\\_CONVIVENCIA\\_ESCOLAR\\_PARA\\_AUTONOMIA\\_CURRICULAR\\_2018\\_2019.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/333283/DOCUMENTO_BASE_DEL_PROGRAMA_NACIONAL_DE_CONVIVENCIA_ESCOLAR_PARA_AUTONOMIA_CURRICULAR_2018_2019.pdf)

Secretaría de Educación Pública [SEP]. (2018b). *Aprendizajes Clave para la educación integral. Estrategia de equidad e inclusión en la educación básica: para alumnos con discapacidad, aptitudes sobresalientes y dificultades severas de aprendizaje, conducta o comunicación*. México: SEP. Recuperado de: [https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-equidad/1LpM\\_Equidad-e-Inclusion\\_digital.pdf](https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-equidad/1LpM_Equidad-e-Inclusion_digital.pdf)

- SEGEY. (2015). *Lineamientos generales para el establecimiento de ambientes de convivencia escolar democrática, inclusiva y pacífica* [Archivo PDF]. Recuperado de [http://www.educacion.yucatan.gob.mx/multimedia/publi/LineamientosGrales\\_ConvivienciaEscolar\\_140515.pdf](http://www.educacion.yucatan.gob.mx/multimedia/publi/LineamientosGrales_ConvivienciaEscolar_140515.pdf)
- SEGEY. Secretaría de Educación. (2020). *Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE)* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://www.educacion.yucatan.gob.mx/multimedia/programas/ConvivenciaEscolar.pdf>
- SEGEY. Secretaria de Educación del Gobierno del Estado de Yucatán. (2020b). Publicaciones. Mérida, Yuc., México. *SEGEY. Secretaria de Educación*. Recuperado de <http://www.educacion.yucatan.gob.mx/publicaciones/index>
- SEP Secretaría de Educación Pública. (2020). *Programa Nacional de Convivencia Escolar. Informe Nacional de Resultados. Segunda Fase*. Recuperado de [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/386601/Informe\\_PNCE\\_Nacional\\_17-18.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/386601/Informe_PNCE_Nacional_17-18.pdf)
- SEP-SEGOB (2018). *Plan de acción para la prevención social de la violencia y el fortalecimiento de la convivencia escolar*. Recuperado de <https://www.gob.mx/escuelalibredeacoso/articulos/plan-de-accion>
- Shaffer, D. (2009). *Desarrollo social y de la personalidad*. México: Thomson.

- Tenorio, P., Prado, M., Cedeño, M. (2017). Resiliencia y juegos cooperativos en el contexto escolar [Archivo PDF]. *Dominio de las Ciencias*, 3(3). Pp. 456-469. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6102831>
- Tur-Porcar, A., Mestre, V., Samper, P., Malonda, E. y Llorca, A. (2014). Programa de educación de las emociones: la convivencia. Evaluación de su eficacia en la conducta prosocial [Archivo PDF]. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(2). Pp. 593-599. Recuperado de [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1938/0214-9877\\_2014\\_1\\_2\\_593.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1938/0214-9877_2014_1_2_593.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- UNESCO. (2008). Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz. Lecciones desde la práctica educativa innovadora en América Latina [Archivo PDF]. Santiago, Chile. Recuperado de: <https://dds.cepal.org/redesoc/publication?id=573>
- UNESCO (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en educación. Agenda Mundial de Educación 2030*. París. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0025/002595/259592s.pdf>
- UNICEF. (2013). *Los derechos de la infancia y la adolescencia en Yucatán* [Archivo PDF]. Recuperado de [http://www.yucatan.gob.mx/docs/blog/bl307ar3\\_964.pdf](http://www.yucatan.gob.mx/docs/blog/bl307ar3_964.pdf)
- UNICEF. (2017). *Informe anual México 2017* [Archivo PDF]. Recuperado de <https://www.unicef.org.mx/Informe2017/Informe-Anual-2017.pdf>
- Valdés, R., López, V. y Jiménez, F. (2019). Inclusión educativa en relación con la cultura y la convivencia escolar [Archivo PDF]. *Educación y Educadores*, 22(2). Pp. 187-211. Recuperado de: <https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.2.2>

Valdez, M. (2014). *Intervención en conducta prosocial con alumnos de cuarto grado de primaria* [Tesis de Maestría]. UADY. Mérida, Yucatán, México.

Vásquez, E. (2017). Estudio de las conductas prosociales en niños de San Juan de Pasto [Archivo PDF]. *Psicogente*, 20(38). Pp. 282-295. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/psico/v20n38/0124-0137-psico-20-38-00282.pdf>

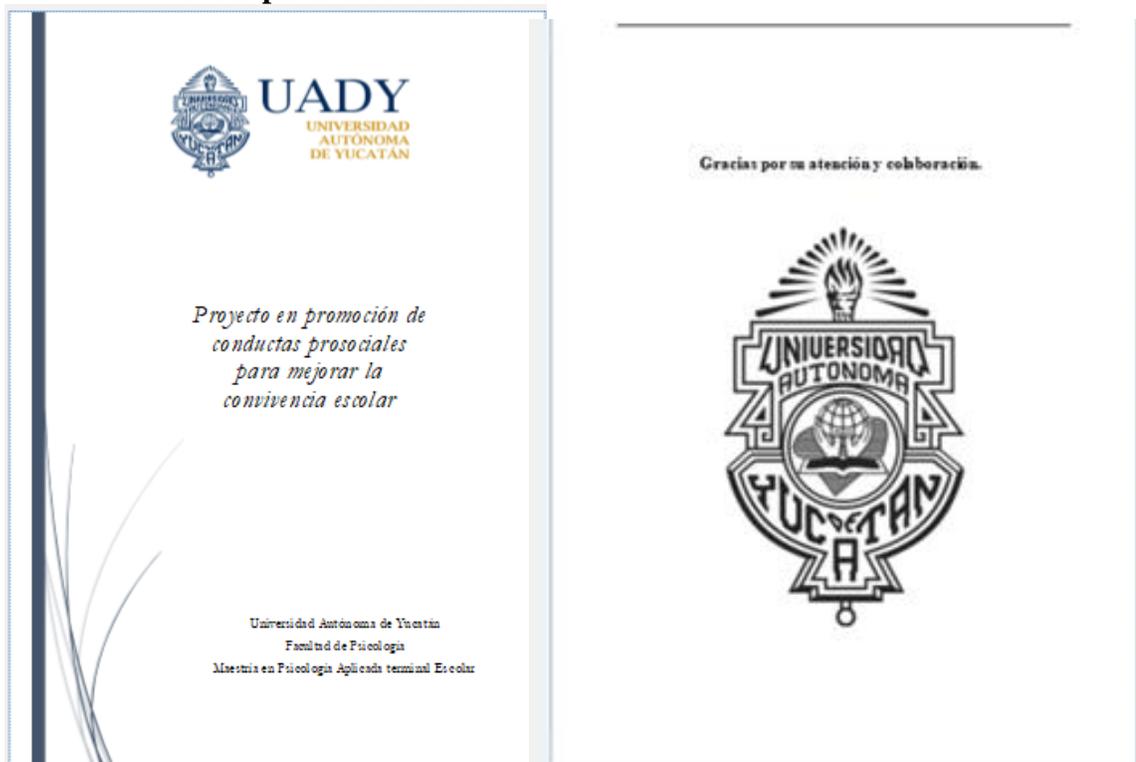
Vigotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Grijalbo.

Weir, K. y Duveen, G. (1981). Further development and validation of the prosocial behavior questionnaire for use by teachers. *Journal Of Child Psychology and Psychiatry*, 22 (4). Pp. 357-374. Recuperado de: <https://psycnet.apa.org/record/1982-06569-001>

Zuluaga, A., Arias, L., y Montoya, M. (2016). Proyecto Mosqueteros: una propuesta de intervención en el aula para favorecer los procesos de inclusión escolar [Archivo PDF]. *Pensamiento Psicológico*, 14 (1). Pp. 77-88. Recuperado de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-89612016000100007&script=sci\\_abstract&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-89612016000100007&script=sci_abstract&tlng=es)

## Apéndice A

## Libreto para la solicitud del consentimiento informado



## PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Estimados padres y madres de familia, por el presente me permito comunicarle que en la Escuela Primaria con clave se llevará a cabo un Proyecto de intervención con los alumnos de segundo grado. Dicho Proyecto es parte de mi formación en la Maestría en Psicología Aplicada en el área Escolar de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY).

El Proyecto tiene como objetivo la promoción de conductas prosociales a través del juego para mejorar la convivencia escolar. Las conductas prosociales son conductas positivas que se realizan para beneficiar a otra persona, como por ejemplo ayudar, compartir y cooperar.

La escuela nos ha dado autorización para llevar a cabo el Proyecto en sus instalaciones y en el horario escolar; sin embargo, solicito su permiso y autorización para que su hijo/a participe en las actividades, las cuales no conllevan un riesgo y si generan beneficios en el niño/a dentro y fuera del aula.

Las actividades que se realizarán son las siguientes:

- Evaluar la convivencia escolar y las conductas prosociales que llevan a cabo los niños a través de cuestionarios que forman parte del Proyecto, estos deberán de ser respondidos por sus hijos en el horario escolar y otros serán mandados a su hogar para ser respondidos por usted.
- Con base en los resultados se diseñarán actividades y juegos con el objetivo de promover las conductas prosociales.
- Se implementarán las actividades y se hará de su conocimiento el contenido de estas.
- Al finalizar se evaluará nuevamente la convivencia escolar y las conductas prosociales para medir el beneficio de este Proyecto.

Por tal motivo le invito amablemente a participar en el Proyecto sobre el bienestar escolar el cual traerá beneficios a sus hijos. Lea atentamente el consentimiento informado y el aviso de privacidad localizado en hojas anexas.

Copia para padres

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre/madre de familia:

Por este medio, me permito solicitar su autorización y apoyo para que su hijo/hija participe en el Proyecto de promoción de conductas prosociales para la mejora de la convivencia escolar, el cual forma parte de la Maestría en Psicología Aplicada en el área Escolar de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY).

Es importante mencionar que el propósito del Proyecto es la promoción de conductas prosociales a través de juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los grupos de segundo grado de primaria, los datos que se obtengan de su participación serán utilizados únicamente con fines de formación y solamente por parte del equipo del Proyecto. Sus datos se mantendrán a resguardo de manera que ninguna persona ajena pueda acceder a esta información; en ningún caso se harán públicos sus datos personales, siempre garantizando la plena confidencialidad de los datos y el riguroso cumplimiento del secreto profesional en el uso y manejo de la información y el material obtenidos.

Su participación es totalmente voluntaria, si en algún momento de la aplicación usted decide que su hijo/a deje de participar por motivos de salud, familiares u otros, puede solicitarlo y a partir de ese momento se detendrá todo proceso de aplicación de la pruebas e intervención sin ninguna consecuencia o represalia. Es importante señalar que el estudio no interfiere en el desempeño académico, por lo cual no se le asignarán calificaciones. Así mismo el Proyecto NO conlleva ningún riesgo y SI genera beneficios directos en los alumnos, estos resultados grupales se comunicarán a los padres de familia.

Copia para padres

## AVISO DE PRIVACIDAD

De conformidad con lo establecido en la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares, se pone a su disposición el siguiente material de privacidad. La Lic. en Psicología con cédula profesional es responsable del uso y protección de sus datos personales, en este sentido y atendiendo a las obligaciones legales establecidas en la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de Particulares, a través de este instrumento se informa a los titulares de los datos, la información que de ellos se recaba y los fines que se le darán a dicha información.

Los datos personales que recabemos de usted y de su hijo/hija serán utilizados para las siguientes finalidades, las cuales son necesarias para concretar nuestra relación con usted, así como atender los servicios y/o pedidos que solicite:

- Evaluar la convivencia escolar y las conductas prosociales que llevan a cabo los niños a través de cuestionarios que forman parte del Proyecto, estos deberán de ser respondidos por sus hijos en el horario escolar y otros serán mandados a su hogar para ser respondidos por usted.
- Con base en los resultados se diseñarán actividades y juegos con el objetivo de promover las conductas prosociales.
- Se implementarán las actividades y se hará de su conocimiento el contenido de estas.
- Al finalizar se evaluará nuevamente la convivencia escolar y las conductas prosociales para medir el beneficio de este Proyecto.

Para llevar a cabo las finalidades descritas en el presente aviso de privacidad, utilizaremos los siguientes datos personales:

- Sexo y edad del menor.
- Autorización del padre, madre o tutor.
- Datos de contacto.
- Respuestas de los padres de familia dadas en el Cuestionario de conductas prosociales de Weir y Duveen (1981) y el Cuestionario de evaluación del programa versión para padres de Garaigordobil (2005).
- Respuestas de los hijos dadas en la Escala de Convivencia Escolar de Del Rey, Casas y Ortega (2017), el cuestionario Sociométrico: compañero de juego de Moreno (1972) y el Cuestionario de evaluación del programa versión para alumnado de Garaigordobil.

Copia para padres

Si usted está de acuerdo con este Proyecto, conteste el consentimiento informado presentado a continuación:

Yo (nombre del padre/madre):

\_\_\_\_\_ doy mi consentimiento para que mi hijo/hija.

\_\_\_\_\_ participe en el Proyecto de promoción de conductas prosociales para la mejora de la convivencia escolar, proceda a responder los instrumentos y realice las actividades correspondientes.

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre/Madre o Tutor

Si durante el proceso del Proyecto se detectará alguna necesidad particular será necesario contar con los datos de contacto del padre/madre o tutor, por lo que se solicita que proporcione la siguiente información:

Nombre del padre, madre o tutor: \_\_\_\_\_

Nombre del hijo: \_\_\_\_\_

Grado y grupo: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Pongo a su disposición mis datos de contacto que deberán ser utilizados para resolver dudas o aclaraciones del Proyecto de investigación que corre a mi cargo.

Copia para padres

Por otra parte, informamos a usted que sus datos personales no serán compartidos con ninguna autoridad, empresa, organización o persona distintas al Comité de Tutoría del Trabajo de Investigación y serán utilizados exclusivamente para los fines señalados. Usted tiene en todo momento el derecho de conocer qué datos personales tenemos de usted, para qué los utilizamos y las condiciones del uso que les damos (Acceso). Asimismo, es su derecho solicitar la corrección de su información personal en caso de que esté desactualizada, sea inexacta o incompleta (Rectificación); de igual manera, tiene derecho a que su información se elimine de nuestros registros o bases de datos cuando considere que la misma no está siendo utilizada adecuadamente (Oposición). Estos derechos se conocen como derechos ARCO.

Los derechos ARCO están disponibles para su consulta en la página web del Instituto Estatal de Transparencia, Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales, localizados en la siguiente liga <http://inaipyucatan.org.mx/transparencia/Inicio.aspx>

Para el ejercicio de cualquiera de los derechos ARCO, se deberá presentar la solicitud respectiva a la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY), localizada en el Km.1 de la carretera Mérida, Tizimin, Cholul C.P. 97305 y su dirección web es <http://www.psicologia.uady.mx/index.php>

Asimismo, usted deberá considerar que, para ciertos fines, la revocación de su consentimiento implicará que no podamos seguir prestando el servicio que nos solicitó, o la conclusión de su relación con nosotros. De existir algún cambio en lo anteriormente descrito, nos comprometemos a mantenerlo informado sobre los cambios que pueda sufrir el presente aviso de privacidad.

Nombre y firma del padre/madre o tutor

## **Apéndice B**

### **Instrumentos**

#### Escala de Conducta Prosocial

(Caprara y Pastorelli, 1993; versión española de Del Barrio, Moreno y López, 2001).

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Grado y grupo: \_\_\_\_\_

#### Instrucciones

Estamos realizando una investigación sobre el comportamiento y necesitamos de tu ayuda.

El cuestionario presenta situaciones típicas en casa y en la escuela. No existen respuestas correctas o equivocadas, la mejor es la más sincera, la que se acerca más a tu experiencia.

A cada pregunta hay que dar una sola respuesta poniendo una cruz en la casilla que refleja el comportamiento que se acerca más al tuyo. En algunos casos te parecerá mejor responder “a menudo”, en otros “algunas veces” y en otros “nunca”.

Antes de responder es preciso que pienses atentamente.

	A menudo	Algunas veces	Nunca
1.- Intento consolar al que está triste			
2.- Acompaño a mis amigos (cuando están enfermos, cuando tienen que ir a algún lugar, etc.)			
3.- Me enojo, cuando tengo que hacer algo que no me gusta			
4.- Trato de ayudar a los demás			
5.- Soy amable			
6.- Lloro por cualquier cosa.			
7.- Comparto con mis amigos/as las cosas que me gustan			
8.- Me aburro			
9.- Ayudo a mis compañeros/as a hacer sus deberes			
10.- Presto mis juegos			
11.- Tengo pesadillas			
12.- Me gusta jugar con otros chicos			
13.- Confío en los demás			
14.- Me como las uñas			
15.- Soy cariñoso/a con mis amigos/as			

## Cuestionario de Conducta Prosocial

(Weir y Duveen, 1981)

Nombre completo de su hijo/hija: \_\_\_\_\_

Grado y grupo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Instrucciones: Lea las siguientes frases e indique con una señal (X) la frecuencia con la que observa ese comportamiento en su hijo o hija.

		Nunca	Alguna vez	Casi siempre
1	Si hay una pelea o disputa intenta detenerla.			
2	Ofrece a sus amigos y amigas juguetes mientras realiza un juego			
3	Invita a compañeros y compañeras nuevos a unirse al juego.			
4	Intenta ayudar a alguien que se ha lastimado o herido.			
5	Se disculpa espontáneamente después de haber hecho algo incorrecto			
6	Comparte sus dulces con otros compañeros y compañeras			
7	Es considerado con los sentimientos de los adultos.			
8	Para de hablar rápidamente cuando se le solicita.			
9	Espontáneamente ayuda a arreglar objetos que otros han roto			
10	Alaba el trabajo de los niños y niñas más capaces.			
11	Muestra empatía, comprensión, hacia alguien que se ha equivocado o ha cometido un error.			
12	Ofrece ayuda a otros niños y niñas que tienen dificultades con una tarea o un juego			
13	Ayuda a otros niños y niñas cuando estos se sienten enfermos			
14	Puede jugar o trabajar fácilmente en un grupo pequeño			

15	Conforta, consuela a otros amigos y amigas cuando está llorando.			
16	Es eficiente en llevar a cabo tareas regulares de ayuda.			
17	Se acomoda para trabajar rápidamente.			
18	Sonríe cuando algún amigo o amiga hace algo bien.			
19	Se ofrece voluntario o voluntaria para ordenar el desorden hecho por otro.			
20	Intenta ser justo, equitativo o equitativa en los juegos.			

Asegúrese se haber respondido a todas las preguntas.

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**

## Escala de Convivencia Escolar

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Grado y grupo: \_\_\_\_\_ Niño Niña

## Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de preguntas acerca de situaciones que ocurren dentro de tu escuela. En este cuestionario **no existen respuestas buenas ni malas**, solo nos interesa que contestes de manera sincera.

Para contestar el cuestionario señala la frecuencia en la que sucede en tu escuela las situaciones de los enunciados, deberás tachar lo que corresponda:

Si

No

Algunas veces

Por ejemplo:

	Si	No	Algunas veces
1. En mi escuela se hacen simulacros de sismo		X	

Por favor, no dejes ninguna pregunta sin responder.

		Si	No	Algunas veces
1	¿Te han castigado en la escuela?			
2	Dejas trabajar a los demás sin molestarlos			
3	Has insultado a algún compañero/a			
4	Los profesores/as evitan que nos burlemos unos de otros			
5	Los profesores/as nos ayudan a resolver nuestros problemas			
6	Algún compañero/a me ha insultado			
7	Cumplo las reglas de la escuela			
8	Siento que tengo amigos/as			
9	Los/as maestros/as valoran mi trabajo y me animan a mejorar			
10	He excluido o rechazado a algún compañero/a			
11	Ayudo a mis compañeros/as en lo que necesitan			
12	Los profesores/as solo explican para los listos/as de la clase			
13	Hay buenas relaciones entre los profesores y los alumnos/as			
14	Interrumpo la clase porque me aburro			
15	Mis compañeros/as me ayudan cuando lo necesito			
16	Hay alumnos que no respetan las reglas			
17	Mis profesores/as me ayudan cuando lo necesito			
18	Me he sentido excluido, aislado o rechazado por compañeros/as			
19	Las reglas de los profesores son injustas			
20	Hay niños/as que siempre están metidos en peleas			

**¡GRACIAS!**

Cuestionario Sociométrico

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Instrucciones

Responde con sinceridad las siguientes preguntas. Nadie conocerá tus respuestas. Puede poner el número de compañeros que quieras en cada pregunta.

1. Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes te gusta jugar:

2. Escribe a todos los compañeros de tu clase con quienes NO te gusta jugar

## Apéndice C

**Discriminación de reactivos de la Escala de Conducta Prosocial (Capra y Pastorelli,  
1993; versión española de Del Barrio et al. 2001)**

Tabla 20

*Discriminación de reactivos de la Escala de Conducta Prosocial*

Reactivos	t	p
1 Intento consolar al que esta triste	6,700	,015
2 Acompaño a mis amigos (cuando están enfermos o cuando tienen que ir a algún lugar)	10,915	,003
3 Me enojo, cuando tengo que hacer algo que no me gusta.	Ítem control	Ítem control
4 Trato de ayudar a los demás	40,942	,000
5 Soy amable	6,826	,014
6 Lloro por cualquier cosa	17,204	,000
7 Comparto con mis amigos/as las cosas que me gustan	80,712	,000
8 Me aburro	Ítem control	Ítem control
9 Ayudo a mis compañeros/as a hacer sus tareas	<b>,024</b>	<b>,878</b>
10 Presto mis juegos	8,347	,007
11 Tengo pesadillas	Ítem control	Ítem control
12 Me gusta jugar con otros chicos/as	<b>,033</b>	<b>,858</b>
13 Confío en los demás	<b>,074</b>	<b>,787</b>
14 Me como las uñas	Ítem control	Ítem control
15 Soy cariñoso/a con mis amigos/as	11,954	,002

## Apéndice D

**Discriminación de reactivos de la Escala de Convivencia Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017)**

Tabla 21

*Discriminación de reactivos de la Escala de Convivencia Escolar.*

Reactivo	t	p
1 ¿Te han castigado en la escuela?	48,962	,000
2 Dejas trabajar a los demás sin molestarlos	5,161	,030
3 Has insultado a algún compañero/a	<b>1,223</b>	<b>,277</b>
4 Los profesores/as evitan que nos burlemos unos de otros	10,276	,003
5 Los profesores/as nos ayudan a resolver nuestros problemas	16,209	,000
6 Algún compañero/a me ha insultado	16,770	,000
7 Cumpló las reglas de la escuela	35,617	,000
8 Siento que tengo amigos/as	150,857	,000
9 Los/as maestros/as valoran mi trabajo y me animan a mejorar	30,639	,000
10 He excluido o rechazado a algún compañero/a	17,176	,000
11 Ayudo a mis compañeros/as en lo que necesitan	37,684	,000
12 Los profesores/as solo explican para los listos/as de la clase	45,897	,000
13 Hay buenas relaciones entre los profesores y los alumnos/as	98,602	,000
14 Interrumpo la clase porque me aburro	<b>3,000</b>	<b>,093</b>
15 Mis compañeros/as me ayudan cuando lo necesito	<b>3,662</b>	<b>,064</b>
16 Hay alumnos que no respetan las reglas	15,434	,000
17 Mis profesores/as me ayudan cuando lo necesito	56,862	,000
18 Me he sentido excluido, aislado o rechazado por compañeros/as	13,554	,001
19 Las reglas de los profesores son injustas	67,732	,000
20 Hay niños/as que siempre están metidos en peleas	<b>,010</b>	<b>,921</b>

## Apéndice E

**Matriz de componentes rotados del análisis factorial de la Escala de Convivencia  
Escolar (Del Rey, Casas y Ortega, 2017).**

Tabla 22

*Matriz de componentes rotados del análisis factorial de la Escala de Convivencia Escolar*

		Componente				
		1	2	3	4	5
19	Las reglas de los profesores son injustas	0.77	0.22			-0.24
06	Algún compañero/a me ha insultado	0.74		0.23		
18	Me he sentido excluido, aislado o rechazado por compañeros/as	0.68				0.35
08	Siento que tengo amigos	0.50			0.30	
17	Mis profesores/as me ayudan cuando lo necesito		0.87			
09	Los/as maestros/as valoran mi trabajo y me animan a mejorar		0.74	-0.26		0.26
13	Hay buenas relaciones entre los profesores y alumnos	0.27	0.59	0.21		0.21
01	¿Te han castigado en la escuela?			0.84		
07	Cumplo las reglas de la escuela		0.26	0.73		
05	Los profesores/as nos ayudan a resolver nuestros problemas		0.20		0.83	
12	Loa profesores/as solo explican para los listos/as de la clase				0.83	0.23
16	Hay alumnos que no respetan las reglas			0.42	0.43	-0.20
11	Ayudo a mis compañeros/as en lo que necesitan					0.82
10	He excluido o rechazado a algún compañero/a			0.41	-0.21	0.61

## Apéndice F

### Contenido del programa de intervención

Taller: “Conductas prosociales y convivencia escolar”

El taller estuvo compuesto por 18 sesiones, de una hora cada una. A continuación, se presentan las cartas descriptivas por sesión.

Sesión 1			
Tema	Normas de convivencia.		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
¡El correo ya llegó!	Comunicar a los alumnos en que consiste el taller.	Buzón del correo Cartas	20 minutos
Cuento “León de biblioteca”	Que los alumnos reflexionen sobre la importancia de tener acuerdos de convivencia y los beneficios que tiene cumplirlos.	Cuento “León de biblioteca” Pizarrón y plumines	30 minutos
La papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre los aprendizajes obtenidos en la sesión.	Pelota pequeña	10 minutos
			60 minutos

#### Actividad ¡El correo ya llegó!

Duración: 20 minutos

Propósito: Comunicar a los alumnos en que consiste el taller.

Inicio:

Para la actividad es necesario tener previamente elaborado un buzón de correo y diversas cartas en las que se encontraran anotados los siguientes mensajes:

1. Nombre del taller (Taller de Conductas Prosociales y Convivencia Escolar)
2. Horarios del taller
3. Objetivo del taller (ayudarse, hacer amigos, trabajar en equipo, convivir mejor y divertirse)

4. Acércate a un compañero y dile buenos días.
5. Acércate a un compañero y dale un abrazo.
6. Saluda de mano al compañero de al lado.
7. Saluda chocando la palma al compañero de al lado.

Desarrollo:

La facilitadora entra al salón y les comunicará a los alumnos que “¡El correo ya llegó y trae noticias muy importantes para ustedes!” seguido de esto empieza a distribuir las cartas, cada una de las cuales estarán enumeradas para poder leerlas en orden. Cuando la entrega de cartas este completa, se iniciará la lectura en voz alta del contenido de estas para que todo el grupo pueda enterarse de las noticias.

Cierre:

Cuando todos se han enterado de las noticias se les pregunta si les han gustado y, se les informa que ese mismo día dará inicio el taller. Cabe mencionar que al inicio de cada sesión se les pedirá a los alumnos que recuerden los objetivos del taller con la finalidad de fomentar la comunicación circular y que los niños siempre los tengan presentes.

### **Actividad Cuento “León de biblioteca”**

Duración: 30 minutos:

Propósito: Que los alumnos reflexionen sobre la importancia de tener acuerdos de convivencia y los beneficios que tiene cumplirlos.

Inicio:

Se les explica a los alumnos que se les contará un cuento, además se les pedirá su ayuda para hacer algunos sonidos por lo que deben estar muy atentos. Se lee en cuento “León en la biblioteca” y durante la narración se les solicita a los alumnos que realicen el gruñido del león y el sonido de pies corriendo.

Desarrollo:

*Cuento “León de biblioteca”* Autora Michelle Knudsen.

Un día apareció un león en la biblioteca, pasó frente al mostrador de préstamos y desapareció entre las estanterías. El señor José, quien trabajaba ahí, corrió por el pasillo hasta la oficina de la bibliotecaria. (pedir a los niños que con los pies simulen el sonido de correr).

- Señora Amelia! - grito

- Está prohibido correr - dijo la señora Amelia, sin levantar la cabeza

- Pero hay un León! - exclamó el señor José - En la biblioteca!

- ¿Está haciendo algo malo? - dijo la señora Amelia, ella era muy estricta al respecto.

- En realidad, no - dijo el señor José - No exactamente.

- Entonces déjelo en paz.

El león se paseó por la biblioteca, olfateó y frotó la cabeza contra los libros nuevos, luego caminó hasta el rincón de cuentos y se durmió; nadie se había que hacer, nunca había entrado un león a la biblioteca. Pronto comenzó la hora del cuento, la cuentacuentos estaba un poco nerviosa pero leyó el título del primer libro con voz clara y fuerte; el león alzó la cabeza, la cuentacuentos siguió leyendo, el León se quedó a escuchar el siguiente cuento y el siguiente y el siguiente. Espero otro pero los niños comenzaron a irse.

- Se acabó la hora del cuento - le dijo una niña

El león miró a los niños, miro a la cuentacuentos, miro los libros cerrados y lanzó un tremendo rugido (pedir a los niños que simulen el rugido del león). El león estaba enfadado, quería seguir escuchando cuentos así que se paró en sus dos patas y con sus garras delanteras tiro todos los libros de la sala y volvió a rugir.

La señora Amelia salió rápidamente de su oficina

- ¿Quién está haciendo ese ruido? - pregunto

- Es el León - dijo el señor José. La señora Amelia se dirigió al León

- Si no puedes guardar silencio y cuidar de los libros de la biblioteca, tendrás que irte.

El León seguía rugiendo, pero sonaba triste, una niña tiro del vestido de la señora Amelia

-Si promete guardar silencio ¿puede volver mañana a la hora del cuento? – preguntó.

El león dejó de rugir, miro a la señora Amelia, la señora Amelia miro al León, luego dijo

- Si, un león calladito y que cuide los libros, puede volver a la hora del cuento.

- Bien! - gritaron los niños

El león volvió al día siguiente:

- Llegaste temprano - le dijo la señora Amelia

- La hora del cuento es a las 4 de la tarde - el León no se movió.

- Está bien - dijo la señora Amelia - En ese caso podrías ayudar - y lo mando a recoger los libros que había tirado el día anterior.

Al día siguiente, el león volvió a llegar temprano y esta vez la señora Amelia le pidió desempolvar los libros viejos hasta que empezara la hora del cuento, pronto el león empezó a ayudar sin que se lo pidiera. Desempolvaba los libros y los acomodaba, guardaba silencio, montaba a los pequeños en su lomo para que pudieran alcanzar los libros de los estantes más altos y después se acurrucaba en el rincón de lectura a esperar a que comenzara la hora del cuento.

Al principio los usuarios de la biblioteca estaban nerviosos por la presencia de león, pero pronto se acostumbraron; en realidad parecía hecho para la biblioteca, sus grandes patas no hacían ruido en el suelo, era una cómoda almohada para los niños y ya no rugía más.

- Qué León tan bueno! - decía la gente, y le daban palmaditas en la cabeza al pasar -  
¿Cómo hemos podido vivir sin él?

El señor José fruncía el ceño al escuchar eso, antes se las arreglaban muy bien no necesitaban leones, los leones pensaba, no formaban parte de una biblioteca.

Un día después de haber desempolvado y acomodado todos los libros, y ayudado a los más pequeños, el león camino hasta la oficina de la señora Amelia a ver qué otra cosa podía hacer, aún le quedaba tiempo antes de la hora del cuento.

- Hola León! - dijo la señora Amelia - Hay algo que puedes hacer, tengo un libro aquí que hay que devolver a la sala. Déjame bajarlo - la señora Amelia se subió a un banquito, el libro estaba muy alto, apenas lo podía alcanzar. La señora Amelia se estiró, alargó los dedos - Ya casi alcanzo - dijo y se estiró un poquito más. Quizás demasiado

-Ay! - se quejó suavemente la señora Amelia y no se levantó - Señor José! señor José - llamó, pero el señor José estaba en la otra oficina y no la podía oír.

- León - dijo la señora Amelia - por favor busca al señor José.

El león corrió por el pasillo - está prohibido correr - le recordó la señora Amelia. El León puso sus grandes patas sobre el mostrador y miró al señor José

- Vete León - dijo el señor José - estoy ocupado.

El león gimió, apuntó su nariz en dirección al pasillo que llevaba a la oficina de la señora Amelia. El señor José no le prestó atención, finalmente el león hizo lo único que se

le ocurrió, miró fijamente al señor José luego abrió su boca y rugió el rugido más fuerte que había rugido en toda su vida (pedir que los alumnos rugan como león).

El señor José se quedó sin aliento - no estás guardando silencio – dijo y corrió lo más rápido que pudo por el pasillo. El león no le siguió, había hecho mucho ruido y sabía lo que eso quería decir, bajó la cabeza y se dirigió hacia la puerta. El señor José no se dio cuenta.

- ¡Señora Amelia! - llamaba mientras caminaba - ¡Señora Amelia!, ¡el León está haciendo mucho ruido, me ha rugido ferozmente!

Entró en la oficina de la señora Amelia, ella no estaba en su silla

- ¿Señora Amelia? – preguntó

- Por favor, llame a un doctor creo que me he fracturado el brazo - dijo la señora Amelia desde el suelo, detrás de su escritorio.

El señor José salió corriendo a llamar un doctor - ¡Está prohibido correr! - le recordó la señora Amelia. Al día siguiente todo volvió a la normalidad, casi todo; el brazo izquierdo de la señora Amelia estaba inmovilizado, el doctor le había dicho que no se esforzará mucho. Tengo a León para ayudarme, pensó la señora Amelia, pero el León no apareció por la biblioteca esa mañana.

A las 4 de la tarde la señora Amelia fue al rincón de cuentos, la cuentacuentos estaba empezando a leer y el León no estaba ahí; los usuarios de la biblioteca pasaron todo el día levantando la cabeza de los libros o de las pantallas esperando ver una conocida cara peluda pero el León no apareció. Tampoco apareció al otro día ni al día siguiente.

Una noche antes de marcharse, el señor José entró en la oficina de la señora Amelia - ¿Puedo ayudarla en algo antes de irme señora Amelia? - le preguntó

- No, gracias - respondió la señora Amelia, estaba mirando por la ventana, su voz era muy bajita incluso para una biblioteca.

El señor José se quedó pensativo, pensó que quizás si había algo que podía hacer por ella. El señor José salió de la biblioteca, pero no se fue a su casa, caminó por las calles cercanas, miro por debajo de los automóviles, se asomó detrás de los arbustos, escudriñó los jardines, en la basura y buscó en los árboles.

Finalmente volvió a la biblioteca, el león estaba sentado afuera mirando a través de las puertas de vidrio

- Hola León! - le dijo el señor José, el León no le hizo caso - Pensé que quizás te gustaría saber - dijo - que en la biblioteca no se permite rugir a menos que haya una muy buena razón como por ejemplo ayudar a una amiga en problemas.

El león movió las orejas levemente, luego se volvió, pero el señor José ya se estaba alejando; al día siguiente el señor José cruzó el pasillo y fue a la oficina de la señora Amelia.

- ¿Qué pasa señor José? - preguntó la señora Amelia con su nueva voz triste y apagada - pensé que le gustaría saber que hay un León - dijo el señor José - un León en la biblioteca!

La señora Amelia saltó de su silla y corrió por el pasillo, el señor José sonrió - Está prohibido correr - le recordó, la señora Amelia dejó de correr y se dirigió a la sala en donde le dio un gran abrazo al León.

Cierre:

Al finalizar la lectura se realizarán preguntas de reflexión al grupo:

¿Qué le pasó al León?, ¿Qué problema tuvo el León?, ¿Cómo se llama eso que el león debe cumplir?, ¿Cuáles eran las normas/reglas de la biblioteca? (mientras los niños

participan se anotan sus ideas en el pizarrón), ¿Qué pasaría si nadie en la biblioteca las cumpliera?, ¿Por qué son importantes?

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar sobre los aprendizajes obtenidos en la sesión.

Inicio:

Se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran la papa caliente, para lo cual deben poner las reglas del juego antes de empezar. A través de una lluvia de ideas se escriben las reglas del juego en el pizarrón, en donde estarán visibles para todos; las reglas serán las mismas que el juego tradicional, pero en esta ocasión el alumno que se quede con la papa caliente deberá responder una pregunta.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Al finalizar el juego, se dará por concluida la sesión y la facilitadora se despedirá del grupo, no sin antes recordarles cuando será la próxima sesión.

Sesión 2			
Tema	Normas de convivencia		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Máquina del tiempo	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió y los objetivos del taller.	Caja adornada que simule ser la máquina del tiempo.	10 minutos
La arañita	Pausa activa que busca incrementar la atención y la concentración de los alumnos.	Ninguno	5 minutos
Cuento “La cabrita Blanquita”	Que los alumnos reflexionen sobre la importancia de las normas sociales y los beneficios que tiene cumplirlas.	Cuento “La cabrita Blanquita” Pizarrón y plumines	15 minutos
Martín dice	Atención a las indicaciones. Fomentar el respeto a las reglas del juego.	Ninguno	20 minutos
Papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre los aprendizajes obtenidos en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
			60 minutos

### Actividad “Máquina del tiempo”

Duración: 10 minutos

Propósito Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió y los objetivos del taller.

Inicio:

Para la actividad es necesario una caja pequeña, la cual ira adornada con diversos botones y palancas, este material funcionará como una máquina del tiempo.

Cuando el grupo entre al salón se les pedirá que formen un medio círculo y se sienten en el suelo.

Desarrollo:

La facilitadora comentará al grupo que es una inventora y que ha creado una máquina del tiempo real, para lo cual les presenta la caja y les dice “He traído mi máquina

del tiempo porque he olvidado que fue lo que hicimos la sesión anterior y me gustaría que ustedes me ayudaran a recordarlo“ Dicho esto se les indica a los alumnos que para participar tienen que levantar la mano y se empezaron a realizar preguntas sobre la sesión anterior mientras se les pasa la máquina del tiempo con la cual podrán interactuar, diciéndoles “Si aprietan los botones estarán viajando al pasado y podrán recordar mejor”. Las preguntas serán las siguientes: Recuerdo que estamos en un taller llamado “Conductas prosociales y convivencia escolar”, pero he olvidado para que nos servía ¿Alguien se acuerda?, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿Qué jugamos?, Leímos un cuento, ¿recuerdan de qué trataba?, ¿Qué aprendimos?

Cierre:

Para concluir la actividad se le pregunta al grupo si alguien quiere agregar algo a lo que ya se ha dicho, brindándoles la oportunidad de que agreguen comentarios sobre la sesión pasada. Una vez finalizada la actividad se guarda la máquina del tiempo, la cual deberá ser utilizada en las posteriores sesiones cumpliendo con la misma función.

### **Actividad “La arañita”**

Duración: 5 minutos

Propósito: pausa activa que busca incrementar la atención y la concentración de los alumnos.

Inicio:

Se les pide a los alumnos que se levanten y que formen un círculo. Se les comenta que se realizará un juego y que tienen que prestar atención y seguir las indicaciones de la facilitadora.

Desarrollo:

El juego se llama “La arañita” y tienen que imaginar que se les ha subido una arañita en su cuerpo y deben tratar de quitárselo; por lo tanto, deberán de sacudirse saltando de arriba abajo, de izquierda a derecha, sacudir sus manos y todo su cuerpo.

Cierre:

Cuando el juego se ha repetido las tres veces, se les pide a los alumnos que respiren profundo otras 3 veces para lograr que regrese a un estado de calma y que tomen asiento para la próxima actividad.

### **Cuento “La cabrita Blanquita”**

Duración: 15 minutos

Propósito: Que los alumnos reflexionen y dialoguen sobre la importancia de las normas sociales y los beneficios que tiene cumplirlas.

Inicio:

Se les explica a los alumnos que se les contará un cuento, al finalizarlo se les realizaran algunas preguntas por lo que se les pide que estén muy atentos a la historia.

Desarrollo:

#### *Cuento “La cabrita Blanquita”*

Había una vez una cabrita que se llamaba Blanquita, a ella le gustaba hacer muchas cosas, pintar, jugar, platicar con sus amigas, correr y saltar por todos lados. Siempre quería ser la primera en subirse a la resbaladilla, en comer y en salir al recreo, Blanquita quería ser la primera en todo y siempre se metía en problemas.

La mejor amiga de Blanquita era Sandra, con ella jugaba todo el tiempo y se llevaban muy bien; un día, cuando estaba en la escuela, Sandra se acercó a hablar con ella:

- Blanquita! mañana es mi cumpleaños y mis padres me van a hacer una fiesta – dijo- Y quiero que vengas – y le entrego una cartita.

La cabrita estaba muy emocionada, abrió la tarjeta y leyó que en la fiesta habría comida, pastel, piñata, dulces y un brincolin. Cuando llegó a casa le conto a sus padres de la fiesta y ellos le prometieron que la llevarían y eso la hacía muy feliz porque sabía que se divertiría mucho con sus compañeros del salón

Al día siguiente, cuando llegaron a la fiesta, Blanquita no lo podía creer, Sandra tenía la mejor fiesta de cumpleaños, había globos, música, helado, dulces y un brincolin; todos sus amigos de la escuela estaban ahí y se estaban divirtiendo mucho.

Lo primero que hizo la cabrita fue ir corriendo a saludar a Sandra:

- Hola Sandra! Feliz cumpleaños – dijo Blanquita y le entrego su regalo.

- Muchas gracias – contesto Sandra – ven, vamos a jugar con los demás.

Y fueron corriendo con sus amigos. Todos estaban formados en una fila para poder subirse al brincolín, Blanquita se formó, pero se dio cuenta de que no avanzaban y ella ya quería jugar en el brincolín. Por lo que les grito a todos:

- Apúrense, ¡son muy lentos! – dijo la cabrita, sus compañeros la voltearon a ver sorprendidos. Sandra le dijo que tuviera paciencia, que pronto podrían subirse, pero Blanquita no la escucho; salió corriendo y se puso al inicio de la fila, empujo a otra cabrita y dio un brinco enorme para subirse al juego inflable. Todos sus compañeros le gritaron

- Eh! Eso no es justo – dijeron – nosotros estábamos formados primero.

Blanquita los volteó a ver, pero no le importó; ella siguió brincando y saltando de aquí a allá. Le encantaba estar en el aire, sentía que podía volar. Sus demás compañeros poco a poco se fueron subiendo al juego, pero nadie se acercaba a ella.

A Blanquita al principio no le importo, ella podía divertirse sola. Pero después se aburrió porque sus amigos jugaban y saltaban todos juntos y a ella no le hacían caso.

Cuando llego la hora de comer, todos los niños se empezaron a bajar del brincolín. Blanquita los volteo a ver y vio a lo lejos que estaban sirviendo las pizzas, ella tenía mucha hambre; por lo que corrió para ser la primera y empezó a empujar a todos sus compañeros.

- Déjenme pasar! – grito Blanquita – tengo mucha hambre y tengo que ser la primera en comer – exclamó mientras empujaba a todos, una cabrita se cayó al suelo y se hizo daño, pero a Blanquita no le importó; ella siguió corriendo para poder comer su pizza. Sus compañeros se enojaron con ella y le dejaron de hablar, pero eso no le importaba a Blanquita pues la pizza estaba muy rica.

Cuando todos terminaron de comer, los padres de Sandra llevaron el pastel a la mesa. Blanquita pensó que era el pastel más increíble de todos, era enorme, tenía merengue y se veía super delicioso; Blanquita tenía que ser la primera el probarlo, seguramente era sabor chocolate, su favorito.

Sin pensarlo dos veces, en cuanto el pastel llego a la mesa Blanquita alargo la mano, le quito un gran pedazo al pastel y se lo llevo directo a la boca. Era de chocolate y sabía muy rico, Blanquita jamás había probado un pastel tan delicioso; cuando termino de masticar miro a los invitados, todos la estaba viendo con la boca abierta, inclusive sus padres. Sandra se puso toda roja y empezó a llorar, Blanquita no sabía qué hacer y salió corriendo.

Sus padres la persiguieron y gritaban su nombre.

- Blanquita, detente – grito su padre.

- Queremos hablar contigo hija – grito su madre.

Blanquita se detuvo, abrazo a su mamá y llorando dijo:

- ¡El pastel se veía muy rico mamá, tenía que probarlo! – lloro Blanquita.

- Lo sé hija lo sé, pero ¿viste a Sandra? Lo que hiciste la hizo sentir muy mal – le dijo su mamá.

- Lo sé mamá, no sé porque lo hice – decía Blanquita sin parar de llorar – ahora me voy a quedar sin amigos.

Su padre, se acercó a ella y le dio otro abrazo.

- Creo que deberías disculparte con ella y con tus amigos Blanquita – le dijo su padre

- Si, lo hare papá – contestó Blanquita.

Blanquita entendió que había hecho sentir mal a sus amigos y a Sandra, así que fue a pedirles disculpas a todos. Ellos la abrazaron y siguieron jugando pues después de todo aún faltaba romper la ¡piñata! Blanquita miro a todos y estuvo a punto de echar a correr para ser la primera, pero en vez de hacer eso se formó detrás de sus amigos cabritos que querían pegarle a la piñata y se dio cuenta de que era muy divertido ver a los demás mientras esperaba su turno.

Desde ese día, Blanquita intentó ser más obediente, aunque a veces no le gustaba seguir las reglas. Al principio le costaba mucho trabajado y a veces se quejaba, pero poco a poco se sentía más contenta y feliz porque sus amigos la querían mucho y la ayudaban en todo.

Colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Cierre:

Al finalizar la lectura se realizarán preguntas de reflexión al grupo:

¿Qué le pasó a la cabrita Blanquita?, ¿Qué problema tuvo Blanquita?, ¿Cómo se llama eso que el Blanquita debe cumplir?, ¿Cuáles eran las normas/reglas de la fiesta?

(mientras los niños participan se anotan sus ideas en el pizarrón), ¿Qué pasaría si todos se comportaran como Blanquita y no respetaran las reglas?, ¿Por qué son importantes?

### **Actividad “Martín dice”**

Duración: 20 minutos

Propósito: Atención a las indicaciones y fomentar el respeto a las reglas del juego.

Inicio:

Se les indicará a los alumnos que se jugara “Martín dice”, por lo cual antes de empezar es muy importante saber las reglas, la facilitadora pregunta al grupo quien lo ha jugado y de manera voluntaria los alumnos dirán las reglas del juego, las cuales serán anotadas por la facilitadora en el pizarrón. Las reglas del juego incluyen que los participantes deben hacer lo que Martín dice, el truco está en la frase mágica que es "Martín dice". Si la facilitadora dice "Martín dice salta", los jugadores deben saltar, pero si se dice simplemente "salta" lo jugadores deben quedarse quietos.

Desarrollo:

Los jugadores se distribuyen en dos equipos, los cuales de pie forman dos círculos separados a cierta distancia. Los dos equipos comienzan a la vez cada uno con un animador “Martín”, en un equipo estará la facilitadora del taller y en el otro la docente frente a grupo, quienes serán las encargadas de dar la orden para realizar distintas acciones o movimientos que los jugadores deben imitar solo cuando oyen “Martín dice...” tras lo cual da una orden de acción por ejemplo abrazar al jugador de la izquierda; sin embargo cuando el animador da la orden de acción sin haber dicho previamente Martín dice, cualquier miembro del equipo que realiza la acción debe ir al otro equipo uniéndose allí a la siguiente ronda de Martín dice en lugar de ser eliminado. De esta forma no haya eliminación, solo se cambian de un equipo a otro.

Las facilitadoras deben proponer las pautas de acción que estimulen la interacción amistosa entre los niños, por ejemplo:

- Dar la mano a un compañero
- Dar un abrazo
- Sonreír a otro y consignas divertidas como
- Saltar en un pie
- Aplaudir con las manos de otro compañero
- Andar como un gatito diciendo miao-miao
- Tóquense los dedos de los pies
- Abrácense a sí mismos

Cierre

Al finalizar les se les preguntará al a los niños ¿Cómo nos hemos sentido con este juego?, ¿Se cumplieron las reglas del juego?, ¿Surgió algún problema?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Se ha equivocado muchas veces?, ¿Las instrucciones fueron difíciles?, ¿Es fácil o difícil escuchar atentamente a la otra persona?

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar sobre los aprendizajes obtenidos en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente, para lo cual deben poner las reglas del juego antes de empezar, las cuales se escriben en el pizarrón, en donde estarán visibles para todos. El alumno que se quede con la papa caliente deberá responder una pregunta.

**Desarrollo:**

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

**Cierre:**

Cuando falten 5 minutos para finalizar la sesión, se detiene el juego y se les recuerda a los alumnos que el día de hoy se les dejara una tarea que deben traer para la próxima clase. Se les reparte a cada alumno la hoja de tarea y se les explica en que consiste, posteriormente se pide que de manera voluntaria dos alumnos la repitan en voz alta para sus compañeros. Cabe mencionar que los trabajos dejados como tarea se irán registrando en la bitácora de la facilitadora, así se llevara un control sobre que participante trabaja en casa los temas revisado en las sesiones.

TAREA 1 “Taller de conductas prosociales y convivencia escolar”

Nombre: \_\_\_\_\_

Platica con tu familia lo siguiente:

1. Hay reglas en la casa
2. ¿Cuántas son?
3. ¿Cuáles son?
4. ¿Quién las cumple?
5. ¿Para qué sirven?
6. ¿Qué pasaría si nadie las cumpliera?

Luego haz un dibujo sobre una regla que tengas en tu casa en el siguiente espacio:

Sesión 3			
Tema	Normas de convivencia.		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Máquina del tiempo	Se realizará un repaso revisado la sesión anterior, lo que se aprendió y los objetivos del taller. Revisar la tarea y dialogar sobre las reglas que existen en su casa y porque es importante cumplirlas.	Máquina del tiempo	15 minutos
Cuento “David, ¡no!”	Que los alumnos reflexionen sobre la importancia de las normas en el salón de clases y los beneficios que tiene cumplirlas.	Cuento “David, ¡no!” Pizarrón y plumines	10 minutos
Llegando a acuerdos	Reflexionar que en varios lugares existen las normas de convivencia. Crear, en conjunto con los alumnos, acuerdos de convivencia para las sesiones del taller.	Rotafolio, plumines y pizarrón.	10 minutos
El chicle saltarán	Fomento del cumplimiento de las reglas del juego. Placer del encuentro con su compañero.	Reglas del juego Pizarrón Plumines	10 minutos
La papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión. Dejar tarea.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	15 minutos
			60 minutos

### Actividad “Máquina del tiempo”

Duración: 15 minutos

Propósito: Se realizará un repaso revisado la sesión anterior, lo que se aprendió y los objetivos del taller.

Revisar la tarea y dialogar sobre las reglas que existen en su casa y porque es importante cumplirlas.

Inicio:

Cuando el grupo entre al salón se les dará la bienvenida y se les pedirá que formen un medio círculo y se sienten en el suelo.

Desarrollo:

La facilitadora les presentará nuevamente la máquina del tiempo a los alumnos, y les preguntará si recuerdan que invento era y les dirá “Recuerdan que soy una inventora, he vuelto a traer mi máquina del tiempo, ¿Quién quiere ser el primero en usarla?” Dicho esto, se les recuerda a los alumnos que para participar tienen que levantar la mano y se empezaran a realizar preguntas sobre la sesión anterior mientras se les pasa la máquina del tiempo con la cual podrán interactuar, diciéndoles “Si aprietan los botones estarán viajando al pasado y podrán recordar mejor”. Las preguntas serán las siguientes: Recuerdo que estamos en un taller de “Conductas prosociales y convivencia escolar” ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?, ¿Qué más hicimos la otra sesión?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿De qué era el cuento?, ¿Qué aprendimos?

Posteriormente se les recordará a los alumnos que se les dejo tarea y se recogerá a aquellos alumnos que la hicieron. De manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron; que reglas hay en la casa, cuales son y nos mostraran su dibujo.

La facilitadora puede hacer preguntas al grupo para interactuar, como “levanten la mano si tienen esa misma regla en su casa” o “¿Porque creen que es importante esa regla?”

Cierre:

Al finalizar las participaciones, se dialoga con el grupo para llegar a una conclusión grupal sobre la importancia de las normas en su casa y en la vida cotidiana.

**Actividad: Cuento “David ;no!”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Que los alumnos reflexionen sobre la importancia de las normas en el salón de clases y los beneficios que tiene cumplirlas

Inicio:

Se les explica a los alumnos que se les contará un cuento, por lo que se les pide que estén muy atentos a la historia de David.

Desarrollo:

*Cuento “David, ¡no!”*

David tenía seis dientes y le encantaba pintar en la pared del salón de clases con plumines de colores. Pintaba estrellas, montañas y monstruos.

- No, David no! – decía su maestra – otra vez haz pintado la pared, ahora como quitamos esto? Le pregunto, David no sabía, el solo sabia pintar.

- David, ya te lo he dicho, no se puede pintar en las paredes de la escuela, tienes que cuidar tu salón de clases, esas son las reglas – decía la maestra.

David, se quejaba – Pff, que aburrido, no puedo hacer nada – y salía corriendo.

Cuando la maestra mandaba hacer algún trabajado en clase, David protestaba y decía que a él no le gustaba hacer eso, la maestra lo miraba y le decía:

- Si no haces los ejercicios no vas a aprender nada. Los demás alumnos entendían que iban a la escuela a aprender y para hacerlo tenían que hacer los trabajos que les pedía la maestra.

A David le encantaba la hora del recreo, cada vez que sonaba el timbre, salía corriendo y empujaba a sus compañeros, un día tiro a un compañero quien se hizo mucho daño.

- No David, ¡no! – le decía su maestra – no corremos ni empujamos a los demás, que nos podemos hacer daño – explicaba su maestra, pero David, no la escuchaba.

Cuando se aburría en clase, David empezaba a jugarles travesuras a sus compañeros salón, él se reía un montón, pero a nadie más le hacían gracia. La maestra ya le había explicado que eso no se debía a hacer, pero David no le hacía caso.

David, no quería cumplir las reglas, eran un montón y no servían para nada. Durante las clases se paraba de su asiento y corría por todo el salón; la maestra le pedía que se sentara, pero él no hacía caso. Cuando la maestra preguntaba algo y David sabía la respuesta, la gritaba sin esperar su turno. En más de una ocasión la maestra le explicaba que tenía que levantar la mano para poder participar y seguir las reglas del salón, pero David solo se reía.

Poco a poco, sus amigos se alejaron de él y en cuanto le veían venir, ellos salían corriendo y lo dejaban solo. Y así, poco a poco, David se fue quedando sin amigos, nadie quería jugar con él, ni siquiera las palomas se posaban cerca.

Al otro día mientras los otros niños jugaban, David estaba muy aburrido y quería jugar con todos ellos, pero sus amigos ya no le hablaban y no lo dejaban juntarse con ellos.

Un día, mientras David estaba en el recreo solo y aburrido, se acercó una niña y le saludó.

- Hola, soy Alba. ¿Estás solo? -dijo la niña.

- Hola, yo soy David -contestó él-, y nadie quiere jugar conmigo.

- ¿Por qué? -preguntó Alba.

- Soy muy travieso y no puedo evitar hacer bromas -dijo David - Deberías irte antes de que te pegue un chicle en el pelo.

- Y, ¿por qué ibas a hacer eso? -preguntó Alba-. Yo no te he hecho nada.

- No sé, no puedo evitarlo -dijo David

- Eso no es verdad. Seguro que si quieres sí que puedes -dijo la niña.

- ¡Pero es que si no hago travesuras me aburro! -dijo el niño.

- Yo sé muchos juegos divertidos. Te puedo enseñar alguno -dijo Alba-. Pero tienes que portarte bien.

- Esta bien – dijo David.

David y Alba jugaron a muchos juegos, y se lo pasaron muy bien. Al día siguiente, cuando David salió al recreo, Alba estaba jugando con otros niños.

- ¿Quieres jugar con nosotros David? -preguntó Alba.

- ¡Ah, no! -dijo uno de los niños-. Yo con él no juego.

- Ni yo -dijo otro.

- Yo tampoco - dijo otro más.

Nadie quería jugar con David. El niño se fue muy triste corriendo y, cuando llegó hasta el otro lado del patio, se sentó en el suelo y se echó a llorar. Alba llegó después:

- ¿Por qué no pruebas y les pides perdón? Si lo haces y te portas bien seguro que vuelven a ser tus amigos.

A David le pareció bien, y fue a pedirles perdón a los niños.

- ¿Seguro que no nos vas a hacer más bromas? -le preguntaron.

- Sí, seguro. Es más divertido jugar juntos -dijo David.

David tuvo que disculparse con todos los niños del colegio, pero poco a poco recuperó la confianza de los demás y pudo volver a tener amigos.

Colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Cierre:

Al finalizar la lectura se realizarán preguntas de reflexión al grupo:

¿Qué le pasó a David?, ¿Qué problema tenía David?, ¿Cómo se llama eso que David tenía que cumplir?, ¿Cuáles eran las normas/reglas del salón? (mientras los niños

participan se anotan sus ideas en el pizarrón), ¿Qué pasaría si nadie en la escuela las cumpliera?

**Actividad: “Llegando a acuerdos de convivencia”**

Duración: 10 minutos.

Propósito: Crear, en conjunto con los alumnos, acuerdos de convivencia para las sesiones del taller.

Inicio:

En medio del salón se coloca un rotafolio con el título “Acuerdos de convivencia”, se les menciona a los niños que vamos a decidir juntos las acciones que deben estar presentes para que podamos trabajar mejor en el taller.

Desarrollo:

A través de una lluvia de ideas se anotan en el pizarrón los comentarios de los alumnos para al final decidir que se agrega y que no en el acuerdo de convivencia grupal. Algunas de las preguntas guía que se pueden utilizar son: ¿Qué necesitamos para que podamos trabajar en el taller?, ¿Qué podemos hacer para trabajar mejor?

La facilitadora debe guiar el grupo para que se contemplen en los acuerdos el escuchar con atención a sus compañeros sin interrumpirlos, levantar la mano para participar y respetar a los compañeros, entre otros. La redacción debe estar planteada en positivo y el resultado final tendrá que estar pegado durante todas las sesiones del taller para fomentar el cumplimiento de este.

Cierre:

Al finalizar se leen en voz alta los acuerdos de convivencia, preguntándoles a los alumnos que mencionen porque es importante cumplirlo; por ejemplo, con el acuerdo

“seguir indicaciones de la psicóloga y la maestra” es importante para poder jugar y no lastimarnos.

### **Actividad “El chicle saltarín”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Fomento del cumplimiento de las reglas y placer del encuentro con su compañero.

Inicio:

Se les indicará a los alumnos que se jugara “El chicle saltarín”, por lo cual antes de empezar es muy importante saber las reglas, las cuales serán explicadas y anotadas por la facilitadora en el pizarrón. Posteriormente se les pide a dos alumnos que las repitan en voz alta y tras asegurarse de que todos las entendieron, se inicia el juego.

Desarrollo:

En este juego cada participante representa ser un trozo de chicle pegajoso que bota al ritmo de “ñam-ñam”. Los jugadores saltan con las dos piernas juntas libremente por el aula, sin música y diciendo mientras saltan “ñam-ñam”. Cuando un trozo de chicle se toca con otro, se quedan pegados y saltan juntos por el salón. Conforme se van enlazando otros miembros del grupo el chicle se hará haciendo más y más grande, hasta que todos salten al mismo tiempo.

Cierre:

Tras realizar un par de rondas, se da por concluido el juego. Se reúne al grupo y se les realizan las siguientes preguntas de reflexión que serán contestadas en plenaria: ¿Ha sido divertido el juego del chicle saltarín?, ¿Cómo se han sentido en el juego?, ¿Qué les gustaba más, botar solos como chicle o pegarse a otros y saltar todos juntos?, ¿Por qué?, ¿Han respetados las reglas de quedarse pegados cuando han tocado a algún otro trozo de

chicle?, ¿Surgió algún problema?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Es importante cumplir las reglas?, ¿Qué hubiera pasado si nadie las cumpliera?

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 15 minutos.

Propósito: Reflexionar y debatir sobre las actividades realizadas en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente, para lo cual deben poner las reglas del juego y escribirlas en el pizarrón, en donde estarán visibles para todos. Al alumno que se quede con la papa caliente deberá responder una pregunta.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron los acuerdos de convivencia?, ¿Todos participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy? Se realizarán tantas rondas sean necesarias para que los alumnos participen y respondan las preguntas.

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para finalizar la sesión, se detiene el juego y se les recuerda a los alumnos que el día de hoy se les dejara una tarea que deben traer para la próxima clase. Se les reparte a cada alumno la hoja de tarea y se les explica en que consiste,

posteriormente se pide que de manera voluntaria dos alumnos la repitan en voz alta para sus compañeros

TAREA 2 “Taller de conductas prosociales y convivencia escolar”

La tarea consiste en reunirse en familia y elegir un juego de mesa o actividad física favorita, deben eliminar la o las reglas más importantes e intentar jugarlo. Por ejemplo, si eligieron armar un rompecabezas en vez de voltear todas las piezas para ver el dibujo, se quedarán todas boca abajo y deberán intentar completar el rompecabezas de ese modo.

Al terminar conversen en familia ¿Qué paso cuando no seguimos las reglas?, ¿Fue fácil o difícil completar la tarea o el juego?, ¿Por qué creen que esto pasó?, ¿Para qué nos sirven las reglas del juego?

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 4			
Tema	Convivencia positiva		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Máquina del tiempo	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia. Revisar la tarea	Máquina del tiempo Rotafolio de los acuerdos de convivencia	20 minutos
Abrazos musicales	Fomentar la interacción positiva y amistosa hacia sus compañeros.	Música infantil	25 minutos
La papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja con la tarea del día	15 minutos
Total			60 minutos

### Actividad “Máquina del tiempo”

Duración: 10 minutos

Propósito Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordarán los acuerdos de convivencia.

Revisar la tarea.

Inicio:

Para la actividad es necesario la máquina del tiempo utilizada en las sesiones anteriores y los acuerdos de convivencia elaborados la sesión anterior, los cuales deberán estar pegados en el pizarrón a la vista de todos. Cuando el grupo entre al salón se les pedirá que formen un medio círculo y se sienten en el suelo.

Desarrollo:

La facilitadora les comentará “He traído mi máquina del tiempo porque he olvidado que fue lo que hicimos la sesión anterior y me gustaría que ustedes me ayudaran a recordarlo“ Dicho esto se les indica a los alumnos que para participar tienen que levantar la mano y se empezaran a realizar preguntas sobre la sesión anterior mientras se les pasa la

máquina del tiempo con la cual podrán interactuar, diciéndoles “Si aprietan los botones estarán viajando al pasado y podrán recordar mejor”. Las preguntas serán las siguientes: Recuerdo que estamos en un taller, pero no se su nombre ¿Alguien se acuerda?, Y ¿Cuáles son los objetivos?, ¿Qué más hicimos la otra sesión?, ¿Qué jugamos?, Leímos un cuento, ¿recuerdan de qué trataba?, ¿Qué aprendimos?, La sesión pasada elaboramos nuestros acuerdos de convivencia ¿Recuerdan cuáles eran?

Posteriormente se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo. De manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron; se utilizaran las siguientes preguntas guía: ¿Qué juego realizaron con su familia?, ¿Cuáles son las reglas del juego y cuáles eliminaron?, ¿Qué paso cuando no siguieron las reglas?, ¿Fue fácil o difícil completar la tarea o el juego?, ¿Por qué creen que esto pasó?, ¿Para qué nos sirven las reglas?

Cierre:

Al finalizar las participaciones, se dialoga con el grupo para llegar a una conclusión grupal sobre la importancia de las normas en los juegos y en la vida cotidiana.

Cabe recordar que los acuerdos de convivencia deberán permanecer pegados en el pizarrón durante toda la sesión.

### **Actividad “Abrazos musicales”**

Duración: 25 minutos.

Propósito: Fomentar la interacción positiva y amistosa hacia sus compañeros.

Inicio:

Se les indicará a los alumnos que se jugara “Abrazos musicales”, por lo cual antes de empezar es muy importante saber las reglas, las cuales serán explicadas y anotadas por

la facilitadora en el pizarrón. Posteriormente se les pide a dos alumnos que las repitan en voz alta y tras asegurarse de que todos las entendieron, se inicia el juego.

Desarrollo:

Se les pide a los niños que se pongan de pie y mientras suena una música animada, los niños saltan y bailan libremente por el aula, cuando la música se detiene, cada niño debe dar un abrazo al compañero que esté más cerca de él. Cuando todos los niños se han abrazado a algún compañero, la música se activa de nuevo y los participantes vuelven a bailar y saltar libremente por el aula, hasta que la música se detiene, entonces tendrán que abrazar a otro compañero cercano. Y así sucesivamente se realizan ocho rondas, se debe hacer hincapié en que deben abrazar al compañero que tiene más cerca y no buscar a sus amigos porque el juego consiste en abrazar al mayor número de compañeros posibles.

En las últimas rondas del juego se dará la instrucción que primero se abrazan por parejas, en la segunda vuelta en grupos de cuatro, en la siguiente en grupos de ocho y así hasta que todos los niños se unan en un gran abrazo.

Cierre:

Al finalizar la actividad se reúne el grupo y se sienta en el suelo formando un semicírculo, posteriormente se inician con las preguntas de reflexión ¿Ha sido divertido?, ¿Cómo se han sentido en el juego?, ¿Les gusta abrazar?, ¿Les gusta ser abrazados por otros compañeros?, ¿Han respetado las reglas del juego, es decir, abrazar al compañero que tenían a lado o han ido a buscar a sus amigos?, ¿A cuántos compañeros han abrazado?

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 15 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cinco minutos antes de que concluya la sesión, se detiene el juego y se les explica a los alumnos en que consiste la tarea del día. Se reparte la hoja de indicaciones a cada alumno y se pide que de manera voluntaria dos alumnos la repitan en voz alta para sus compañeros

### TAREA 3 “Taller de conductas prosociales y convivencia escolar”

La tarea consiste en jugar en familia el juego de “congelado de besos”, el cual conserva las reglas del juego tradicional. Se elije a un miembro de la familia que persiga y congele a los demás al tocarlos, el que es congelado deberá permanecer inmóvil en la posición en la que fue tocado hasta que otro miembro de la familia llegue y le dé un beso en la mejilla. El juego termina cuando el “congelador” logra inmovilizar a todos. Pueden elegir un lugar de base y modificar las reglas dependiendo del espacio y tiempo con el que cuenten.

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 5			
Tema	Convivencia positiva		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Máquina del tiempo	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia. Revisar la tarea	Máquina del tiempo Rotafolio de los acuerdos de convivencia	20 minutos
Danzas con los aros	Fomentar la interacción positiva entre los alumnos y la cohesión grupal. Se involucra la cooperación y la comunicación.	Música infantil animada y aros suficientes para los participantes	25 minutos
La papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión. Dejar tarea.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	15 minutos
			60 minutos

### Actividad “Máquina del tiempo”

Duración: 20 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Revisar la tarea

Inicio:

Para la actividad es necesario la máquina del tiempo utilizada en las sesiones anteriores y el rotafolio de los acuerdos de convivencia, el cual deberá estar pegado a la vista de todo el alumnado.

Desarrollo:

Cuando el grupo entre al salón se les pedirá que formen un medio círculo y se sienten en el suelo, la facilitadora les comentará que “He traído mi máquina del tiempo porque he olvidado que fue lo que hicimos la sesión anterior y me gustaría que ustedes me ayudaran a recordarlo“ Dicho esto se les indica a los alumnos que para participar tienen que

levantar la mano y se empezaran a realizar preguntas sobre la sesión anterior mientras se les pasa la máquina del tiempo con la cual podrán interactuar, diciéndoles “Si aprietan los botones estarán viajando al pasado y podrán recordar mejor”. Las preguntas serán las siguientes: Recuerdo que estamos en un taller, pero no se su nombre ¿Alguien se acuerda?, Y ¿Cuáles son los objetivos, los recuerdan?, ¿Qué más hicimos la otra sesión?, ¿Qué jugamos?, ¿Qué aprendimos?

Posteriormente se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo. De manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron; se utilizaran las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue en el juego?, ¿Quién participó?, ¿Quién estaba congelando?, ¿Se divirtieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?

Cierre:

Al concluir la actividad se dialogará con el grupo para llegar a una conclusión sobre la convivencia con su familia y la importancia de que sea positiva para sentirnos mejor.

### **Actividad: “Danzas con aros”**

Duración 25 minutos

Propósito: Fomentar la interacción positiva entre los alumnos y la cohesión grupal.

Se involucra la cooperación y la comunicación.

Inicio:

Se les indicará a los alumnos que se jugara “Danzas con aros”, por lo cual antes de empezar es muy importante saber las reglas, las cuales serán explicadas y anotadas por la facilitadora en el pizarrón. Posteriormente se les pide a dos alumnos que las repitan en voz alta y tras asegurarse de que todos las entendieron, se inicia el juego.

Desarrollo:

Se divide al grupo en parejas y cada una de ellas sostiene con su mano izquierda un aro. Mientras suena la música, saltan y bailan por el aula manteniendo el aro entre los dos y tratando de moverse en la misma dirección y al mismo ritmo, se debe hacer énfasis en no jalarse empujarse o golpearse. Cuando la música se detiene, cada pareja busca otra pareja y superponen los dos aros en el centro; cuando todos están en grupos de cuatro con los dos aros en el centro, la música comienza de nuevo y en esta posición danzan libremente por el aula. De nuevo la música se detiene y vuelven a la posición inicial, por parejas bailando cuando la música suena, y así sucesivamente.

Cierre:

Al concluir la actividad se les pregunta a los participantes ¿Cómo se han sentido con el juego?, ¿Fue divertido?, ¿Se han respetado las reglas?, ¿Resultaba difícil bailar en parejas?, ¿Resultaba difícil bailar en grupos de cuatro?, ¿Ha habido choques o accidentes?, ¿Hubo algún problema?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Fue difícil coordinar sus movimientos con los de su pareja?

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 15 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del taller?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten cinco minutos para concluir la sesión se detiene el juego y se les reparte a los alumnos una hoja en donde estarán las indicaciones de la tarea. La facilitadora la explicará al grupo y al concluir de manera voluntaria dos alumnos repiten las indicaciones en voz alta.

#### TAREA 4 “Taller de conductas prosociales y convivencia escolar”

La tarea consiste reunirse y platicar en familia, ya sea a la hora de la comida o la cena, sobre lo sucedido en el día. Procuren que sea un espacio libre de tecnología (sin TV, celulares o música). Algunas preguntas guía son ¿Qué es lo mejor que te ha pasado hoy?, ¿El día de hoy pasó algo que te puso enojado o triste?, ¿Has descubierto algo interesante hoy?, ¿Qué clase te ha gustado más? Conversen sobre lo que sucedió en el taller, que actividades o juegos hicieron y como se sintieron. Al final, en una hoja blanca dibuja a tu familia, no olvides ponerle tu nombre y pegarla en tu libreta de tareas.

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 6			
Tema	Comunicación Efectiva		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
El sombrero seleccionador	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia. Revisar la tarea	Sombrero seleccionador Rotafolio de los acuerdos de convivencia	15 minutos
Teléfono descompuesto	Reflexionar sobre que se necesita para tener una adecuada comunicación.	Dos hojas blancas Mensajes para transmitir	15 minutos
Globo en pareja	Fomentar la comunicación verbal adecuada y la escucha activa. Se trabaja también sobre la cooperación y las relaciones de ayuda.	Una pelota mediana por pareja.	15 minutos
Dialogando y escuchando	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Un micrófono de cartón Hoja de tarea por alumno	15 minutos
			60 minutos

### **Actividad “El sombrero seleccionador”**

Duración: 15 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió y los objetivos del taller.

Revisar la tarea

Inicio:

Para la actividad es necesario un sombrero seleccionador. Cuando el grupo entre al salón se les pedirá que formen un medio círculo y se sienten en el suelo.

Desarrollo:

La facilitadora les comentará que “He traído un sombrero seleccionador, que le otorga el poder a las personas de hablar y ser escuchados. Todo aquel que tenga el sombrero sentirá su magia actuar y nos contará que fue lo que hicimos la clase pasada”

Dicho esto se les indica a los alumnos que para participar tienen que levantar la mano y se empezaran a realizar preguntas sobre la sesión anterior mientras se les pasa el sombrero.

Las preguntas serán las siguientes: Recuerdo que estamos en un taller, pero no se su nombre ¿Alguien se acuerda?, Y ¿Cuáles son los objetivos, los recuerdan?, ¿Cuáles son nuestros acuerdos de convivencia?, ¿Qué más hicimos la otra sesión?, ¿Qué jugamos?, ¿Qué aprendimos?, etc.

Posteriormente, se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo. De manera voluntaria los alumnos recibirán el sombrero y explicaran como hicieron la tarea; se utilizarán las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién participó?, ¿Guardaron los celulares y apagaron la tv?, ¿Suelen comer/cenar en familia?, ¿Qué comieron y de que hablaron?, ¿Cómo se sintieron?

Cierre:

De forma grupal se dialoga con los alumnos para llegar a una conclusión sobre la importancia de platicar en familia, contarse como les fue en el día y convivir todos juntos.

### **Actividad “Teléfono descompuesto”**

Duración: 15 minutos

Propósito: Reflexionar sobre que se necesita para tener una adecuada comunicación.

Inicio:

Se les comenta a los alumnos que se jugara al teléfono descompuesto y se les pide que de manera voluntaria comenten las reglas del juego, las cuales serán anotadas en el pizarrón (guardar silencio para escuchar el mensaje, una vez que recibes el mensaje debes decírselo al compañero de enfrente, etc.).

Desarrollo:

El juego consiste en que la facilitadora transmitirá un mensaje al primero de la fila, quien a su vez deberá transmitirlo al compañero que se encuentra formado detrás de él y así sucesivamente; cuando el mensaje llegue al último alumno, este deberá escribir lo que le llegó en una hoja.

Posteriormente se le comenta al grupo que se formaran dos equipos, para distribuir a los participantes se les pegará una estrella de diferente color en su mano. La facilitadora pasara entre los alumnos, quienes se encuentran sentados en el suelo y les pegara en su mano una estrella, procurando diversificar a los integrantes de cada equipo. Posteriormente se les pide que se reúnan con su equipo y formen una fila; para realizar esta dinámica se debe contar con el apoyo de la docente frente a grupo, quien transmitirá el mensaje en uno de los equipos.

Debido a que es un mensaje largo, se le comunica por partes a los alumnos, es decir, se le comunican las tres primeras palabras del mensaje y se espera que el mensaje sea transmitido para posteriormente comunicar las siguientes tres palabras, repitiendo el procedimiento hasta que todo el mensaje sea transmitido.

Dependiendo del tiempo, se tramiten dos mensajes, buscando que en la segunda ronda los roles de los participantes cambien, la última ahora será la primera y la primera ahora deberá escribir el mensaje que le llegó.

Los mensajes son:

1. María sueña con unicornios rosas y morados que vuelan por el bosque encantado. María vuela con unicornios rosas y morados.
2. Juan come con su familia, todos juntos disfrutan del día. Juan juega a la pelota todo el día.

Cierre:

Al finalizar, se lee el mensaje escrito y se compara con el mensaje original. Se debe aclarar que en el juego no hay ganadores ni perdedores, se busca reflexionar sobre lo sucedido, las dificultades que surgieron y la importancia de escuchar atentamente a los demás para comprendernos mejor. Se realizarán preguntas a los alumnos para invitarlos a reflexionar ¿Qué sucedió?, ¿Fue difícil o fácil escuchar el mensaje?, ¿Qué podemos hacer para que el mensaje llegue a nuestros compañeros?, ¿Qué sienten cuando no entienden lo que les dicen?, ¿Qué pueden hacer para entender mejor?, ¿Qué sienten cuando dicen algo a alguien y no les entiende?, ¿Por qué es tan importante comunicarse bien?, ¿Qué podemos hacer para mejorar la comunicación?, ¿Les ha sucedido algo similar en la escuela?, ¿Qué es necesario para una buena comunicación?

La reflexión final con la que se deben quedar los alumnos es que, para tener una buena comunicación entre los compañeros y compañeras, y con la profesora, se debe de hacer poco ruido en clase y estar atentos nos ayudará a entender mejor los mensajes que escuchamos, y que hablar despacio y claro ayudará a los demás a comprendernos mejor.

**Actividad: “Globo en pareja”**

Duración: 15 minutos

Propósito: Fomentar la comunicación verbal adecuada y la escucha activa. Se trabaja también sobre la cooperación y las relaciones de ayuda.

Inicio:

Se les indicará a los alumnos que se jugara “Globo en pareja”, por lo cual antes de empezar es muy importante saber las reglas, las cuales serán explicadas y anotadas por la facilitadora en el pizarrón; las reglas son: no utilizar las manos, trabajar en equipo y hablar con su compañero sobre como evitaran que el globo caiga al suelo. Posteriormente se les

pide a dos alumnos que las repitan en voz alta y tras asegurarse de que todos las entendieron, se inicia el juego.

#### Desarrollo:

En este juego los jugadores se colocan por parejas, en una primera fase del juego los participantes sujetan entre los dos un globo sin utilizar las manos al tiempo que realizan movimientos que hacen para que se desplace por sus cuerpos, pero evitando que se caiga al suelo. Pueden utilizar sus cabezas, su tórax, piernas o espaldas para mantener el globo entre ambos cuerpos, pero nunca con las manos; cuando el globo se cae lo recogen y siguen jugando. Después de 5 minutos si realiza la segunda fase del juego, la cual consiste en mantener fijo el globo entre los dos cuerpos sin utilizar las manos y realizando desplazamientos por el espacio del aula mientras tratan de evitar, con la cooperación de ambos, de que caiga al suelo.

Si hay tiempo suficiente se puede dividir al grupo en dos equipos y cada equipo recibe una pelota pequeña, el objetivo del juego consiste en colocarse la pelota en la barbilla y pasársela de un jugador a otro sin emplear las manos; si la pelota se caía al suelo se vuelve a empezar

#### Cierre:

Al concluir la actividad se les reúne a los alumnos y se les pregunta: ¿se caía la pelota continuamente o conseguimos coordinar nuestro movimiento con el movimiento de nuestro compañero?, ¿ha sido divertido desplazarse por el espacio manteniendo la pelota con los cuerpos de los dos sin emplear las manos?, ¿hemos experimentado diferentes formas de llevar la pelota por ejemplo con la cabeza, hacia delante, hacia atrás, con los brazos, con la frente, con el torso, con la espalda o siempre nos movíamos de distinto modo?, ¿Cómo fue la comunicación que tuvieron con su compañero?, ¿Escuchaban las

ideas de su compañero?, ¿Su compañero escuchaba sus ideas?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿cómo nos hemos sentido en este juego?.

### **Actividad “Dialogando y escuchando”**

Duración: 15 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá un micrófono y le comunicará al grupo que jugaran con él.

Desarrollo:

La consigna es “El día de hoy todos son conductores de radio y tendrán en su poder el micrófono de la verdad, a través del cual podrán expresarse y ser escuchados por los demás”. La facilitadora ira pasando el micrófono entre los estudiantes realizándoles las siguientes preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cundo falten cinco minutos para concluir la sesión, se les explica y reparte la tarea del día a los alumnos, quienes deberán repetirla en voz alta.

### **TAREA 5 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”**

La tarea consiste en ver una película, reúnete con tu familia y entre todos elijan una película. Deben tener en cuenta la opinión de todos los integrantes y encontrar una película que pueda gustarle e interesarles. Al concluir platicuen en familia ¿Qué sucedió?, ¿Qué problema hubo?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Le ha pasado algo similar?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿Cuál fue el momento más divertido de la película?, ¿Cómo se sintieron?

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 7			
Tema	Comunicación Efectiva		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Sombrero seleccionador	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.	Sombrero seleccionador Rotafolio de los acuerdos de convivencia	10 minutos
Reporteros televisivos	Revisar la tarea y dialogar sobre la comunicación que mantuvieron con su familia.	Micrófono	10 minutos
Dos manos en una	Fomento de la comunicación verbal adecuada para cumplir un objetivo. Se trabaja también la cooperación.	Una hoja y un lápiz por participante.	30 minutos
La papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
			60 minutos

### **Actividad “Sombrero seleccionador”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Inicio:

Para la actividad es necesario el sombrero seleccionador utilizado en la sesión anterior. Cuando el grupo entre al salón se les pedirá que formen un medio círculo y se sienten en el suelo.

Desarrollo:

La facilitadora le comentará al grupo “He traído un sombrero seleccionador, que le otorga el poder a las personas de hablar y ser escuchados. Todo aquel que tenga el sombrero sentirá su magia actuar y nos contará que fue lo que hicimos la clase pasada”

Dicho esto se les indica a los alumnos que para participar tienen que levantar la mano y se

empezaran a realizar preguntas sobre la sesión anterior mientras se les pasa el sombrero.

Las preguntas serán las siguientes: Recuerdo que estamos en un taller, pero no se su nombre ¿Alguien se acuerda?, Y ¿Cuáles son los objetivos, los recuerdan?, ¿Cuáles son nuestros acuerdos de convivencia?, ¿Qué más hicimos la otra sesión?, ¿Qué jugamos?, ¿Qué aprendimos?

Cierre:

Cuando los alumnos terminen de contestar las preguntas, la facilitadora repetirá en voz alta los acuerdos animándolos a que los sigan cumpliendo, destacando las fortalezas de hacerlo.

### **Actividad “Reporteros televisivos”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Revisar la tarea y dialogar sobre la comunicación que mantuvieron con su familia.

Inicio:

Se les recordará a los alumnos qué se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo. De manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron para lo cual se les otorga un micrófono, a través del cual podrán ser escuchados por todos sus compañeros.

Desarrollo:

Se utilizarán las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién eligió la película?, ¿Quién estaba reunido?, ¿De qué trataba la película/ que problema hubo?, ¿Cómo se resolvió?, ¿Qué fue lo que más les gustó a ti y a tu familia?, ¿Cómo se sintieron después de ver la película?, ¿Acostumbran a ver películas juntos?

Cierre:

Cuando los alumnos terminen de responder las preguntas, se dialoga con el grupo para llegar a una conclusión sobre la importancia de comunicarse y hablar con su familia, resaltando lo bien que se siente poder expresarse y ser escuchado.

**Actividad: “Dos manos en una”**

Duración: 30 minutos.

Propósito: Fomento de la comunicación verbal adecuada para cumplir un objetivo. Se trabaja también la cooperación.

Inicio:

Se les indicará a los alumnos que se jugara “Dos manos en una”, por lo cual antes de empezar es muy importante saber las reglas, las cuales serán explicadas y anotadas por la facilitadora en el pizarrón. Posteriormente se le pide a dos alumnos que las repitan en voz alta y tras asegurarse de que todos las entendieron, se inicia el juego.

Desarrollo:

Se divide al grupo por parejas, a cada una de ellas se le entrega una hoja en blanco y un lápiz. Cada pareja durante un tiempo de comunicación decide que va a dibujar, cuando lo han decidido toman entre los dos el lápiz e intentan hacer un dibujo a dúo llevándose mutuamente la mano. Durante la ejecución los participantes no pueden hablar ni comunicarse por gestos, concluidos todos los dibujos se unen en un gran grupo y cada pareja muestra el dibujo realizado a sus compañeros.

Cierre

Al concluir la actividad, se reúne al grupo y se les pregunta ¿Les ha costado ponerse de acuerdo con su pareja para decidir qué iban a dibujar?, ¿Les ha costado hacer un trabajo

un dibujo en parejas?, ¿Ha sido divertido?, ¿Qué dibujos les han gustado más?, ¿Cuales les han parecido más sorprendentes?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿cómo se sintieron?

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten cinco minutos para concluir la sesión, se detiene el juego y se explica la tarea del día, repartiendo las instrucciones a los niños.

### **TAREA 6 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”**

La tarea consiste en jugar en familia “Dialogo de sordos”, para llevarlo a cabo toda la familia debe de estar reunida, los integrantes deben pensar, sin decir en voz alta, algo que vivieron durante la semana y que no le hayan platicado a su familia.

Después todos forman un círculo, de pie o sentados, dándose la espalda unos a otros y a la cuenta de tres, todos dicen en voz alta lo más fuerte que puedan, pero sin gritar, lo que pensaron, más o menos durante un minuto.

Cuando todos terminaron de expresar sus ideas, los integrantes que participan se acomodan en un círculo, de tal manera que se estén mirando a los ojos unos a otros, y se pregunta:

¿Alguien puede repetir lo que contó la persona que estaba a su derecha?

¿Qué fue lo que pasó?, ¿Por qué pasó esto?

Si lo que contaron fuera muy importante para ustedes, ¿Cómo se sentirían de no haber sido escuchados?

¿Alguien ha sentido que no lo escuchan cuando habla?, ¿En qué situaciones?

¿Cómo nos damos cuenta de que nos escuchan cuando hablamos?

¿Ustedes escuchan a las demás personas de su familia, ¿Por qué?

El objetivo del juego es reflexionar en familia que para comunicarse mejor con los demás es necesario escuchar y ser escuchados; al hacerlo, podemos expresar lo que sentimos, pensamos o necesitamos, y también conocer lo que el otro piensa, siente y necesita. Así mismo, se puede acordar en familia en que momentos se pueden hablar y ser escuchados sin interrupciones, favoreciendo así que la comunicación en familia sea efectiva. Por ejemplo, pueden acordar que el mejor momento para conversar sobre lo sucedió en el día es durante la comida o la cena, cuando todos están reunidos, o en la noche antes de dormir.

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 8			
Tema	Empatía		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Máquina del tiempo	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.	Máquina del tiempo Rotafolio de los acuerdos de convivencia	7 minutos
Reporteros televisivos	Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de escuchar y dialogar en familia.	Micrófono y tv de cartón.	8 minutos
Experimentando la empatía	Introducir y dialogar sobre el tema de empatía con los alumnos.	Cuento	10 minutos
La estatua y el ciego	Identificación de emociones. Comunicación no verbal Cooperación y ayuda mutua	Venda para los ojos por pareja	25 minutos
Reporte televisivo	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Micrófono y tv de cartón. Hoja de tarea por alumno	10 minutos
			60 minutos

### Actividad “Máquina del tiempo”

Duración: 7 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Inicio:

Cuando el grupo entre al salón se les pedirá que formen un medio círculo y se sienten en el suelo, la facilitadora les presentara nuevamente la máquina del tiempo a los alumnos, y les preguntará si recuerdan que invento era.

Desarrollo:

La facilitadora retomará la participación de los alumnos y les dirá “Recuerdan que soy una inventora, he vuelto a traer mi máquina del tiempo, ¿Quién quiere ser el primero en usarla?” Dicho esto, se les recuerda a los alumnos que para participar tienen que levantar la

mano y se empezaran a realizar preguntas sobre la sesión anterior mientras se les pasa la máquina del tiempo con la cual podrán interactuar, diciéndoles “Si aprietan los botones estarán viajando al pasado y podrán recordar mejor”. Las preguntas serán las siguientes: Recuerdo que estamos en un taller de “Conductas prosociales y convivencia escolar” ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos? Se debe procurar que participen los alumnos que no hablaron la sesión pasada.

Cierre:

Antes de guardar la máquina del tiempo, la facilitadora retoma y reafirma la participación de los alumnos, resaltando las conclusiones a las que llegamos la sesión anterior y lo que aprendimos.

### **Actividad “Reporteros televisivos”**

Duración: 8 minutos

Propósito: Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de escuchar y dialogar en familia.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Los alumnos deberán permanecer sentados de la misma forma para el desarrollo de la actividad.

Desarrollo:

Se les preguntará a los alumnos “¿Alguien ha visto las noticias en la televisión?, ¿Se han dado cuenta que en las noticias hacen entrevistas? ¿Alguien sabe que son las entrevistas? Pues el día de hoy haremos un noticiero, yo seré la entrevistadora y ustedes responderán a las preguntas y podrán salir en mi televisión” Así de manera voluntaria, pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron de tarea y se utilizaran las siguientes

preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién tuvo tiempo jugar “Diálogo de sordos”?, ¿Quién jugó con ustedes?, ¿Cómo se sentirían de no haber sido escuchados?, ¿Alguien ha sentido que no lo escuchan cuando habla?, ¿En qué situaciones?, ¿Cómo nos damos cuenta de que nos escuchan cuando hablamos?, ¿Es importante escucharnos?, ¿Por qué?, ¿Cuál es el mejor momento para conversar con tu familia?, ¿y con tus amigos?

Cierre:

Antes de guardar la tv y el micrófono, se dialoga en plenaria con el grupo, buscando llegar a una conclusión sobre la importancia de la comunicación.

### **Actividad “Experimentando la empatía”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Introducir y dialogar sobre el tema de empatía con los alumnos.

Inicio:

Se le pide al grupo que guarde silencio y que se sienten de la forma más cómoda posible, podemos indicarles que se acuesten si es posible y cierren sus ojos. Se les explica que se les relatará una breve historia donde ellos son los protagonistas por lo que deberán imaginarse todo lo que sucede en el cuento. Una vez que los alumnos están listos, se inicia la narración.

Desarrollo:

*Cuento Experimentando la empatía*

Cierra tus ojos e imagina que te encuentras en un bosque verde, hay muchos árboles grandes y frondosos. El día es soleado y bonito, no sientes frío ni calor y te encuentras muy a gusto donde estas. A lo lejos, escuchas a los pajaritos cantar y te llega un viento muy fresco que huele a flores y te alborota tu peinado. Empiezas a caminar y logras ver un camino, sientes mucha curiosidad por saber a dónde va por lo que comienzas a seguirlo.

Conforme caminas, llegas hasta un puente y debajo corre un río de aguas tranquilas, el agua es tan transparente que ves a los peces nadar. Cruzas ese puente y observas que muy cerca se encuentra una casa muy bonita. Te acercas a ella lentamente, mientras sigues escuchando a los pájaros y el agua del río pasar.

La casa es de tu color favorito, es muy grande y la puerta está abierta, como eres muy curioso entras en ella y mientras lo haces notas que tu cuerpo va cambiando de tamaño. Observas que poco a poco tu cuerpo se va haciendo más pequeño, más y más cada vez. Luego notas que tus orejas se han vuelto de forma puntiaguda, y tu nariz se ha alargado mucho; ahora tiene forma de hocico de animal. Pronto descubres que caminas en 4 patas y que tienes una cola larga, ¡Te has convertido en un ratón!

Nunca habías sido un ratón por lo que empiezas a recorrer la casa en cuatro patas y todo te parece gigante. No puedes llegar a ver por la ventana ni subirte a la mesa, sólo puedes recorrer el suelo. Continúas caminando por la casa, pasa por la cocina y después llegas a la sala, en donde está una televisión enorme, empiezas a buscar el control remoto porque quieres prender la tele y ver tu caricatura favorita, sin embargo vez que algo se mueve por la habitación, te das cuenta de que no estás solo en la casa. ¡De pronto ves un gato!, él te mira fijamente. Tú sabes que los gatos persiguen ratones así que comienzas a temblar. Tienes muchas ganas de correr.

Das media vuelta e intentas huir, mientras corres con todas tus fuerzas te das cuenta de que el gato te persigue y está muy cerca de ti. Sigues corriendo, pero pronto te das cuenta de que tu cuerpo comienza a crecer. Cada vez más y más, te empieza a salir mucho pelo, te salen dientes filosos, orejas largas y tus patas comienzan a crecer. ¡Ahora eres más alto y fuerte, te has convertido en un perro enorme!

Te detienes y giras tu cuerpo para mirar al gato. Lo ves detrás de ti, él gato es más pequeño que tú y te mira a los ojos, lo ves temblar de miedo y te le quedas viendo. El gato echa a correr y tú le ladras y agitas tu cola y comienzas a perseguirlo. Sales corriendo de la casa, pero el gato ya ha escapado.

Regresar por el camino que tomaste y en este momento te das cuenta que tu cuerpo ha crecido más todavía y que ya no te encuentras caminando en 4 patas sino que estas caminando como lo haces normalmente. Ya no tienes tanto pelo y tus orejas regresan a su tamaño original.

Luego cruzas el puente en donde viste a los peces nadar y poco a poco vas tomando conciencia de tu cuerpo y de los ruidos del ambiente. Ahora te encuentras nuevamente en el salón.

Suavemente abres los ojos y respiras profundamente.

Cierre:

Una vez que todos los alumnos se han incorporado, se les realizan unas preguntas de reflexión:

¿Qué sensaciones o emociones tuvieron mientras fueron un ratón?

¿Tuvieron miedo en algún momento del relato?

¿Han sentido ese miedo en algún momento de su vida?

¿Qué sensación o emociones tuvieron mientras eran un perro?

¿Qué fue lo que más les gustó del cuento? ¿Qué no les gustó?

¿Cómo se llama cuando te pones en los zapatos del otro?

¿Habían escuchado antes la palabra “empatía”?

Conforme los niños participan se anotan las ideas en el pizarrón, para así construir todos juntos una definición. Es importante dialogar con los alumnos y hacerles ver que

todos en algún momento se han “puesto en los zapatos del otro”, y que eso que hacen se llama empatía.

### **Actividad “La estatua y el ciego”**

Duración: 25 minutos:

Propósito: Fomentar la identificación de emociones, el uso de la comunicación no verbal y la cooperación y ayuda mutua.

Inicio:

Se les indicará a los alumnos que se jugara “La estatua y el ciego”, por lo cual antes de empezar es muy importante saber las reglas, las cuales serán explicadas y anotadas por la facilitadora en el pizarrón. Posteriormente se les pide a dos alumnos que las repitan en voz alta y tras asegurarse de que todos las entendieron, se inicia el juego.

Desarrollo:

Se distribuye a el grupo en parejas uno tendrá los ojos vendados mientras que el otro deberá construir con su cuerpo una figura que exprese algún sentimiento o emoción, se les debe animar a expresarse con todo su cuerpo (manos, piernas, brazos, cabeza, etc.) y se queda como una estatua.

El otro jugador que está con los ojos vendados debe palpar el cuerpo del compañero y reconocer las posiciones de las diferentes partes de su cuerpo, cuando tiene una idea clara de la postura corporal de su pareja, sin quitarse la venda de los ojos, le imita la posición. Para después verificar visualmente si es correcta su posición; posteriormente intercambian roles.

Cierre:

Ya que todos los alumnos han concluido la actividad, se reúnen y en plenaria se responden las siguientes preguntas:

¿Ha sido divertido expresar una emoción con el cuerpo?

¿Qué emoción han expresado?

¿Ha sido difícil adivinar la postura de la estatua de su pareja palpándola solo con sus manos?

¿Les ha gustado palpar el cuerpo de su compañero?

¿Les ha gustado ser palpados por sus compañeros?

¿Cómo se han sentido con este juego?

¿Es fácil o difícil saber qué emoción expresa nuestro compañero?

¿Cómo podemos saber que emoción sienten los demás?

¿Es importante saber cómo se sienten los demás?, ¿Por qué?

### **Actividad “Reporte televisivo”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Se hará uso nuevamente del micrófono y la televisión de cartón. Se les recuerda que estaremos en un noticiero por lo que los alumnos que deseen ser entrevistados, pasarán al frente y responderán las preguntas.

Desarrollo:

Si al inicio se observa cierto temor o poca participación del grupo, se les sugerirá que pasen en parejas a responder la entrevista televisiva. Las preguntas guía son:

¿Cómo se sintieron en la sesión de hoy?,

¿Qué fue lo que más les gustó?

¿Se respetaron los acuerdos de convivencia?

¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?,

¿Se respetaron las reglas del juego?,

¿Todo participaron?,

¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para concluir la sesión, se detienen las entrevistas y se reparte las instrucciones de la tarea. La cual deberá ser explicada por la facilitadora y repetida por dos alumnos en voz alta.

#### TAREA 7 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”

La tarea del día de hoy es jugar en familia. El juego consiste en actuar, hablar, moverse y pensar como otra persona, de esta forma mediante una sencilla y divertida dinámica les enseñaremos a entender otros puntos de vista, desarrollando su empatía.

Materiales:

- ✓ Tarjetas en donde estén anotados los diferentes integrantes de la familia, por ejemplo, papá, mamá, abuelo, hermana/o, hija/o. Siéntanse libres de agregar los personajes que gusten.
- ✓ Si es posible también pueden reunir ropa para disfrazarse como, por ejemplo: trozos de tela, sombreros, lazos, gafas, pañuelos, blusas, zapatos, collares y todo lo que tengan en casa que pueda ser útil para disfrazarse.

Instrucciones:

Vamos a jugar a un juego que consiste en ponernos en el lugar de otras personas, repartiremos una tarjeta (boca abajo) a cada uno de los participantes. Sin que nadie la vea,

tienen que mirar la tarjeta y ver el personaje que les ha tocado; el juego consiste en transformarse en ese personaje, tienen que pensar muy bien como es esa persona, qué ropa lleva puesta, qué cosas hace, cómo habla, cómo se mueve y qué cosas le gusta hacer. Si es posible, cada integrante debe disfrazarse como el personaje que les toco; cuando todos los participantes se hayan transformado, por turnos deben actuarlo manteniendo en secreto su identidad, los demás trataran de adivinar que personaje es.

Cuando todos hayan adivinado los personajes, pueden actuar alguna situación de su vida cotidiana, por ejemplo: todas las mañanas cuando amanece ¿Quién se despierta primero?, ¿Quién despierta a los demás?, ¿Qué hacen los demás? El objetivo es que actúen a sus personajes lo mejor que puedan y tenemos que dejarles muy claro que hay que hacer y decir lo que haría la persona en la que nos hemos transformado y no lo que haríamos y diríamos nosotros.

Al finalizar respondan entre todos: ¿Qué paso en el juego?, ¿Fue difícil actuar como su personaje?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Disfrutaron del juego?, ¿Qué fue los que más les gustó?, ¿Es importante “ponerse en los zapatos del otro” y ser empáticos?, ¿Por qué?

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 9			
Tema	Empatía		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia. Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de ponernos en el lugar de los demás.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Cuento “El monstruo de colores”	Reflexionar sobre el tema de las emociones y la empatía, y sobre la importancia que tienen para convivir mejor.	Cuento “El monstruo de colores” elaborado en cartulina.	10 minutos
Personajes con sentimiento	Identificar y expresar distintas emociones. Trabajo cooperativo. Comunicación y escucha activa.	Bolsa Tarjetas con roles a representar.	30 minutos
Papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
Total			60 minutos

### Actividad “Reporteros televisivos”

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de ponernos en el lugar de los demás.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les pregunta a los alumnos “¿Alguien ha visto las noticias en la televisión?, ¿Se han dado cuenta que en las noticias hacen entrevistas? ¿Alguien sabe que son las entrevistas? Pues el

día de hoy haremos un noticiero, yo seré la entrevistadora y ustedes responderán a las preguntas y podrán salir en mi televisión”.

Desarrollo:

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?”, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?.

Posteriormente se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo, así de manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron y se utilizaran las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién tuvo tiempo de hacerla?, ¿Qué paso en el juego?, ¿Fue difícil actuar como su personaje?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Disfrutaron del juego?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿Es importante “ponerse en los zapatos del otro” y ser empáticos?, ¿Por qué?.

Cierre:

Posteriormente, al concluir la participación de los alumnos, se dialoga en plenaria para llegar a una conclusión sobre la empatía, si es fácil o difícil y porque es importante para convivir mejor.

**Actividad: Cuento “El monstruo de colores”**

Duración: 10 minutos.

Propósito: Reflexionar sobre el tema de las emociones y la empatía, y sobre la importancia que tienen para convivir mejor.

Inicio:

Para la actividad es necesario traer el cuento con ilustraciones previamente elaborado. Mientras el grupo continúa sentado, la facilitadora les comentará que les trajo un cuento nuevo, titulado “El monstruo de colores” el cual se leerá a continuación y deben de prestar mucha atención porque al final se les harán algunas preguntas.

Desarrollo:

*Cuento “El monstruo de colores”*

Este es el monstruo de colores hoy se han levantado raro y muy confundido. No sabe muy bien qué le pasa. Se ha vuelto a revolver con las emociones, así todas desordenadas no funcionan. Hay que separarlas cada uno en su bote y así las podemos ponemos en orden, yo te ayudo

La alegría es contagiosa, brilla como el sol y parpadea como las estrellas. Cuando estas alegre ríes, saltas, bailas, juegas y quieres compartir tu alegría con todo el mundo.

La tristeza siempre está echando de menos algo, es suave como el mar y dulce como los días de lluvia. Cuando estás triste te escondes y quieres estar solo y no quieres hacer nada.

La rabia arde al rojo vivo y es feroz como el fuego, quema fuerte y es difícil de apagar. Cuando estás enojado sientes que se ha cometido una injusticia y quieres descargar la rabia en otros.

El miedo es cobarde, se esconde y huye como un ladrón en la oscuridad. Cuando sientes miedo te vuelves pequeño y poca cosa y crees que no podrás hacer lo que se te pide

La calma es tranquila como los árboles, ligera como una hoja al viento. Cuando estas en calma respiras poco a poco y profundamente, te sientes en paz.

La sorpresa, llega sin avisar. Cuando te sorprendes no sabes muy bien que hacer.

El asco aparece cada vez que ves algo que no te gusta.

Estas son tus emociones cada una tiene un color diferente y ordenadas funcionan mejor

¿Pero y ahora se puede saber qué te pasa?

Cierre:

Al finalizar el cuento, se les realizaran unas preguntas que se contestaran en plenaria, como lo son: ¿Qué les pareció el cuento?, ¿Ya conocían estas emociones?, Vamos a revisar una por una ¿Cuándo están alegres, que sienten y que hacen?, ¿Cuándo están tristes, que piensan y como se sienten?, ¿Cuándo se enojan, que hacen?, ¿Cuándo tienen miedo, que sienten?, ¿Qué tipos de cosas les sorprenden?, ¿Qué cosas les dan asco?, ¿Cuándo están el calma, que piensan y que hacen?, ¿Es importante conocer nuestras emociones?, ¿Porque?.

### **Actividad: Personajes con sentimientos**

Duración: 30 minutos

Propósito: Identificar y expresar distintas emociones. Trabajo cooperativo.

Comunicación y escucha activa.

Inicio:

Se les indicará a los alumnos que se jugara “Personajes con sentimiento”, por lo cual antes de empezar es muy importante saber las reglas, las cuales serán explicadas y anotadas por la facilitadora en el pizarrón. Posteriormente se les pide a dos alumnos que las repitan en voz alta y tras asegurarse de que todos las entendieron, se inicia el juego.

Desarrollo:

Se divide al grupo en dos equipos, la actividad será dirigida por la facilitadora y la maestra frente a grupo, cada una se hará cargo de un equipo. Ya que están conformados los

equipos se les indica que se agrupen en parejas y la facilitadora solicita que cada pareja pase al frente y saque una tarjeta de la bolsa, la cual contiene tarjetas en donde están inscritas un papel que deben representar o dramatizar.

Durante unos breves minutos cada pareja se comunica y decide cómo actuará el papel de tal modo que los demás compañeros puedan adivinarlo. Los dos deben representar una escena en la que se evidencie el personaje que les ha tocado, así como los sentimientos y emociones que tiene en la situación en la que están. Posteriormente se reúnen en gran grupo y por turnos cada pareja sale al centro del círculo y representa el personaje y su situación utilizando para ello el cuerpo y las palabras. Los demás jugadores tienen que adivinar el personaje e indicar la emoción que expresa.

En las tarjetas estarán anotadas las siguientes situaciones

- 1) Un mesero triste que le lleva comida a unos clientes hambrientos.
- 2) Una persona mayor cansada que se apoya sobre un bastón. Y un niño preocupado lo cuida.
- 3) Un conductor que chifla alegre mientras conduce y los pasajeros sonrían.
- 4) Un bombero apagando un fuego con cara de preocupación y una persona que observa espantada.
- 5) Un niño enojado porque su madre no le da un caramelo.
- 6) Dos amigos que han ganado la lotería, uno llora de la emoción y otro salta por todo el lugar.
- 7) Un profesor que responde a un alumno por haber golpeado a sus compañeros.
- 8) Un conductor enfadado que discute con otro conductor.

- 9) Un pintor concentrado que pinta una persona que come algo echado a perder.
- 10) Un carnicero molesto con una mosca que está revoloteando por las carnes
- 11) Un profesor que da una explicación a sus alumnos escribiendo en la pizarra unas notas con expresión de seriedad y concentración
- 12) Un jardinero que cuida su jardín amorosamente mientras su hijo enojado riega las plantas.
- 13) Una niña contenta que ha sacado 10 en el examen, se lo enseña a sus padres orgullosos.
- 14) Un niño que se ha perdido en la calle con cara de miedo y su padre espantado que lo busca.
- 15) Un futbolista triste que ha fallado un gol y su amigo lo consuela.
- 16) Dos ciclistas cansados porque han andado por mucho tiempo.
- 17) Una madre preocupada porque no encuentra a su hijo
- 18) Un niño feliz porque su amigo le han hecho un regalo
- 19) Dos personas mareadas porque ha dado muchas vueltas sobre sí mismas
- 20) Un cantante contento porque el público le ha gustado su canción
- 21) Un ciego preocupado porque ha perdido el bastón y una persona que lo ayuda a encontrarlo.
- 22) Un payaso haciendo reír a los niños
- 23) Un niño que tiene miedo de nadar en la piscina y su amigo lo ayuda
- 24) Una niña triste porque ha nacido su hermanita
- 25) Una profesora cansada de que sus alumnos no la escuchen.

### Cierre

Al finalizar, se reúne todo el grupo y en plenaria se responden las siguientes preguntas:

¿Ha sido difícil representar los personajes con las emociones que sentían?, ¿Ha sido divertido?, ¿Era más divertido representar o adivinar los personajes que representaban otros compañeros?, ¿Ha sido fácil ponerse de acuerdo sobre cómo representar sus personajes?, ¿Qué representaciones han resultado más originales sorprendentes y divertidas por qué?, ¿Qué papeles y emociones han resultado más difíciles de actuar?, ¿Qué papeles y emociones han sido más difíciles de adivinar?, ¿Por qué es importante saber cómo se sienten y qué emoción tienen los demás?

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para concluir la sesión, se detienen el juego y se reparte las instrucciones de la tarea. La cual deberá ser explicada por la facilitadora y repetida por dos alumnos en voz alta.

#### TAREA 8 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”

La tarea del día consiste en reunirse con su familia y realizar el juego “El ovillo”. El juego consiste en sentarse en un círculo con tu familia, quien tenga el ovillo o estambre debe lanzarlo a alguien sin soltar una punta, al mismo tiempo debe decir algo positivo que le guste o valore la persona a la que se lo lanza. Quien recibe el ovillo, agarra el hilo y lanza el ovillo a otra persona, mientras dice en voz alta algo que le guste de esa persona; y así sucesivamente, sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña.

El juego termina cuando todos los integrantes de la familia hayan pasado; al concluir se platica sobre lo siguiente: ¿cómo se han sentido al decir cosas buenas de tu familia?, ¿Es fácil o difícil decir en voz alta algo positivo de los demás?, ¿Cómo te sentiste al escuchar cosas buenas sobre ti?, ¿Les ha gustado escuchar cosas buenas sobre ustedes?, ¿Se les han ocurrido muchas cosas buenas sobre los demás?, ¿Les ha costado trabajo pensar en cualidades positivas?, ¿Les ha gustado el juego?.

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

---

Sesión 10			
Tema	Confianza en uno mismo y en los demás		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Recordando ando...	Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de ponernos en el lugar de los demás.	Micrófono y televisión de cartón	10 minutos
Arriba y abajo con tu compañero	Fomentar la confianza en uno mismo y en los demás a través de relaciones de ayuda y cooperación para conseguir un objetivo.	Ninguno	30 minutos
La papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
Total			60 minutos

### Actividad “Reporteros televisivos”

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les comenta a los alumnos que se inicia el programa de noticias y por lo tanto se harán entrevistas y los alumnos seleccionados podrán salir en la televisión y utilizar el micrófono.

Desarrollo:

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un

taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirva el taller?”, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?.

Cierre:

Tras verificar que se recordaron los aspectos y aprendizajes más relevantes de la sesión anterior, la facilitadora en conjunto con los alumnos elabora una conclusión que gire en torno a la importancia de identificar las emociones en nosotros mismos y en los demás y en como estos nos ayuda a convivir mejor.

### **Actividad “Recordando ando...”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de ponernos en el lugar de los demás.

Inicio:

Se seguirá utilizando el micrófono y la televisión, pero ahora los alumnos pasaran de manera individual para reportar como les fue con la tarea. Antes que nada, se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo.

Desarrollo:

De manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron y se utilizaran las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién jugo contigo?, ¿Qué paso en el juego?, ¿Cómo se han sentido al decir cosas buenas de tu familia?, ¿Es fácil o difícil decir en voz alta algo positivo de los demás?, ¿Cómo te sentiste al escuchar cosas buenas sobre ti?, ¿Les ha gustado escuchar cosas buenas sobre ustedes?, ¿Se les han ocurrido muchas cosas buenas sobre los demás?, ¿Les ha costado trabajo pensar en cosas

buenas de tu familia?, ¿Les ha gustado el juego?, ¿Disfrutaron del juego?, ¿Qué fue lo que más les gustó?.

Cierre:

Para finalizar la facilitadora reúne las experiencias de todos los alumnos que pasaron y elabora una conclusión sobre el tema. Así mismo, les recuerda a los alumnos que no tuvieron tiempo de realizar la tarea que aún tienen oportunidad de realizar el juego con su familia.

### **Actividad “Arriba y abajo con tu compañero”**

Duración: 30 minutos

Propósito: Fomentar la confianza en uno mismo y en los demás a través de relaciones de ayuda y cooperación para conseguir un objetivo.

Inicio:

Se les indicará a los alumnos que se jugará “Arriba y abajo con tu compañero”, por lo cual antes de empezar es muy importante saber las reglas, las cuales serán explicadas y anotadas por la facilitadora en el pizarrón. Posteriormente se les pide a dos alumnos que las repitan en voz alta y tras asegurarse de que todos las entendieron, se inicia el juego.

Desarrollo:

Se divide al grupo en parejas, el juego se divide en dos fases:

1. El objetivo consiste en colaborar con tu compañero para levantarse del suelo, para lo cual los jugadores deben estar sentados uno frente al otro, con la planta de los pies en el suelo y los dedos de los pies de cada uno en contacto con los del otro. La pareja debe inclinarse hacia adelante, doblando las rodillas tanto como lo necesiten y se agarran de las manos; después deben ponerse de pie los dos al mismo tiempo sin soltarse y después

regresan a su posición inicial, sentado uno frente al otro. Cuando la mayoría del grupo ha logrado levantarse con su pareja se hace el mismo juego, pero en grupos de tres, cuatro y cinco participantes, que se ayudan a subir y bajar rápidamente.

2. En la segunda fase del juego se cambian de pareja y se sientan en el suelo con su nuevo compañero, en esta ocasión estarán espalda con espalda y sus rodillas dobladas. En esta posición deberán levantarse con la ayuda y ayudando a su compañero, tratando de no mover sus pies. Cuando pareja consigue levantarse, deben tratar de sentarse como estaban; posteriormente si aún queda tiempo se les pide a los alumnos que ahora se muevan por todo el salón como una araña, andando a medio levantarse (como sentados en una silla con la rodillas flexionadas y espalda con espalda).

Cierre:

Al finalizar la actividad, se reúne al grupo y en plenaria se responden las siguientes preguntas: ¿Ha sido difícil coordinar sus movimientos con los de su compañero para subir y bajar?, ¿Cómo lograron ponerse de pie?, ¿ha sido divertida la actividad?, ¿cómo se han sentido durante el juego?, ¿fue difícil moverse como araña?, ¿confiaban en su compañero?, ¿hubieran podido levantarse sin la ayuda de su compañero?, ¿Por qué es importante trabajar en equipo?.

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para concluir la sesión, se detiene el juego y se les explica a los alumnos en que consiste la tarea del día. La cual será repetida en voz alta por dos alumnos y se pegará en su libreta de tareas las instrucciones de esta.

#### TAREA 9 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”

La tarea del día de hoy consiste en jugar con tu familia al “Campo minado”, para realizarlo deben reunirse en un área amplia, posteriormente deben colocar objetos en el suelo, como zapatos, cajas, juguetes, etc. Por turnos, cada participante tendrá que hacer el recorrido con los ojos vendados, asignen a cada participante un cuidador, quien deberá guiar y cuidar a quien está vendado de los ojos para que no se caiga. El cuidador puede darle instrucciones hacia que dirección moverse, por ejemplo: tres pasos a la izquierda, un paso al frente, etc. Y así con cada participante.

Al finalizar platica con tu familia ¿Qué sentían cuando iban ciegos?, ¿Qué sentían cuando iban de guía?, ¿ha sido divertido desplazarse por todo el campo minado?, ¿Qué les ha gustado más, ayudar o ser ayudado?, ¿han chocado con algo?, ¿Qué sintieron cuando chocaron con algo?, ¿Fue difícil seguir indicaciones?, ¿por qué?, ¿Confiaban en las instrucciones que les daban?, ¿Fue difícil dar las indicaciones y cuidar a quien estaba vendado de los ojos?, ¿por qué?, ¿lograron completar el recorrido?, ¿Han confiado en su compañero?, ¿Cómo se sienten al ayudar a los demás? Y ¿Qué pudo haber pasado si hubieran hecho el recorrido sin ayuda?

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 11			
Tema	Dar y recibir ayuda		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Recordando...	Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de la confianza en si mismo y en los demás para lograr un objetivo.	Micrófono y televisión de cartón	10 minutos
Gorros de fiesta	Fomentar las relaciones de ayuda en el alumnado. Lo cual implica a su vez la observación de las necesidades de los demás, relaciones de ayuda mutua, confianza en los demás, cohesión grupal y seguimiento de reglas del juego.	Un gorro de fiesta para cada jugador o saquitos de arena por jugador. Música infantil y bocinas.	30 minutos
La papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
Total			60 minutos

### Actividad “Reporteros televisivos”

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les comenta a los alumnos que se inicia el programa de noticias y por lo tanto se harán entrevistas y los alumnos seleccionados podrán salir en la televisión y utilizar el micrófono.

Desarrollo:

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?”, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?.

### **Actividad “Recordando ando...”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de la confianza en si mismo y en los demás para lograr un objetivo.

Inicio:

Se seguirá utilizando el micrófono y la televisión, pero ahora los alumnos pasaran de manera individual para reportar como les fue con la tarea. Antes que nada, se les recordará a los alumnos que se les dejo tarea y se les preguntará quien la hizo, así de manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron.

Desarrollo:

Para iniciar las entrevistas se utilizaran las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién jugo contigo?, ¿Qué paso en el juego?, ¿Qué sentían cuando iban ciegos?, ¿Qué sentían cuando iban de guía?, ¿Qué les ha gustado más, ayudar o ser ayudado?, ¿han chocado con algo?, ¿Qué sintieron cuando chocaron con algo?, ¿Fue difícil seguir indicaciones?, ¿por qué?, ¿Confiaban en las instrucciones que les daban?, ¿Fue difícil dar las indicaciones y cuidar a quien estaba vendado de los ojos?, ¿por qué?,

¿lograron completar el recorrido?, ¿Han confiado en su compañero?, ¿Cómo se sienten al ayudar a los demás? Y ¿Qué pudo haber pasado si hubieran hecho el recorrido sin ayuda?

Cierre:

Al finalizar, de manera grupal se elabora una conclusión sobre la importancia de ayudarse mutuamente para convivir mejor y lograr los objetivos o metas del juego.

**Actividad: “Gorros de fiesta”**

Duración: 30 minutos

Propósito: Fomentar las relaciones de ayuda en el alumnado. Lo cual implica a su vez la observación de las necesidades de los demás, relaciones de ayuda mutua, confianza en los demás, cohesión grupal y seguimiento de reglas del juego.

Inicio:

Se reparte a cada jugador un gorrito de fiesta o saquito de arena, el cual deberá estar colocado sobre sus cabezas. Primero se darán las instrucciones y anotarán las reglas en el pizarrón, de manera voluntaria un participante repite en voz alta en que consiste el juego y posteriormente se da inicio a la actividad.

Desarrollo:

Todos los jugadores se pueden desplazar por todo el salón a la velocidad que deseen (rápido o lento), pero siempre deben tener sobre su cabeza el gorrito de fiesta y evitar que se caiga al suelo. Si el gorrito cae, el jugador se queda congelado, es decir, no se puede mover de su lugar; otro jugador puede descongelarlo si recoge el gorrito y lo coloca de nuevo en la cabeza de su compañero, sin perder en el intento su propio gorrito. Si lo anterior sucede, el jugador estará congelado y deberá esperar a que otro compañero se acerque a ayudarlos.

Así los participantes podrán seguir desplazándose por toda el aula, el objetivo del juego consiste en ayudar a los compañeros para que se mantengan descongelados.

Conforme avance el tiempo se introducen diversas variantes:

- Que cambien de un ritmo rápido a uno lento.
- Que ahora caminen de espaldas
- E incluso se pueden colocar obstáculos por el aula para incrementar la

dificultad del juego.

Cierre:

Al finalizar, se reúne al grupo y en plenaria se responden las siguientes preguntas:

¿han ayudado a sus compañeros congelados?, ¿Cómo se han sentido al ayudar a los demás?, ¿Cómo se han sentido cuando otro compañero los ayudaba?, ¿Alguna vez han estado congelados y nadie los ayudaba?, ¿Cómo se han sentido en esas ocasiones?, ¿Se les ha caído muchas veces el gorrito?, ¿Resultaba difícil andar con el gorrito en la cabeza?, ¿Les gustó el juego?, ¿Se han respetado las reglas del juego?, ¿Surgió algún problema?, ¿Cómo lo resolvieron?

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para concluir la sesión, se detiene el juego. La facilitadora ahora explicará la tarea del día, posteriormente un alumno repetirá las instrucciones en voz alta y se les repartirá una hoja con las indicaciones para que la peguen en su libreta de tareas.

#### TAREA 10 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”

La tarea del día de hoy es jugar al “listón sin fin”. Deben reunirse en familia y conseguir un listón de dos metros de largo y atarlo de ambas puntas teniendo como resultado un aro. Una persona introduce su brazo en el centro del aro de modo que quede colgando después se tomarán todos de las manos y formarán un círculo, el aro quedará entre dos personas y ahora deben intentar pasar el listón por cada uno de los integrantes sin dejar de estar unidos. Si se separan, hay que volver a empezar. Dependiendo del tiempo pueden repetir el juego, pero ahora con una mayor dificultad; en esta ocasión lo jugarán sin hablar, después pueden intentarlo, pero con todos los integrantes volteado al revés, es decir, dándose la espalda e inclusive pueden realizar el juego en el menor tiempo posible. Al finalizar reflexionen en familia ¿Ha sido divertido?, ¿Se les ha caído muchas veces el listón/aro?, ¿Cómo lograron que todos los integrantes pasaran por el listón/aro?, ¿Se

ayudaron unos a otros?, ¿Cómo se sintieron cuando ayudaron a los demás a pasar por el aro?, ¿Cómo se sintieron cuando los ayudaron a pasar por el aro? Y ¿Por qué es importante trabajar todos juntos?

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 12			
Tema	Dar y recibir ayuda		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Recordando...	Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de la confianza en si mismo y en los demás para lograr un objetivo.	Micrófono y televisión de cartón	10 minutos
Cuento “El león y el ratón”	Reflexionar y dialogar sobre la importancia de la ayuda mutua y porque es necesaria para convivir mejor.	Dibujos con los personajes del cuento.	10 minutos
Zapatos perdidos	Fomentar en los alumnos las relaciones de ayuda, cooperación y cohesión grupal.	Dos sacos o bolsas de basura de gran tamaño	20 minutos
La papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
Total			60 minutos

### Actividad “Reporteros televisivos”

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les comenta a los alumnos que se inicia el programa de noticias y por lo tanto se harán entrevistas y los alumnos seleccionados podrán salir en la televisión y utilizar el micrófono, buscando que en esta ocasión pasen los alumnos que no han tenido la oportunidad.

Desarrollo:

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?”, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?.

Cierre:

Al finalizar se le pregunta a aquellos alumnos que no participaron, si hay algo que quieran agregar, para posteriormente elaborar entre todos una lista de los principales aprendizajes obtenidos en la sesión anterior.

#### **Actividad “Recordando ando...”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás para lograr un objetivo.

Inicio:

Se seguirá utilizando el micrófono y la televisión, pero ahora los alumnos pasaran de manera individual para reportar como les fue con la tarea. Antes que nada, se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo, así de manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron.

Desarrollo:

Para las entrevistas se utilizaran las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién jugo contigo?, ¿Qué paso en el juego?, ¿Ha sido divertido?, ¿Se les ha caído muchas veces el aro?, ¿Cómo lograron que todos los integrantes pasaran por el aro?, ¿Se

ayudaron unos a otros?, ¿Cómo se sintieron cuando ayudaron a los demás a pasar por el aro?, ¿Cómo se sintieron cuando los ayudaron a pasar por el aro? Y ¿Por qué es importante trabajar todos juntos?

Cierre:

Para finalizar se elabora de manera grupal una conclusión con respecto a la importancia de ayudarse mutuamente y si es importante ayudarse para convivir mejor y por qué.

**Actividad: Cuento “El león y el ratón”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Reflexionar y dialogar sobre la importancia de la ayuda mutua y porque es necesaria para convivir mejor.

Inicio:

Se reúne al grupo y se les explica que se les contará un pequeño cuento y que al finalizar se les harán algunas preguntas por lo que deben de estar muy atentos. Conforme se narre la historia se mostrarán a los alumnos imágenes de los personajes del cuento.

Desarrollo:

“El león y el ratón”

Después de un largo día de caza, un león se echó a descansar debajo de un árbol. Cuando se estaba quedando dormido, unos ratones se atrevieron a salir de su madriguera y se pusieron a jugar a su alrededor. De pronto, el más travieso tuvo la ocurrencia de esconderse entre la melena del león, con tan mala suerte que lo despertó. Muy malhumorado por ver su siesta interrumpida, el león atrapó al ratón entre sus garras y dijo dando un rugido:

- ¿Cómo te atreves a perturbar mi sueño, insignificante ratón? ¡Voy a comerte para que aprendas la lección! -

El ratón, que estaba tan asustado que no podía moverse, le dijo temblando:

- Por favor no me mates, león. Yo no quería molestarte. Si me dejas te estaré eternamente agradecido. Además, ayudar a los demás, aunque sean tan pequeños e indefensos como yo, lo hará muy feliz. ¡Déjame marchar, por favor! –

- ¡Ja, ja, ja! – se rio el león mirándole - Un ser tan diminuto como tú, ¿de qué forma va a ayudarme? ¡No me hagas reír!

Pero el ratón insistió una y otra vez, hasta que el león, conmovido por su tamaño y su valentía, le dejó marchar.

- ¡Está bien! Eres un ratón afortunado, hoy me siento generoso y te dejare en libertad.

Después de unos días, aparecieron en el bosque unos cazadores, que querían capturar al león. Para eso pusieron trampas por todos lados.

El león sin saberlo, paseo por el bosque, cuando de repente cayo en una trampa. El león se encontraba atrapado en una gran red, intentó con todas sus fuerzas escaparse y romper la red que lo tenía atrapado, pero no pudo.

- Pobre de mí - decía el león- no puedo escapar”

Mientras tanto, el ratón paseaba por el bosque, oyó unos terribles rugidos que hacían temblar las hojas de los árboles. Rápidamente corrió hacia lugar de dónde provenía el sonido, y se encontró allí al león, que había quedado atrapado en una robusta red. El ratón, decidido a pagar su deuda, le dijo:

- No te preocupes, yo te salvaré.

Y el león, sin pensarlo le contestó:

- Pero cómo, si eres tan pequeño para tanto esfuerzo.

El ratón empezó entonces a roer la cuerda de la red donde estaba atrapado el león, y el león pudo salvarse. El ratón le dijo:

- Días atrás, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por ti en agradecimiento. Ahora es bueno que sepas que los pequeños ratones somos agradecidos y cumplidos.

El león no tuvo palabras para agradecer al pequeño ratón.

- ¡Me alegra tener un amigo como tú ratoncito”, que ha venido a ayudarme cuando más lo necesité!

Desde este día, los dos fueron amigos para siempre.

Cierre:

Al finalizar la lectura, se realizarán las siguientes preguntas al grupo y se responderán en plenaria: ¿Qué ocurrió cuando un león se puso a descansar?, ¿Por qué el león atrapó a un ratón?, ¿Qué pasó después con el león cuando paseaba por el bosque?, ¿Qué hizo el ratón para ayudar al león?, ¿Es importante ayudar a los demás?, ¿por qué?

A partir de las respuestas se hablará con los niños sobre la importancia de ayudarse unos a otros, en el cuento el león no creía que el ratón pudiera ayudarlo, pero al final se dio cuenta que recibió ayuda de quien menos pensaba, y que el pequeño ratón le salvo la vida. Dependiendo del tiempo, se le puede solicitar a los alumnos que nos compartan sus experiencias sobre dar y recibir ayuda, resaltando que al hacerlo se mejora la convivencia con los demás.

**Actividad: “Zapatos perdidos”**

Duración 20 minutos.

Propósito: Fomentar en los alumnos las relaciones de ayuda, cooperación y cohesión grupal.

Inicio:

Se reúne al grupo y se les presenta el juego del día de hoy. Primero se darán las instrucciones y anotarán las reglas en el pizarrón, de manera voluntaria un participante repite en voz alta en que consiste el juego y posteriormente se inicia la actividad.

Desarrollo:

La actividad será coordinada entre la facilitadora y la maestra frente a grupo. Se forma un círculo con los alumnos y se les pide que se quiten un zapato, la facilitadora y la maestra pasaran con una bolsa o saco grande en donde deberán introducir los zapatos. Cuando estén todos los zapatos dentro del saco, los jugadores cierran los ojos e introducen su mano en el saco para extraer al azar un zapato, es importante asegurarnos de que no saquen su propio zapato.

Cuando todos tienen un zapato en su mano, abren los ojos y deberán buscar al dueño del zapato, rápidamente todos deberán tratar de localizar al propietario del zapato que tienen para entregárselo. De esta forma todos intercambian zapatos, cuando todos han recuperado su zapato se repite la ronda, pero en esta ocasión deben de hacerlo en el menor tiempo posible.

Cierre:

Al finalizar, se reúne al grupo y en plenaria se responden las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido con este juego?, ¿ha sido divertido sacar un zapato del saco y buscar a su propietario?, ¿ha sido divertido recibir el zapato de otro jugador?, ¿Qué han sentido cuando entregaban el zapato a su dueño?, ¿Qué sintieron cuando les entregaron su zapato?, ¿Por qué es importante ayudarse unos a otros?

**Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten alrededor de 5 minutos para concluir la sesión, se detiene el juego y se les explica la tarea del día. Se les reparten las instrucciones y al finalizar uno o dos alumnos repiten las indicaciones en voz alta.

## TAREA 11 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”

## LAS TRES ARDILLAS

En un pequeño bosque vivían tres ardillas, al principio las ardillas no se llevaban bien y se peleaban mucho. Había poca comida y todas querían llevársela a su madriguera para almacenarla para el invierno.

Pero, con el tiempo, las ardillas aprendieron a respetarse y a ayudarse, pues se dieron cuenta de que, mientras ellas peleaban, otros animales se llevaban la comida por la que discutían. Entre las tres resolvieron ponerse de acuerdo para protegerse y ayudarse mientras recolectaban la comida. Poco a poco y sin darse cuenta, las tres ardillas se hicieron amigas. Si algún día alguna de ellas no salía puntual de su madriguera las otras dos iban a verla y la ayudaban a solucionar cualquier problema que tuviese.

Un día una de las tres ardillas se llevó un buen susto. Al regresar a su madriguera descubrió que mucha de la comida almacenada había desaparecido. Se acercaba el invierno y quedaba poco tiempo para recolectar comida. Con la que quedaba no tendría suficiente para sobrevivir. La pobre ardilla se quedó muy triste y desconsolada, y se puso a llorar hasta que se quedó dormida. A la mañana siguiente, cuando las otras dos ardillas vieron que no llegaba, la fueron a ver. Al descubrir lo que había pasado intentaron darle ánimos.

-Vamos amiga, hay que ponerse a trabajar -dijo una de las ardillas-. Tienes que recoger mucha comida si quieres sobrevivir al invierno.

La pobre ardilla se dio cuenta de que llorando no solucionaría nada y se puso en marcha. No solo recogió mucha comida, sino que sus compañeras le habían llevado todo lo que habían recolectado ese día. Y lo mismo hicieron durante varios días más. Gracias a sus amigas, la pequeña ardilla consiguió llenar su despensa para hacer frente al invierno.

-Son unas verdaderas amigas -les dijo-. No solo me han ayudado a recoger comida. También me han animado a seguir adelante. No hubiera sobrevivido sin nosotras. Gracias.

El invierno pasó y las tres amigas volvieron a encontrarse. Ayudándose unas a otras consiguieron recolectar el doble de comida que el año anterior y proteger mejor sus madrigueras para protegerlas de los ladrones.

Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Responde atrás de la hoja las siguientes preguntas:

- 1.- ¿Qué paso en la historia?
- 2.- ¿Porque es importante ayudarse unos a otros?
- 3.- ¿Tú ayudas a los demás?
- 4.- ¿Qué cosas haces para ayudar a tus amigos?
- 5.- ¿Qué cosas haces para ayudar a tu familia?

6.- Platica con tu familia y elige una actividad que puedas realizar para ayudar en las tareas del hogar

7.- ¿Qué tarea te tocó?

8.- ¿Cómo te sentiste cuando ayudaste a tu familia?

9.- ¿Cómo se sintieron los demás cuando te vieron ayudar en las tareas del hogar?

Sesión 13			
Tema	Convivencia Inclusiva		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Recordando...	Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia.	Micrófono y televisión de cartón	10 minutos
Cuento “Lolo, un conejo diferente”	Dialogar sobre la diversidad y que los alumnos reflexionen que todos somos diferentes.	Proyector Bocinas Video del cuento.	10 minutos
Diferentes pero semejantes	Que los alumnos se den cuenta que son diferentes a los demás, pero también comparten cosas en común.	Sillas suficientes para todos los participantes.	20 minutos
Papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
Total			60 minutos

### **Actividad “Reporteros televisivos”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les comenta a los alumnos que se inicia el programa de noticias y por lo tanto se harán entrevistas y los alumnos seleccionados podrán salir en la televisión y utilizar el micrófono.

Desarrollo:

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?”, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?.

Cierre:

Posteriormente de manera grupal se enlistan y escriben en el pizarrón los aprendizajes obtenidos en la sesión pasada.

#### **Actividad “Recordando ando...”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de ...

Inicio:

Se seguirá utilizando el micrófono y la televisión, pero ahora los alumnos pasaran de manera individual para reportar como les fue con la tarea. Antes que nada, se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo, así de manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron.

Desarrollo:

Para las entrevistas se utilizarán las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Qué paso en la historia?, ¿Porque es importante ayudarse unos a otros?, ¿Tú ayudas a los demás?, ¿Qué cosas haces para ayudar a tus amigos?, ¿Qué cosas haces para ayudar a tu familia?, ¿Cómo te sentiste cuando ayudaste a tu familia? Y ¿Cómo se sintieron los demás cuando te vieron ayudar en las tareas del hogar?

Cierre:

Se recoge la hoja de tareas de los alumnos y se reflexiona grupal mente sobre la importancia de ayudarse unos a otros y que sentimientos o emociones tienen cuando ayudan a alguien y cuando reciben ayuda.

**Actividad: Cuento “Lolo, un conejo diferente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar sobre la diversidad y que los alumnos reflexionen que todos somos diferentes.

Inicio:

Se reúne al grupo y se les explica que se les proyectará un video de un cuento y que al finalizar se les harán algunas preguntas por lo que deben de estar muy atentos.

Desarrollo:

Para esta actividad debe de estar previamente preparado el equipo de video, proyector y bocinas para que los alumnos puedan visualizar el cuento. El video puede encontrarse en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=MeYQNp1qqjc>

Cierre:

Al finalizar el cuento, se realizarán las siguientes preguntas al grupo y se responderán en plenaria:

¿Por qué era diferente Lolo el conejo?, ¿Qué sentía cuando los demás se burlaban de él?, ¿Qué hizo Lolo para parecerse a los demás conejos?, ¿Le funcionó?, ¿Hay dos conejos que sean completamente iguales?, ¿Por qué crees que los conejitos son diferentes?

**Actividad: ¡Diferentes pero semejantes!**

Duración: 10 minutos.

Propósito: Que los alumnos se den cuenta que son diferentes a los demás, pero también comparten cosas en común.

Inicio:

Con esta actividad los alumnos tendrán que fijarse en los aspectos en los que se diferencian y se parecen a los demás. Se reúne al grupo y se les explica que jugaremos un juego, para lo cual se darán las indicaciones y anotaran las reglas en el pizarro, posteriormente un alumno las repetirá y después se dará inicio al juego.

Desarrollo:

Para el juego es necesario una silla por participante, las cuales serán colocadas alrededor del salón, de tal manera que cada alumno tenga un asiento, incluyendo a la docente y a la facilitadora del taller. Una vez que todos estén reunidos la facilitadora dará la indicación que todo aquel niño o niña que cumpla con determinada característica tendrá que cambiarse de lugar, mientras todos se levantan, se quitarán dos sillas lo cual implicará que dos alumnos quedaran sin lugar.

Los dos alumnos que se queden sin lugar tendrán que conversar entre ellos y descubrir en que se parecen y en que son diferentes, por ejemplo, “a los dos nos gusta el recreo y la clase de educación física” o “a ninguno de nosotros nos gustan las verduras ni los exámenes”. Al concluir la facilitadora repetirá la indicación “Cámbiense de lugar todos aquellos que...,” y continuaran con la ronda del juego hasta que la mayoría del salón pase al centro.

A manera de ejemplo, la facilitadora y la maestra pueden representar la dinámica del juego, conversando entre ellas y descubriendo que gustos e intereses tienen en común y cuáles no. Una vez que nos aseguremos que todos comprendieron la dinámica del juego, se da inicio.

La facilitadora puede pedir que se cambien de lugar:

- Los niños
- Las niñas
- Quien tenga mascotas
- A quien le gusten los perros/gatos/pájaros, etc.
- A quien le guste el color rojo/azul/amarillo/verde/morado/rosa, etc.
- A quien le guste las clases de matemáticas/español/conocimiento del medio, artes, educación física/inglés, etc.
- A quien le guste las manzanas/plátanos/sandías/jícama/durazno/fresa/limón/naranja, etc.
- Los que lleven zapatos/tenis/chamarras/lentes/calzetas blancas, etc.
- Quien tenga el pelo largo/corto/chino/lacio/peinado en una coleta, etc.
- Quien tiene la piel morena.
- Quien tiene ojos cafés/de color.
- Las personas muy altas/bajas.

El facilitador procurará que todos los niños participen y estén incluidos en alguno de los grupos propuestos.

Cierre:

Al finalizar, se le preguntara al grupo ¿Hubo algo que no sabían de sus compañeros?, ¿Qué les sorprendió saber de sus amigos?, ¿Fue difícil saber en qué se parecen a sus compañeros?, ¿En que se parecen?, ¿Fue difícil saber en qué son diferentes?, ¿En qué son diferentes?

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para concluir la sesión, se detiene el juego y se explica la tarea del día y se le entregan as instrucciones de esta, las cuales deberán pegar en su cuaderno de tareas. Posteriormente uno o dos alumnos repiten las indicaciones en voz alta.

TAREA 12 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”

La tarea del día de hoy consiste en dibujarse en una hoja blanca, a la cual le pondrás tu nombre. Es importante que el dibujo lo realicen ustedes solos, pueden colorearlo y dibujar las cosas que más les gusten hacer, sus pasatiempos preferidos y las cosas que los hacen especiales y diferentes de los demás. En la parte de atrás de la hoja anoten que es lo que los hace especiales y qué ventajas tiene ser diferente; por ejemplo “yo soy muy alta y eso me hace diferente, y es bueno porque puedo alcanzar todas las cosas que estén en lo

más alto del mueble” o “yo soy bajita y eso es bueno porque al jugar a las escondidillas puedo esconderme mejor”, etc.

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 14			
Tema	Convivencia Inclusiva		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Recordando...	Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia.	Micrófono y televisión de cartón	5 minutos
Rompecabezas cooperativo	Fomento de la convivencia inclusiva, caracterizada por la participación de todos. Así mismo se promueven conductas cooperativas para la construcción del rompecabezas, además se estimula la comunicación verbal, la escucha activa, la cohesión grupal y conductas de ayuda mutua.	Rompecabezas de 20 piezas por cada equipo de 5 personas	35 minutos
Papá caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
Total			60 minutos

### Actividad “Reporteros televisivos”

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les comenta a los alumnos que se inicia el programa de noticias y por lo tanto se harán entrevistas y los alumnos seleccionados podrán salir en la televisión y utilizar el micrófono.

Desarrollo:

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?”, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?.

Cierre:

Posteriormente de manera grupal se enlistan y escriben en el pizarrón los aprendizajes obtenidos en la sesión pasada.

#### **Actividad “Recordando ando...”**

Duración: 5 minutos

Propósito: Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de ...

Inicio:

Se seguirá utilizando el micrófono y la televisión, pero ahora los alumnos pasaran de manera individual para reportar como les fue con la tarea. Antes que nada, se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo, así de manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron.

Desarrollo:

Para las entrevistas se utilizarán las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con la tarea?, ¿Fue complicado dibujarse a ustedes mismos?, ¿Explícanos tu dibujo?, ¿Qué es lo que te gusta hacer?, ¿Qué es lo que no te gusta hacer?, ¿Qué es lo que te hace especial y diferente?, ¿Es bueno o malo ser diferente?, ¿Por qué?, ¿Qué anotaste en la parte trasera de tu dibujo?.

Cierre:

Posteriormente, se elabora una conclusión grupal sobre el tema, resaltando las ventajas de ser diferente.

**Actividad: Rompecabezas cooperativo**

Duración: 35 minutos

Propósito: Fomento de conductas cooperativas para la construcción del rompecabezas, además se estimula la comunicación verbal, la escucha activa, la cohesión grupal y conductas de ayuda mutua.

Inicio:

Se brindan primero las indicaciones y escriben en el pizarrón, asegurándose de que todo el grupo ha entendido la dinámica. Posteriormente se inicia el juego, tanto la facilitadora del taller como la maestra frente a grupo serán observadoras de las dinámicas que se den en cada grupo para al final comparar sus impresiones y opiniones.

Desarrollo:

Se formarán equipos de cinco alumnos, para lo cual la facilitadora tendrá cinco sellos de colores diferentes y pasara con cada alumno y le pondrá el sello en su mano derecha; ya que todos tienen su mano sellada, buscaran a su equipo, que serán aquellos alumnos que tienen un sello de mismo color.

Una vez que los equipos estén formados, se les entrega un rompecabezas de 20 piezas a cada grupo, repartiendo las piezas a sus jugadores, por lo tanto, cada alumno tendrá 4 piezas del rompecabezas. El objetivo del juego consiste en armar cooperativamente el rompecabezas con la colaboración de todos los integrantes del equipo, siendo el propio equipo quien establezca las pautas de organización para el desarrollo de la actividad.

Cierre:

Una vez que todos los equipos han concluido su rompecabezas, se les realizarán las siguientes preguntas que se contestarán en plenaria:

¿Qué sentimientos sentiste mientras jugabas?, ¿Ha sido difícil cooperar para armar el rompecabezas?, ¿Cuáles fueron los obstáculos o los problemas que tuvieron para armar su rompecabezas?, ¿Tuvieron problemas para organizarse?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Cómo se sintieron al terminar sus rompecabezas?, ¿Participaron todos? ¿Cómo se organizaron? por mencionar algunas. Dependiendo de las respuestas otorgadas pueden agregarse más preguntas que fomentan a la reflexión de lo sucedido en el juego.

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugarán el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevará el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para concluir la sesión, se detiene el juego y se explica la tarea del día y se le entregan las instrucciones de esta, las cuales deberán pegar en su cuaderno de tareas. Posteriormente uno o dos alumnos repiten las indicaciones en voz alta.

### TAREA 13 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”

La tarea consiste en reunirse en familia y cada integrante debe dibujarse así mismo, al finalizar se mostrarán los dibujos unos a otros y explicaran quien es, cuáles son sus características y que les gusta hacer. Al finalizar reflexionen en familia y contesten las siguientes preguntas: ¿los dibujos son iguales o diferentes?, ¿en qué son diferentes?, ¿en que se parecen?, ¿Cuáles son las actividades que más disfrutan hacer?, ¿Descubrieron algo nuevo de su familia?, ¿Fue difícil saber en qué se parecen y en que son diferentes?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron al presentar sus dibujos?, ¿Ser diferente es bueno o malo?, ¿Por qué?.

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 15			
Tema	Convivencia Inclusiva		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Recordando...	Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de valorar las diferencias y respetarlas.	Micrófono y televisión de cartón	5 minutos
Pintando con mis amigos	Fomento de la convivencia inclusiva, la comunicación verbal, la escucha activa, la cohesión grupal y la cooperación.	Pintura dactilar de varios colores. Cartulinas Toallitas húmedas Recipientes para la pintura.	35 minutos
Papá caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
Total			60 minutos

### Actividad “Reporteros televisivos”

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les comenta a los alumnos que se inicia el programa de noticias y por lo tanto se harán entrevistas y los alumnos seleccionados podrán salir en la televisión y utilizar el micrófono.

Desarrollo:

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?”, ¿Cuáles son nuestros acuerdos de convivencia?, Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?.

Cierre:

Posteriormente de manera grupal se enlistan y escriben en el pizarrón los aprendizajes obtenidos en la sesión pasada.

#### **Actividad “Recordando ando...”**

Duración: 5 minutos

Propósito: Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de valorar las diferencias y respetarlas.

Inicio:

Se seguirá utilizando el micrófono y la televisión, pero ahora los alumnos pasaran de manera individual para reportar como les fue con la tarea. Antes que nada, se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo, así de manera voluntaria pasaran cinco alumnos a explicarnos lo que hicieron.

Desarrollo:

Para las entrevistas se utilizarán las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién jugo contigo?, ¿Qué paso en el juego?, ¿Ha sido divertido?, ¿Los dibujos que hicieron son iguales o diferentes?, ¿En qué son diferentes?, ¿En que se parecen?, ¿Cuáles son las actividades que más disfrutan hacer?, ¿Descubrieron algo nuevo de su

familia?, ¿Fue difícil saber en qué se parecen y en que son diferentes?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron al presentar sus dibujos?, ¿Es bueno ser diferente?, ¿Por qué?.

Cierre:

Posteriormente se dialoga con el grupo sobre la importancia de valorar las diferencias y respetarlas. Resaltando que todos somos diferentes pero que también compartimos cosas en común y que ser diferente nos hace especiales debido a que podemos hacer cosas que otras personas no pueden.

### **Actividad: Pintando con mis amigos**

Duración: 35 minutos

Propósito: Fomento de la convivencia inclusiva, la comunicación verbal, la escucha activa, la cohesión grupal y la cooperación.

Inicio:

Para llevar a cabo la actividad es necesario tener pintura dactilar de diferentes colores, recipientes para la pintura, cartulinas blancas y toallitas húmedas. Como cada actividad, se darán primero las indicaciones al grupo, se les pide que un par de estudiantes repita las instrucciones y posteriormente se inicia la actividad.

Desarrollo:

La actividad consiste en realizar un cuadro cooperativamente en donde todos los alumnos participen activamente. Se formarán pequeños grupos de 4 a 5 integrantes y se les distribuye por el salón, cada equipo tendrá una cartulina blanca y pintura dactilar a su disposición, se recomienda que sea de 5 o 6 colores diferentes.

El objetivo de la actividad es realizar un dibujo por equipo cuya idea central sea el acuerdo colectivo sobre que representa. La fase de preparación implica que los jugadores

comuniquen en sus equipos sus ideas y puntos de vista sobre lo que van a dibujar, se reparten tareas y empiezan a dibujar el cuadro.

Las relaciones cooperativas se deben dar en la realización del dibujo y también en la elaboración colectiva de la idea a través de procesos de comunicación y mediante la toma de decisión con el consenso de todos los miembros del equipo.

Cierre:

Cuando los equipos terminen sus cuadros, se realiza una exposición con las obras realizadas y cada equipo comenta que han pintado, como han tomado la decisión sobre la obra y como la han llevado a cabo. Las preguntas guía serán las siguientes: ¿Todos los miembros del equipo aportaron ideas sobre lo que iban a dibujar?, ¿Tuvieron problemas para ponerse de acuerdo y decidir que iban a pintar?, ¿Cómo lo han resuelto?, ¿Cómo se organizaron?, ¿Todos pintaron algo?, ¿Les gusto como quedo su pintura?, ¿Cuál de las pinturas de sus compañeros les gusta más?, ¿Por qué? Dependiendo de las respuestas otorgadas pueden agregarse más preguntas que fomentan a la reflexión de lo sucedido en el juego.

La facilitadora conservara los productos generados, los cuales formaran parte de las evidencias del programa.

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papa caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron los acuerdos de convivencia?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para que concluya la sesión, se detiene el juego y se le reparte a cada niño una hoja en donde viene anotada la tarea. La facilitadora les explicará en que consiste y al finalizar uno o dos alumnos la repiten en voz alta.

#### TAREA 14 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”

La tarea del día consiste en reunirse con tu familia en un espacio libre de obstáculos, en donde tengan libertad de movimiento; para realizarla necesitan varios materiales que se pueden conseguir en casa, tales como lápices, hojas blancas, una jarra de agua, vasos y una pelota pequeña.

La tarea consiste en que todos realicen las siguientes actividades:

- 1) Desplazarse de un punto a otro sin caminar
- 2) Escribir un mensaje sin utilizar las manos
- 3) Servirse agua en un vaso con los ojos cerrados
- 4) Decir el nombre de tu comida favorita sin hablar
- 5) Botar una pelota sin utilizar las manos
- 6) Hacer un avión de papel con una sola mano
- 7) Expresar alegría sin sonreír.

Al finalizar platiquen en familia y respondan ¿Fue fácil realizar todas las actividades?, ¿Cuál les costó más trabajo?, ¿Cómo se sintieron al hacer las actividades?, ¿Qué pensaron cuando las estaban realizando? Se han dado cuenta que en el mundo hay personas muy diversas y diferentes, hay niños bajitos, otros altos, morenos y rubios, a algunas otros se les dificulta realizar alguna actividad o hacer algo como hablar, correr o leer, pero si prestamos atención todos tenemos la habilidad de hacer muchas cosas.

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 16			
Tema	Cooperación		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Cuento “Don Leoncio y Don Trigrón”	Introducir el termino cooperación y reflexionar sus implicaciones.	Cuento “Don Leoncio y Don Trigrón” e ilustraciones de los personajes	10 minutos
Gallinas cojas	Fomentar la cooperación en el grupo, así como la cohesión grupal y la convivencia inclusiva.	Ninguno	30 minutos
Papa caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
Total			60 minutos

### Actividad “Reporteros televisivos”

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les comenta a los alumnos que se inicia el programa de noticias y por lo tanto se harán entrevistas y los alumnos seleccionados podrán salir en la televisión y utilizar el micrófono.

Desarrollo:

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un

taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirva el taller?”, ¿Cuáles son nuestros acuerdos de convivencia?, Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?

Posteriormente se revisa la tarea dejada a los alumnos, para lo cual se realizan las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién jugo contigo?, ¿Qué paso en el juego?, ¿Ha sido divertido?, ¿Fue fácil realizar todas las actividades?, ¿Cuál les costó más trabajo?, ¿Cómo se sintieron al hacer las actividades?, ¿Qué pensaron cuando las estaban realizando?

Cierre:

Después de manera grupal se dialogan y se enlistan los aprendizajes obtenidos en la sesión pasada y lo que aprendieron al realizar la tarea.

### **Actividad: Cuento “Don Leoncio y Don Trigrón”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Introducir el termino cooperación y reflexionar sus implicaciones.

Inicio:

Se reúne al grupo y se les explica que se les contará un cuento y que al finalizar se les harán algunas preguntas por lo que deben de estar muy atentos. Mientras se lee se irán mostrando las ilustraciones de los personajes del cuento.

Desarrollo:

*Cuento “Don Leoncio y Don Trigrón”*

Don Leoncio el león y Don Tigrón el tigre eran dos viejos amigos que se habían instalado en un lo más profundo de un gran bosque, alejados de los humanos. Años atrás, Don Leoncio y Don Tigrón habían huido de un circo en el que eran maltratados día y

noche. Aprovechando una vez que el tren en el que viajaban había descarrilado, los dos se escaparon juntos.

Como no querían problemas con el resto de los animales del bosque, Don Leoncio y Don Tigrón habían decidido hacerse vegetarianos. Y así vivían en paz con sus vecinos, que les ayudaban llevándoles comida, no siendo que el hambre les hiciera cambiar de idea.

Pero un día algo rompió la paz del bosque. ¡Cazadores, cazadores!, gritaban los animales. ¡Huyamos, huyamos!, decían sin parar.

-Esperad, amigos, huir no es la solución -gritó Don Leoncio-. Irán tras nosotros.

-Don Leoncio tiene razón -intervino Don Tigrón-. Debemos trazar un plan para ahuyentarlos.

-Se me está ocurriendo una idea -dijo Don Leoncio-. Se me está ocurriendo una idea.

Don Leoncio le contó a Don Tigrón la idea que estaba empezando a tomar forma en su mente y, entre los dos, trazaron un plan. Reunieron a todos los animales y les contaron lo que habían pensado.

-Al final tendremos que dejar nuestro hogar igualmente -dijo un ciervo.

-Pero volveremos, se los aseguro -dijo don Leoncio.

Todos los animales grandes que podían ser una presa interesante para los cazadores emprendieron la marcha tras Don Leoncio y Don Tigrón. Fueron camino de las montañas. El camino se hizo largo, pues tuvieron que rodear a los cazadores para no cruzarse en su camino.

-Rápido, amigos -dijo Don Leoncio-. Los cazadores son muy astutos y pronto encontrarán nuestro rastro. Debes ir lo más deprisa que podamos.

Ya en las montañas, los animales se distribuyeron estratégicamente. Don Leoncio era el encargado de dar la señal. Esperó a los cazadores estuvieran un poco más cerca y rugió. El rugido de Don Leoncio no era muy fuerte, pues era ya viejecito y estaba cansado. Pero las montañas funcionaron como un gran micrófono, y el pobre rugido de Don Leoncio se convirtió en un terrible y atronador sonido al que se sumaron los de todos los animales que se habían repartido por las montañas.

Los cazadores se llevaron un susto tan grande que salieron huyendo sin mirar atrás. Y no volvieron jamás. De hecho, ninguna persona volvió a pisar aquel bosque, pues la historia corrió y corrió, haciéndose cada vez más grande, haciendo que todos temieran siquiera pensar en acercarse a aquel lugar.

Y colorín colorado, este cuento se ha terminado.

Cierre:

Al concluir con la lectura del cuento, se les realizan las siguientes preguntas de reflexión a los alumnos, las cuales serán respondidas en plenaria. ¿Qué paso en el cuento?, ¿Qué hicieron Don Leoncio y Don Tigron para hacer amigos?, ¿Qué pasó cuando aparecieron los cazadores?, ¿Qué tuvieron que hacer los animales?, ¿Cómo tuvieron que trabajar los animales?, ¿Qué es el trabajo en equipo y la cooperación?, ¿Qué hubiera pasado si los animales no trabajaran en equipo y cooperaran?, ¿Ustedes trabajan en equipo y colaboran?, ¿Es importante trabajar en equipo y cooperativamente?, ¿Por qué?, ¿Qué es necesario para trabajar en equipo?.

Conforme se den sus respuestas, se pueden agregar o quitar preguntas, de igual manera se les pedirá que compartan con el grupo alguna experiencia de trabajo en equipo y colaboración.

**Actividad: “Gallinas cojas”**

Duración 30 minutos

Propósito: fomentar la cooperación en el grupo, así como la cohesión grupal y la participación de todos

Inicio:

Se reúne a los estudiantes y se les explica la actividad posteriormente dos alumnos de manera voluntaria explicarán el juego y se anotarán las reglas en el pizarrón

Desarrollo:

Para realizar el juegos los participantes se dividen en cazadores y gallinas los cazadores son dos jugadores que van agarrados de las manos gracias chinas corre libremente a la pata coja es decir saltando sobre un pie los cazadores deben intentar cazar a las gallinas introduciéndolas en el círculo formado por sus brazos la gallina que está atrapada y está dentro del círculo debe seguir saltando en un pie cuando la gallina que está atrapada toca con el otro pie al suelo cambia de rol y se convierte en cazador ahora se unirá a los dos cazadores que intentarán casar al resto de las gallinas y así sucesivamente hasta que todos los jugadores se conviertan en cazadores

se realizarán dos rondas para en donde se intercambie el rol de los cazadores

Cierre

Al finalizar el juegos se reúne al grupo y se le realizan las siguientes preguntas que deberán de ser contestadas en plenaria ha sido divertido el juegos cómo se han sentido en este juegos les gustaba más perseguir o ser perseguidos es difícil saltar en un solo pie y aguantar mucho tiempo cómo se han sentido al ser atrapados por los cazadores cómo se han sentido al atrapar a las gallinas es más fácil atrapar a las gallinas cuando solo son dos cazadores o es más fácil cuando son más cazadores Hugo algún problema cómo lo

resolvieron se respetaron las reglas del juegos dependiendo de las respuestas se podrán ir haciendo más preguntas para ahondar sobre el tema de la cooperación grupal.

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron los acuerdos de convivencia?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para que concluya la sesión, se detiene le juego y se le reparte a cada niño una hoja en donde viene anotada la tarea. La facilitadora les explicará en que consiste y al finalizar uno o dos alumnos la repiten en voz alta.

### **TAREA 15 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”**

Para realizar la tarea del día necesitan vasos de plástico, que no pesen mucho y un globo por participante, entre más jugadores más divertido será. En una mesa colocan los vasos boca abajo a una distancia de 30 cm de la orilla; cada participante infla su globo sin

atarlo, por turnos deben tratar de derribar todos los vasos sin tocarlos y con la ayuda del aire que sale del globo, de tal manera que los empujen y se caigan de la mesa.

Tomen el tiempo de cuanto tardan en completar la tarea. Repitan el juego, pero ahora trabajen cooperativamente y en equipo; recuerden tomar el tiempo nuevamente. Dependiendo del tiempo pueden incrementar el nivel de dificultad del juego, colocando obstáculos o haciendo un recorrido.

Al finalizar platicuen en familia lo que sucedió y respondan ¿Cómo se sintieron al jugar de manera individual?, ¿Les tomo mucho tiempo cuando trabajaron solos?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron cuando trabajaron cooperativamente y en equipo para lograr su objetivo, tirar los vasos de la mesa?, ¿Les tomó menos o más tiempo?, ¿Por qué?, ¿Qué fue más fácil, trabajar en equipo o trabajar solos?, ¿Es importante trabajar cooperativamente y en equipo?, ¿Por qué? Ahora platicuen sobre las actividades de casa que pudieran realizar entre todos para ser más eficientes y acabar más rápido, tomen un acuerdo y elijan una de ellas para ponerla en práctica durante toda la semana; por ejemplo, poner la mesa para comer, lavar los platos, tender la ropa, etc.

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 17			
Tema	Cooperación		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia. Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de la cooperación en la vida cotidiana.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Pelotas de colores	Fomentar conductas de cooperación en el alumnado, así como la cohesión grupal y la comunicación verbal	4 recipientes de cuatro colores diferentes (verde azul rojo y amarillo), 25 pelotas de los cuatro colores, cinco por cada color, 5 cuerdas finas de longitud adecuada para amarrar por los pies a 5 jugadores	40 minutos
Papá caliente	Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.	Pelota pequeña Hoja de tarea por alumno	10 minutos
Total			60 minutos

### Actividad “Reporteros televisivos”

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia. Así mismo se busca revisar la tarea y dialogar sobre la importancia de la cooperación en la vida cotidiana.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les comenta a los alumnos que se inicia el programa de noticias y por lo tanto se harán entrevistas y los alumnos seleccionados podrán salir en la televisión y utilizar el micrófono.

Desarrollo

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?”, ¿Cuáles son nuestros acuerdos de convivencia?, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?.

Posteriormente se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo, así de manera voluntaria pasaran individualmente a explicarnos lo que hicieron. Las preguntas guía son: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién jugo contigo?, ¿Qué paso en el juego?, ¿Ha sido divertido?, ¿Cómo se sintieron al jugar de manera individual?, ¿Les tomo mucho tiempo cuando trabajaron solos?, ¿Porque?, ¿Cómo se sintieron cuando trabajaron cooperativamente y en equipo para lograr su objetivo, tirar los vasos de la mesa?, ¿Les tomó menos o más tiempo?, ¿Por qué?, ¿Qué fue más fácil, trabajar en equipo o trabajar solos?, ¿Es importante trabajar cooperativamente y en equipo?, ¿Por qué?. Para finalizar se les pregunta que actividad realizan cooperativamente en casa y se explora que tan frecuente ayudan y que beneficios tiene el participar en las tareas del hogar.

Cierre:

Después de manera grupal se dialogan y se enlistan los aprendizajes obtenidos en la sesión pasada y lo que aprendieron al realizar la tarea.

**Actividad: Pelotas de colores**

Duración 40 minutos

Propósito: fomentar conductas de cooperación en el alumnado, así como la cohesión grupal y la comunicación verbal

Inicio:

Para llevar a cabo esta actividad es necesario tener 4 recipientes de 4 colores diferentes verde azul rojo y amarillo 25 pelotas de los 4 colores 5 por cada color 5 cuerdas finas de longitud adecuada para amarrar por los pies a 5 jugadores.

Para dar inicio a la actividad primero se dan las indicaciones al grupo, después se le pide a dos alumnos que de manera voluntaria repitan las instrucciones y se anotarán las reglas en el pizarrón. Una vez hecho lo anterior se inicia el juego.

Desarrollo:

El grupo se divide en equipos de 5 jugadores que estarán unidos por una cuerda que se amarra a los pies de cada uno, de tal manera que tenga que coordinar sus movimientos para poder caminar todos juntos

En una pared del aula se colocan los 4 baldes de los 4 colores diferentes verde azul rojo y amarillo Asimismo se distribuyen por el suelo del salón las 25 pelotas de los cuatro colores, cinco por cada color. El objetivo del juego consiste en trabajar cooperativamente coordinando el movimiento para recoger todas las pelotas distribuidas por el aula e introducirlas en los recipientes pertenecientes en función del color.

Para lograr lo anterior cada equipo dispone de un minuto de tiempo, el juego se realiza por turnos de tal modo que cada equipo juega sucesivamente mientras el resto les observa; cuando un equipo completo la tarea, se cuentan las pelotas introducidas y se

distribuyen de nuevo las pelotas por el suelo del aula y comienza el juego para el equipo siguiente.

Dependiendo del tiempo se pueden repetir las rondas para que el equipo identifique qué estrategias les ayudan a conseguir su objetivo y hacer los ajustes necesarios.

Cierre:

Cuando todos los equipos hayan pasado se reúne al grupo y se le realizan las siguientes preguntas de reflexión, las cuales deberán ser contestadas en plenaria. ¿Ha sido divertido el juego?, ¿Cuántas pelotas han introducido en los recipientes cada equipo?, ¿Ha sido difícil coordinar el movimiento propio con el de los demás para conseguir su objetivo?, ¿Han mantenido bien el equilibrio?, ¿Porque algunos equipos consiguieron recoger e introducir en los recipientes más pelotas que otros?, ¿Es difícil o fácil cooperar con los demás?, ¿Es bueno trabajar en equipo y cooperar con todos los demás?, ¿Por qué?, ¿Tuvieron algún problema?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Se respetaron las reglas del juego?.

### **Actividad “La papa caliente”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Dialogar y reflexionar sobre lo aprendido en la sesión.

Inicio:

Para finalizar la sesión se les solicita a los alumnos que formen un círculo y que se sienten, la facilitadora tendrá una pequeña pelota y le comunicará al grupo que jugaran el papá caliente.

Desarrollo:

La facilitadora llevara el control del juego, procurando que la papa caliente no le toque al mismo participante más de dos veces, buscando que la mayoría del alumnado participe. Las preguntas de reflexión irán cambiando conforme el juego avance, las

preguntas guía son: ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?, ¿Hubo problemas?, ¿Cómo los resolvieron?, ¿Se respetaron los acuerdos de convivencia?, ¿Todo participaron?, ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

Cierre:

Cuando falten 5 minutos para que concluya la sesión, se detiene el juego y se le reparte a cada niño una hoja en donde viene anotada la tarea. La facilitadora les explicará en que consiste y al finalizar uno o dos alumnos la repiten en voz alta.

#### TAREA 16 “Taller de Conducta Prosocial y Convivencia Escolar”

La tarea del día consiste en reunirse en familia y reunir los siguientes materiales: un globo y un espacio amplio para desplazarse. Una vez que la familia este reunida, se infla y amarra el globo, el juego consiste en aventar el globo y evitar que este toque el suelo para lo cual todos deben participar; pueden golpear con distintas partes del cuerpo al globo e incluso soplarlo para lograr su objetivo.

Dependiendo del tiempo disponible pueden incrementar el nivel de dificultad de la actividad, por ejemplo, en una ronda solo podrán soplar para evitar que el globo caiga al suelo, en otra ronda solo podrán utilizar sus pies o sus manos o sus codos.

Al finalizar platicuen en familia y respondan las siguientes preguntas ¿Cómo se sintieron cuando trabajaron cooperativamente y en equipo?, ¿Cuántas veces se les cayó el globo?, ¿Cómo se sintieron cuando se les cayó?, ¿Se organizaron de alguna forma en especial para evitar que cayera el globo al suelo?, ¿Cuál fue?, ¿Es importante trabajar cooperativamente y en equipo?, ¿Por qué?

PADRE Y MADRE DE FAMILIA, si realizó la tarea con su hijo o hija favor de escribir su nombre y firmar en el espacio siguiente:

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre de su hijo/a: \_\_\_\_\_

Nombre y firma del padre, madre o tutor:

\_\_\_\_\_

Sesión 18			
Tema	Cooperación		
Actividad	Propósito	Material	Tiempo
Reporteros televisivos	Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia. Revisar la tarea y dialogar sobre la importancia del trabajo en equipo y la cooperación.	Rotafolio de los acuerdos de convivencia Micrófono Televisión de cartón	10 minutos
Desparrame de pintura	Fomentar conductas de cooperación, así como la cohesión grupal sentimiento de aceptación y la expresión emocional	Hojas blancas, dactilopintura de varios colores, pliego de papel de embalar, toallitas húmedas.	30 minutos
¿Te acuerdas de...	Identificar temas revisados durante el taller y agradecer su participación.	Rotafolios en donde se exhiben las evidencias del taller (dibujos y fotos) Música animada	10 minutos
Y a ti ¿qué te pareció el taller?	Valorar el grado de satisfacción de los alumnos, así como la percepción que los alumnos tienen del cambio experimentado en relación con los objetivos del taller.	Cuestionario de evaluación del programa. Lápices Dulceros	10 minutos

### Actividad “Reporteros televisivos”

Duración: 10 minutos

Propósito: Se realizará un repaso de lo revisado la sesión anterior, lo que se aprendió, los objetivos del taller y se recordaran los acuerdos de convivencia. Así mismo se revisa la tarea y dialogar sobre la importancia del trabajo en equipo y la cooperación.

Inicio:

Para la actividad se hará uso del micrófono y de una televisión de cartón. Se les comenta a los alumnos que se inicia el programa de noticias y por lo tanto se harán entrevistas y los alumnos seleccionados podrán salir en la televisión y utilizar el micrófono.

Desarrollo:

Dicho lo anterior de manera voluntaria pasaran por parejas al frente del salón, en donde estará colocada la televisión de cartón, así la facilitadora será la reportera y los alumnos deberán responder las preguntas, las cuales son: “Recuerdo que estamos en un taller llamado Conductas prosociales y convivencia escolar pero ¿Alguien se acuerda para que nos sirve el taller?”, ¿Cuáles son nuestros acuerdos de convivencia?, ¿Qué hicimos la sesión pasada?, ¿A que jugamos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos?.

Posteriormente se les recordará a los alumnos que se les dejó tarea y se les preguntará quien la hizo, así de manera voluntaria pasaran de manera individual dos o tres alumnos y nos explicarán lo que hicieron y se utilizaran las siguientes preguntas guía: ¿Cómo les fue con su tarea?, ¿Quién jugo contigo?, ¿Qué paso en el juego?, ¿Ha sido divertido?, ¿Cómo se sintieron cuando trabajaron cooperativamente y en equipo?, ¿Cuántas veces se les cayó el globo?, ¿Cómo se sintieron cuando se les cayó?, ¿Se organizaron de alguna forma en especial para evitar que cayera el globo al suelo?, ¿Cuál fue?, ¿Es importante trabajar cooperativamente y en equipo?, ¿Por qué?

Cierre:

Después de manera grupal se dialogan y se enlistan los aprendizajes obtenidos en la sesión pasada y lo que aprendieron al realizar la tarea.

**Actividad: Desparrame de pintura**

Duración 30 minutos

Propósito: fomentar conductas de cooperación, así como la cohesión grupal  
sentimiento de aceptación y la expresión emocional

#### Inicio

Para llevar a cabo esta actividad será necesario tener hojas blancas de tamaño oficio  
varios botes de dactilo pintura de distintos colores un pliego de papel de embalar de gran  
longitud en donde puedan imprimirse las huellas de los dibujos realizados individualmente  
por los participantes toallitas húmedas y música relajante

se reúne al grupo y se les explica en qué consistirá la actividad del día de hoy  
después dos alumnos de manera voluntaria repetirán las indicaciones y se anotarán en el  
pizarrón las reglas, una vez hecho lo anterior se podrá dar inicio al juego

#### Desarrollo

Se entrega a cada miembro del grupo una hoja blanca y en el centro del mismo se  
desparrama una cucharada de pintura de dedos de un color puede utilizarse colores distintos  
con los diferentes miembros del grupo cada jugador individualmente debe desparramar la  
pintura como desee por toda la hoja haciendo un dibujo una figura o simplemente una  
Mancha con ella

cuando han terminado de desparramarla se desplaza a un pliego de papel de embalar  
de gran longitud que se encontrara en el centro del aula y alrededor del cual los miembros  
del grupo hacen sus dibujos individual mente cuando todos los miembros del grupo han  
dejado impreso su dibujo en el mural colectivo se observa el producto final y se juega a  
buscar parecidos de las huellas impresas con los objetos de la realidad por ejemplo ese  
dibujo se parece a un murciélago, ese otro a un sol etcétera. Mientras se realiza la actividad  
se pone en una pieza musical relajante de fondo

### Cierre

Al concluir se les reparte a los alumnos dos toallitas húmedas con las cuales podrán limpiarse las manos, se reúne al grupo y se le realizan las siguientes preguntas que deberán de ser contestadas en plenaria: ¿Ha sido divertido este juego?, ¿Les gustó el dibujo que han realizado de manera individual?, ¿Les gustó el mural que formamos con todos los dibujos?, ¿Cómo se han sentido mientras realizaban su dibujo?, ¿A qué le recuerdan las huellas y las formas del mural?, ¿Tuvieron algún problema cuando pintaban?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Se respetaron los acuerdos de convivencia?.

### **Actividad: ¿Te acuerdas de...?**

Propósito: Identificar los temas revisados durante el taller y agradecer la participación de los alumnos.

Duración: 10 minutos

Inicio:

Para realizar esta actividad es necesario tener en varios rotafolios las evidencias recogidas durante el taller, tales como los dibujos y fotos tomados durante las sesiones. Dichos rotafolios estarán pegados en las paredes del aula, de manera ordenada los niños recorren el salón observando todo lo que hicieron durante estas 18 sesiones del taller “Conductas prosociales y convivencia escolar”.

Desarrollo:

Tanto la facilitadora como la maestra los acompañarán y podrán hacer comentarios sobre que estaban haciendo, con quien trabajaron ese día, que juegos recuerdan, etc.

Mientras recorren el salón se pone una música calmada y relajada.

Cierre:

Se reúne al grupo nuevamente para que comenten en plenaria las actividades que más disfrutaron y los aprendizajes que obtuvieron de ellas.

**Actividad “Y a ti ¿Qué te pareció el taller?”**

Duración: 10 minutos

Propósito: Valorar el grado de satisfacción de los alumnos, así como la percepción que los alumnos tienen del cambio experimentado en relación con los objetivos del taller.

Inicio:

Para realizar la última actividad del taller es necesario tener tantas copias sean necesarias del Cuestionario de evaluación, de tal manera que cada alumno cuente con uno.

Se les explica a los alumnos que se les entregará un breve cuestionario en donde responderán que preguntas sobre el taller que tomaron, si les gustó y que les gustó más. Por lo cual deben contestar de manera sincera, debe aclararles que no es un examen y que no deben de estar nerviosos.

Desarrollo:

La aplicación será grupal y la facilitadora leerá las instrucciones en voz alta, con ayuda de la maestra orientará a los alumnos que tengan dificultades para responder el mismo.

Cierre:

Una vez que todo el grupo ha concluido, se les agradece su participación y asistencia al taller, obsequiándoles a todos ellos un pequeño dulcero, adornado con imágenes y palabras que representen los aprendizajes obtenidos.