



La metodología principal de trabajo es el método de resolución de problemas, desarrollado por teóricos cognitivos, para diseñar estrategias de solución de problemas en el ámbito interpersonal. Estos métodos se basan en la proposición inicial de Spivack, Platt y Shure (1976), quienes describen un conjunto de habilidades cognitivas de resolución de problemas interpersonales, las cuales presentamos a continuación:

Reconocimiento de problemas: Toma de conciencia de posibles problemas en las interacciones humanas. Sensibilidad para captar las necesidades y motivaciones de las personas en la interacción social. Habilidad para tener conciencia de como uno se relaciona con otros y para examinar las propias acciones en relación a los derechos del otro.

Pensamiento alternativo: Capacidad para generar soluciones alternativas a los problemas.

Pensamiento orientado a metas: Captar los pasos necesarios para llevar a cabo la solución a un problema interpersonal. Implica reconocer obstáculos, anticipar, tener conciencia de como los otros pueden reaccionar y como uno debe reaccionar durante el proceso de resolución de problemas.

Pensamiento de consecuencias: Considerar las consecuencias de las acciones personales en el ámbito social, en términos del impacto en uno mismo y en los demás.

Toma de perspectiva: Consideración de las motivaciones personales y sociales en uno y en los otros, y comprender que las interacciones tienen una continuidad en hechos pasados que nos ayudan a comprender el significado del presente. Appreciar que lo que se siente y actúa está influido (y puede haber influenciado) por como otros sienten y actúan.

Causalidad: Captar los antecedentes de una situación problema, con el fin de explicar la causa de una conducta en función de los eventos pasados que podrían haberla generado.

Si bien en parte utilizaremos algunos de los conceptos desarrollados por estos autores, nuestra propuesta metodológica, incluye la perspectiva de los modelos formulados por los teóricos que siguen la tradición Piagetiana, como Selman y Schultz (1988, citados por Wenar, 1994), quienes postulan etapas de desarrollo cognitivo de estrategias de negociación interpersonal. Estas etapas son formas de pensar acerca de problemas de interacción social, las cuales se derivan de comportamientos específicos, y son análogas a las etapas de desarrollo moral de Kohlberg (1992).

Estas etapas representan formas de pensamiento cualitativamente diferentes y no se enmarcan por tanto en los esquemas conductuales de procesamiento de información. El desarrollo va desde etapas más bajas a niveles altos, en términos de aumentar la complejidad cognitiva y la comprensión y aprehensión de los problemas de interacción.

Etapas cognitivas de estrategias de negociación interpersonal Sellman, Schultz (op. cit):

Etapas 0: Impulsiva. Las estrategias son primitivas, por ejemplo basadas en peleas o huidas, y no muestran evidencia de toma de perspectiva. En la acción esta etapa se traduce en conductas de agresividad física o evitación.



Etapa 1: Unilateral. Las estrategias muestran una consideración de los puntos de vista del otro y un reconocimiento del conflicto que existe, pero las estrategias se basan en las necesidades y deseos del niño, o en simples acomodaciones al más poderoso o fuerte. En la acción, esta etapa se caracteriza por mandar asertivamente o la obediencia sumisa.

Etapa 2: Autorreflexivo y recíproco. Las estrategias se basan en intercambios recíprocos, con una consideración del punto de vista del otro, sin embargo las negociaciones están orientadas a proteger los intereses del niño, como por ejemplo intercambio de favores. En la conducta esta etapa se manifiesta por acciones persuasivas y deferentes.

Etapa 3: Colaborativa. El niño o adolescente puede considerar ahora la situación objetivamente, tomando en cuenta su propia perspectiva y la del otro, y reconocer que las negociaciones son necesarias para la continuidad de la relación. Por ejemplo, deben conversar y llegar a un acuerdo, que considere las diferencias. En la acción esta etapa se caracteriza por la conducta cooperativa.

Estas etapas se utilizan para la evaluación de los niños al iniciar y terminar el taller, así como también un Cuestionario de Situaciones Problemas adaptado de La prueba de habilidades de resolución de problemas de Sepúlveda, Emhart, y Rodríguez en Emhart y Rodríguez, 1993), el cual se presenta en el Anexo I.

En este taller hemos organizado el programa en relación a cuatro etapas, las cuales se relacionan con las diferentes fases de los métodos de resolución de problemas, que hemos utilizado en otros programas (Sepúlveda, G; Valderrama, P; Donoso, P., 1994):

Etapa I : Fase 1. Método de resolución de problemas. Conocimiento y comprensión:

Percepción: análisis de los distintos aspectos de la situación, observar desde distintos puntos de vista, saber lo más posible acerca de un problema, describir, comparar.

Delimitación del problema: identificación del contexto temporal, social, histórico.

Dar significación lógica, especificando causas, antecedentes, valores, principios, motivaciones, intencionalidad, creencias, explicaciones e interpretaciones.

Etapa II : Fase 2. Método de resolución de problemas: Búsqueda de alternativas y análisis de consecuencias.

Generar alternativas de solución: dar la mayor cantidad de ideas, aceptar todas las ideas posibles.

Evaluar las consecuencias de las alternativas de solución planteadas, considerando las necesidades e intereses propios y de las otras personas involucradas en la situación, determinando:

- La satisfacción a nivel cognitivo (es una buena solución desde el punto de vista lógico, es racional, factible, realista).
- la satisfacción a nivel afectivo (satisface la solución, las necesidades, motivaciones, intereses, afectos y valores propios y de los otros).

Etapa III : Fase 3. Método de resolución de problemas: Planificación (plan de acción):

Elaborar un plan de acción considerando la alternativa de solución elegida, para lo cual es necesario determinar:

- Los objetivos y las metas a lograr.
- Analizar los medios necesarios y los pasos que hay que dar para llevar a cabo el plan,

- Seleccionar los métodos, y
- Desarrollar el autocontrol, el cual se logra al considerar las metas y necesidades propias y de los otros. Las decisiones han sido producto de un proceso reflexivo, lo que lleva a la comprensión y aceptación de las alternativas no elegidas y a la implementación de las acciones elegidas al enfrentar la situación problema en el contexto personal.



Etapa IV : Integración método de resolución de problemas.

Aplicación de las diversas fases del método a situaciones problemas de los niños con sus familiares, en la escuela, con profesores y compañeros y con sus amigos en el ámbito social.

Cada etapa tiene diferentes objetivos, por lo cual pueden ser consideradas como unidades diferentes y así ser desarrolladas por separado según las necesidades de cada grupo específico.

Los objetivos generales de cada etapa son los siguientes:

Etapa I : Desarrollo de una identidad positiva e integrada.

Etapa II : Identificación, diferenciación y expresión de emociones y sentimientos en el contexto interpersonal.

Etapa III : Desarrollo de relaciones interpersonales en un contexto de respeto, responsabilidad y justicia; lo que implica el desarrollo de empatía y de toma de perspectiva.

Etapa IV : Resolución de problemas interpersonales, en los ámbitos familiar, escolar y social, sin violencia, en forma reflexiva.

Los objetivos se plantean, además, en cada sesión de acuerdo a la taxonomía de los objetivos de la educación de Bloom (1981), en los dominios cognitivo y afectivo, destacando en cada dominio el objetivo que se enfatiza, sin que por esto estén implicados a la vez otros niveles de objetivos.

Los objetivos en el dominio cognoscitivo se refieren al reconocimiento de hechos y al desarrollo de habilidades de tipo intelectual de comprensión y organización de los elementos percibidos.

Los objetivos en el dominio afectivo se refieren al desarrollo de intereses, actitudes, valores, apreciaciones y adaptación emocional y social.

En la etapa I se enfatiza en el dominio cognitivo, los objetivos de conocimiento y comprensión, y en el dominio afectivo, el objetivo de recepción.

En la etapa II se enfatizan en el dominio cognitivo, los objetivos de análisis, síntesis y evaluación y en el dominio afectivo, el objetivo de responder.

En la etapa III, en el dominio cognitivo, se desarrollan los objetivos de aplicación y evaluación y en el dominio afectivo, el objetivo de valorizar.

En la etapa IV, en el dominio cognitivo se destacan los objetivos de aplicación y evaluación, en tanto que en el dominio afectivo, se enfatizan los objetivos de valorizar y organizar ; dándose la integración de objetivos en las últimas sesiones de esta etapa.



El método de trabajo es activo, participativo, de descubrimiento guiado, en un proceso sistemático, pero lo suficientemente flexible, para que el niño explore y descubra sus sentimientos, emociones, pensamientos, creencias, valores, y conductas; siempre guiando al niño desde su nivel de desarrollo, lo cual implica que se debe avanzar en el taller de acuerdo a las posibilidades de cada niño y del grupo específico.

La integración de experiencias debe ser realizada por el niño, teniendo el coordinador un rol de guía, ayuda y protección, estimulando la dirección personal y la interacción grupal.

Se trabaja principalmente en base al desarrollo de los procesos de reflexión personal y a la dinámica de grupo, la que según Piaget un medio clave para socializar las concepciones del niño acerca de la realidad; ya que ayuda a la descentración del pensamiento, al enfrentar sus ideas y conceptos a lo de otros niños, obtiene la perspectiva del otro, y al integrar nuevas experiencias entra en conflictos y discusiones, que producen un estado de desequilibrio cognitivo, lo que lleva al cambio y la reorganización de las visiones personales. El niño al querer probar su posición debe evaluar sus creencias y pensamientos, llegando así, a una percepción más objetiva de las temáticas analizadas.

Se recomienda trabajar con grupos de 10 a 12 niños, de ambos sexos, agrupados según edad y escolaridad: de 6 a 8 años (1º - 2º básico) y de 9 a 11 años (3º - 4º básico). Para las diferentes actividades los niños pueden ser reagrupados en 2 o 3 subgrupos.

Los niños son invitados a participar al taller, para realizar un trabajo de desarrollo personal, que favorezca la autoestima y las relaciones interpersonales.

Se recomienda que la conducción del grupo sea realizada por 2 profesionales del área de la educación, salud o psicología, que hayan sido capacitados para el trabajo con niños maltratados, y que sean capaces de realizar una coordinación de las actividades grupales de tipo flexible, que facilite el proceso de descubrimiento personal de cada niño, a través del establecimiento de un clima de confianza y respeto entre los miembros del grupo, en el cual se acepten las ideas de todos, sin juzgarlas, ni criticarlas; y que a la vez se planteen reglas claras de funcionamiento, que establezcan los límites, basados en cuatro reglas fundamentales, las que deben ser explicitadas al inicio del taller:

- Confidencialidad: Lo que se expresa al interior del taller no será comentado fuera de éste, con otras personas.
- Libertad: Cada niño puede decidir acerca de su participación en las diferentes actividades.
- Respeto: Implica desde respetar horarios, permanecer en silencio cuando otro hable, a respetar los sentimientos y pensamientos de los otros.
- Compromiso: Cumplimiento de acuerdos en relación a participación, asistencia y otras reglas que el grupo decida.

La duración aproximada de cada sesión es de una hora y media cada una, pudiendo ser realizadas con una frecuencia de 1 a 2 veces por semana.

Las sesiones están organizadas secuencialmente según los pasos del método de resolución de problemas, y pueden reorganizarse flexiblemente según los objetivos de cada grupo particular y los intereses de los niños participantes.



Al finalizar cada sesión se realiza una evaluación de ésta con los niños, destacando sus sentimientos, intereses y motivaciones en relación a la temática tratada y a las actividades realizadas.

Los coordinadores del grupo realizan independientemente una evaluación de la sesión y de la evolución de cada niño en relación a su participación e integración grupal, su estado emocional y comunicación.

Estas evaluaciones del proceso individual y grupal, son importantes de realizar como un método cualitativo de evaluación, de tipo formativo, que permite ir evaluando el taller paso a paso y realizar las modificaciones necesarias para facilitar el logro de los objetivos específicos para cada grupo y niño en particular. Estas evaluaciones de proceso, son fundamentales para complementar las evaluaciones realizadas antes y después del taller (señalados anteriormente), que evalúan un estado o momento en el desarrollo de cada grupo y de cada niño.



ORGANIZACION DE ACTIVIDADES



De acuerdo a las diferentes etapas del método de resolución de problemas, las sesiones se organizan en base a diversas actividades las cuales utilizan las diferentes formas de representación de la realidad según Bruner (1984), para facilitar un proceso de aprendizaje significativo:

Actividades por la acción: La representación es por la acción o modo actuante, llevándose a cabo por medio de la actividad misma.

Actividades por imágenes: La representación es icónica o modo icónico, que es la técnica de representar las cosas por medio de imágenes, relativamente libre de acciones.

Actividades verbales: La representación es verbal o modo simbólico, que es la técnica por la cual la acción y las imágenes se traducen en lenguaje.

Las estrategias usadas por la acción son :

Juegos : Tienen por objetivos facilitar la integración grupal y la expresión corporal a través del movimiento, dando la posibilidad de experimentar pensamientos y sentimientos nuevos, en situaciones de interacción grupal. Además, el juego es el principal medio por el cual el niño ensaya actividades y papeles sociales, y su naturaleza esencial es atractiva y automotivadora para el niño, por lo cual son necesarios de introducir en las sesiones para activar a los niños y aumentar la participación y el interés en los temas tratados.

Con este objetivo se incluye en el anexo III una descripción de juegos, para ser utilizados opcionalmente en las sesiones señaladas, y en otras que se desee.

Marionetas y Títeres : Estos se incluyen dentro de los juegos dramáticos, y facilitan en los participantes una forma de expresión y actuación improvisada a través de la cual manifiestan sus deseos, conflictos, sentimientos y fantasías. Mediante los títeres y las marionetas, el niño puede recrear las situaciones que le parecen angustiosas, conflictivas o confusas y así integrarlas. El niño comunica su visión de mundo a través de los personajes, identificándose con ellos y creando nuevas situaciones, proporcionando a los niños modelos alternativos de solución de problemas. Frente al espectáculo de los títeres, el niño se funde con los personajes, discute, aplaude, disfruta, ganando en la comprensión de sí mismo y de quienes lo rodean (Finkel, 1984).

Dramatizaciones : Como juego dramático , éstas son actuaciones colectivas, improvisadas, en la cual el coordinador del grupo actúa sólo como un facilitador, ayudando al niño a aprender a usar la dramatización como un vehículo para comprender e integrar sus experiencias ; a diferenciar sus sentimientos y emociones.

En esta actividad todos los niños del grupo participan, realizándose un trabajo de equipo en el cual algunos tienen roles protagónicos y otros complementarios. Se actúan situaciones determinadas por el grupo, en las que se especifican los diálogos sin realizar un ensayo previo, pudiendo en ocasiones tener planificación verbal previa, y desenlace previsto.

Esta actividad es un vehículo de crecimiento grupal, un juego organizado, de búsqueda y exploración individual y grupal, donde la experiencia personal es vivida colectivamente, entregando sentimientos de solidaridad y seguridad en el compartir. Además, la reproducción en el juego de situaciones reales, vividas o anticipadas, tiene un importante potencial de aliviar emocionalmente al niño de las tensiones que éstas le provocan.



Las estrategias usadas en base a imágenes son :

Dibujo : Como expresión plástica, desarrolla la creatividad, espontaneidad, autoexpresión y autodescubrimiento, estimulando, además, a través de la producción de la obra, sentimientos de dominio, realización y competencia personal. Los dibujos de sí mismo y de figuras familiares son valiosas expresiones de los sentimientos y de la forma como el niño vivencia las relaciones interfamiliares.

Poster o afiches : Es una técnica gráfica, en la cual se transmite una idea, concepto o estado afectivo, que se refleja utilizando el mínimo de elementos para lograr el impacto visual, que es la características de este medio de comunicación. Al realizarse en forma grupal, facilita el intercambio de puntos de vista y la organización de ideas de los niños.

Historietas : Consiste en el diseño gráfico de situaciones dibujadas en forma de comics con los globos en blanco si se desea, para incluir los diálogos de la situación problema. Facilita la comprensión de la secuencia en la cual se presentan los eventos, los cuales tienen un sonido, una trama o acción central y un fin o meta.

Esta actividad facilita la síntesis de las discusiones grupales.

Cuentos : Si bien el cuento es una expresión esencialmente verbal, en este taller se incluyen dentro de las actividades por imágenes, ya que los cuentos fueron diseñados especialmente para este taller como un estímulo gráfico, que facilitara a los niños la identificación con los personajes, la expresión de sentimientos y emociones, la empatía y toma de perspectiva. Los cuentos que se incluyen en los anexos, fueron seleccionados y elaborados para lograr los objetivos de cada sesión específica, y la forma de narrarlos en secuencia, entregando cada imagen por separados, tiene el objetivo de estimular la participación activa de los niños.

Las estrategias que enfatizan las representaciones verbales son :

Diálogo grupal : Consiste en un intercambio verbal, el que permite la expresión de ideas y opiniones, facilitando una mayor comprensión de las experiencias personales, al contrastarlas con distintos puntos de vista. Se logra un mejor análisis de los problemas compartidos por los niños, y la clarificación de emociones y valores personales.

Cuento colectivo : La elaboración colectiva de un relato permite la integración de experiencias de los distintos niños, y el desarrollo de la creatividad al incorporar e integrar elementos entregados desde distintas perspectivas, para lograr las metas deseadas.

Expresión escrita (carta) : Entrega a los niños una forma alternativa de expresión de sus deseos, necesidades y sentimientos, ampliando su repertorio comunicacional.

En las diferentes sesiones se combinan los diversos tipos de actividades, incluyendo al menos dos formas de representación en cada sesión.

En el cuadro siguiente se resumen las diferentes sesiones, enumerándose los objetivos, los materiales requeridos y los métodos utilizados señalando la principal forma de representación utilizada en cada actividad.

ETAPA I: FASE 1. METODO DE RESOLUCION DE PROBLEMAS: CONOCIMIENTOS Y COMPRENSION.

- OBJETIVOS GENERALES:**
- * Desarrollo de una identidad positiva e integrada.
 - * Desarrollo de factores protectores y fortalezas individuales
 - * Integración grupal

| SESION 1 QUIENES SOMOS | SESION 2 QUIEN SOY YO | SESION 3 COMO SOY YO | SESION 4 COMO DICEN QUE SOY YO | SESION 5 COMO ES MI FAMILIA |
|--|--|--|---|--|
| <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de participantes. • Establecer reglas de funcionamiento grupal. • Imágen personal. • Integración grupal. | <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen personal identificación de características personales positivas. • Imagen proyectada. | <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen personal identificación de características personales. • Reconocimiento de habilidades e intereses. | <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen personal proyectado. • Imagen de todos. • Identificación de figuras significativos. | <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen personal proyectada. • Imagen de otros. • Imagen personal segura y confiada. |
| <p>C: conocimiento, comprensión. A: recepción.</p> | <p>C: conocimiento, comprensión. A: recepción.</p> | <p>C: conocimiento, comprensión. A: recepción.</p> | <p>C: conocimiento, comprensión. A: recepción.</p> | <p>C: conocimiento, comprensión. A: recepción responder.</p> |
| <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelota, adhesivos con nombres, hojas carta, lápices de cera, plumones, papel craft(1), adhesivos de frutas (Anexo II), rollo foto, máquina de fotos. | <p>Materiales:</p> <p>papel craft (1 por niño), lápices de colores, cinta adhesiva.</p> | <p>Materiales:</p> <p>Tarjeta de bingo y fichas (1 set por niño), cartulina de colores (1 por grupo), plumones, lápices de colores.</p> | <p>Materiales:</p> <p>hojas blancas, lápices de colores, lápices grafito, estrellitas, block artel 99, palitos de helados, colo fría.</p> | <p>Materiales:</p> <p>hojas de colores, carpetas con acoclip (1 por niño), lápices de colores, marionetas de familiares (de sesión 4), lápices grafitos.</p> |
| <p>Métodos :</p> <p>acción : juego imágen : dibujo verbal : diálogo discusión grupal.</p> | <p>Métodos:</p> <p>acción: juego Imagen: diseño de moldes Verbal: diálogo grupal.</p> | <p>Métodos:</p> <p>Imagen : Bingo, poster Verbal: diálogo grupal.</p> | <p>Métodos:</p> <p>Imagen de marioneta. Verbal: diálogo grupal.</p> | <p>Métodos:</p> <p>acción: marionetas. Imagen: dibujar para libro personal. Verbal: diálogos personales grupales.</p> |





ETAPA II: FASE 2. METODO DE RESOLUCION DE PROBLEMAS : BUSQUEDA DE ALTERNATIVAS Y ANALISIS DE CONSECUENCIAS.

OBJETIVOS GENERALES: Identificación, diferenciación y expresión de emociones, en el contexto interpersonal.

SESION 6
QUE ME DA SUJTO.
QUE HAGO CUANDO ESTOY ASUSTADO

- Objetivos:**
- Identificación y diferenciación de emociones: temor, ansiedad.
 - Toma de perspectiva y empatía.
 - Evaluación de consecuencias de la expresión de temor.
 - Expresión del temor
 - Búsqueda de protección.

C: análisis, síntesis, evaluación.

A: responder.

Materiales:
Láminas cuento, (anexo II)
láminas para colorear,
papel blanco, lápices de colores, lápices mina.

Métodos:
imagen: cuentos, dibujos.
verbal: diálogo grupal.

SESION 7
QUE ME DA RABIA.
QUE HAGO CUANDO ESTOY ENOJADO

- Objetivos:**
- Identificación de situaciones que producen rabia.
 - Toma de perspectiva y empatía.
 - Evaluación de consecuencias de la expresión de rabia (culpaj).
 - Desarrollo de expresión de rabia en forma respetuosa y responsable.

C: análisis, síntesis, evaluación.

A: responder.

Materiales:
Titeres (animal oso mamá, papá, hijo y/o hija), libreto cuento (anexo II), pelotita, abrigo de osito, juguetitos, diario; teatro de títeres, hojas de papel blanco, lápices de colores, lápices de mina.

Métodos:
acción: títeres. imagen: dibujo. Verbal: diálogo verbal.

SESION 8
CUANDO SE ENOJAN LOS PAPAS. QUE HACEN LOS PAPAS CUANDO SE ENOJAN.

- Objetivos:**
- Identificación de situaciones que producen rabia a los otros.
 - Comprensión de las consecuencias de sus acciones (empatía y toma de perspectiva).
 - Evaluación de las consecuencias negativas de sus acciones.
 - Desarrollo de acciones alternativas en forma respetuosa.

C: análisis, síntesis, evaluación.

A: responder.

Materiales:
Cuento en láminas, lámina de cuento para pintar (anexo II), hojas blancas, lápices de colores, cartulinas (3 por grupo).

Métodos:
Imagen: cuento, confecciones de historieta. Verbal: diálogo grupal.

SESION 9
RABIANDO BIEN. ENOJANDONOS SIN VIOLENCIA.

- Objetivos:**
- Expresión de rabia.
 - Desarrollo de pensamientos positivos.
 - Evaluación de necesidades intereses y sentimientos propios y del otro.
 - Evaluación de consecuencias.
 - Ensayo de diálogos de acuerdo.

C: análisis, síntesis, evaluación.

A: responder.

Materiales:
Dos sets. Titeres de familias (hombre, mujer, abuelo, abuela, hijo, hija, guogua), (anexo II); teatro de títeres.

Métodos:
Acción: Títeres Verbal: Diálogo grupal.

SESION 10
QUE ME DA PENA. QUE HAGO CUANDO TENGO PENA.

- Objetivos:**
- Identificación y comprensión de situaciones que producen pena.
 - Toma de perspectiva y empatía.
 - Evaluación de consecuencias de la expresión de pena.
 - Desarrollo de acciones protectoras y de pensamientos de autoayuda.

C: análisis, síntesis y evaluación.

A: responder.

Materiales:
Láminas cuento, lámina cuento para pintar (anexo II), marionetas personales (de sesión 4).

Métodos:
Imagen: cuento. Acción: Marionetas. verbal: diálogo grupal.

SESION 11
ENTREGO AFECTO. YO SE AYUDAR

- Objetivos:**
- Identificación y expresión de afecto.
 - Empatía y toma de perspectiva.
 - Evaluación de consecuencias de la expresión de afecto.
 - Desarrollo de acciones prosociales.
 - Desarrollo de iniciativa y confianza personal.

C: Análisis, síntesis.

A: Responder.

Materiales:
Libreto cuento (anexo II), títeres de osos (oso papá, oso mamá, hijo, hija), teatro de títeres, cordel, usiero, plasticina, ropa de muñecos, canasto, perritos de colgar ropa, papel blanco, lápices de colores, plumones, lápices mina, pelota.

Métodos:
Acción: títeres, juego. Imagen: Dibujo. Verbal: diálogo grupal.

SESION 12
ESTOY CONTENTO

- Objetivos:**
- Identificación y expresión de alegría.
 - Empatía y toma de perspectiva,
 - Evaluación de consecuencias de la expresión de alegría.
 - Expresión de alegría.
 - Desarrollo de fantasías positivas.

C: Análisis, síntesis.

A: Responder.

Materiales:
Láminas cuento y lámina de cuento para pintar (anexo II), hojas en blanco, lápices de colores.

Métodos:
Imagen: cuento, dibujo. Verbal: diálogo grupal.

ETAPA III. FASE 3. METODO DE RESOLUCION DE PROBLEMAS: PLANIFICACION (PLAN DE ACCION).

OBJETIVO GENERAL: Relaciones interpersonales:
 • Respeto.
 • Responsabilidad.
 • Justicia.

SESION 13 RESPETANDONOS.

Objetivos:
 • Identificación, comprensión y valorización del respeto en las relaciones interpersonales.
 • Toma de perspectiva y empatía.
 • Evaluación de conductas agresivas.
 • Evaluación de normas sociales.

C: aplicación, evaluación.
 A: Valorizar.

Materiales:
 Láminas cuento y lámina cuento para pintar (anexo II).

Métodos:
 Imágen: cuento, dibujo.
 Verbal: diálogo grupal.

SESION 14 SOMOS RESPONSABLES.

Objetivos:
 • Identificación, comprensión y valorización de la responsabilidad mutua en las relaciones interpersonales.
 • Toma de perspectiva y empatía.
 • Evaluación de la responsabilidad personal y de otros en las acciones.
 • Elaboración de planes de acción.

C: aplicación, evaluación.
 A: valorizar.

Materiales:
 Titeres: abuela, niña, mujer, enfermera con gorrito (adoptar los de sesión 9 anexo 6), teatro de títeres, libreto cuento (anexo 11).

Métodos:
 Acción: Titeres.
 Verbal: diálogo grupal.

SESION 15 SIENO JUSTOS

Objetivos:
 • Identificación de nuestras necesidades y deseos.
 • Elaboración de planes de acción.
 • Desarrollo de iniciativa y autoconfianza.
 • Desarrollo de cooperación y solidaridad.

C: aplicación, evaluación.
 A: valorizar.

Materiales:
 Láminas cuento y lámina cuento para pintar (anexo 13), lápices grafito, papeles lustres chicos.

Métodos:
 Imágen: cuento
 Verbal: Diálogo grupal, cuento colectivo.
 Acción: juego.

SESION 16 BUSCO LO QUE DESEO

Objetivos:
 • Identificación de nuestras necesidades y deseos.
 • Elaboración de planes de acción.
 • Desarrollo de iniciativa y autoconfianza.
 • Desarrollo de cooperación y solidaridad.

C: Aplicación
 A: valorizar

Materiales:
 Láminas cuento y lámina cuenta para pintar (anexo 13), lápices grafito, papeles lustre chicos.

Métodos:
 Imagen: cuento.
 Verbal: Diálogo grupal, cuento colectivo.
 Acción: juego.

SESION 17 BUSCO AYUDA

Objetivos:
 • Integración de valores: respeto, responsabilidad, justicia.
 • Toma de perspectiva y empatía.
 • Desarrollo de planes de acción para el logro de metas personales y satisfacción de necesidades.

C: aplicación, evaluación.
 A: valorizar.

Materiales:
 Cuento en láminas (anexo II), tijeras, palitos de helado, lápices de colores, marionetas personales (de sesión 4).

Métodos:
 Imágen: cuento, confección de marionetas.
 Verbal: Diálogo Grupal.
 Acción: marionetas.

ETAPA IV. INTEGRACIÓN METODO DE RESOLUCION DE PROBLEMAS

OBJETIVO GENERAL:

- * Integración de pasos del método de resolución de problemas interpersonales.
- * Aplicación a situaciones problema de los niños en sus familiares, en la escuela y con amigos.

SESION 18 MIS PROBLEMAS CON MIS AMIGOS.

Objetivos:

- Identificación y comprensión de problemas con amigos.
- Búsqueda de soluciones alternativas y análisis de consecuencias.
- Planificación.
- Desarrollo de mediadores verbales.

C: aplicación, evaluación.
A: valorizar, organizar.

Materiales:

Hojas, papel blanco, lápices de colores, lápices mina negro.

Métodos:

Imagen: dibujo, de un problema. Acción: dramatización. Verbal: dramatización. Verbal: diálogo grupal.

SESION 19 MIS PROBLEMAS CON MIS PAPAS.

Objetivos:

- Identificación y comprensión de problemas con sus padres.
- Búsqueda de soluciones alternativas y análisis de consecuencias.
- Planificación.
- Desarrollo de mediadores verbales.
- Análisis de la postergación de gratificaciones.

C: aplicación, evaluación.
A: valorizar, organizar.

Materiales:

Títeres de familias, teatro de títeres, papel blanco, lápices de mina, lápices de colores.

Materiales:

Títeres de familias, teatro de títeres, papel blanco, lápices de mina, lápices de colores.

Métodos:

Acción: función de títeres. Verbal: diálogo verbal, expresión escrita (carta).

SESION 20 MIS PROBLEMAS CON MIS HERMANOS.

Objetivos:

- Identificación y comprensión de problemas con hermanos.
- Búsqueda de soluciones alternativas y análisis de consecuencias.
- Planificaciones.
- Autocontrol.
- Desarrollo de mediadores verbales.

C: aplicación, evaluación.
A: valorizar.

Materiales:

No hay

Métodos:

Acción: dramatizaciones. Verbal: diálogo grupal.

SESION 21 MIS PROBLEMAS EN EL COLEGIO.

Objetivos:

- Identificación y comprensión de problemas en el ámbito escolar.
- Búsqueda de soluciones alternativas y análisis de consecuencias.
- Planificación.
- Desarrollo de autoconfianza, respeto, responsabilidad mutua y justicia de cooperación.

C: aplicación, evaluación.
A: valorizar, organizar.

Materiales:

Cartulina, plumones, marionetas de animales (de sesiones 15 y 17, anexos 12 y 13).

Métodos:

Imagen: posters de soluciones. Verbal: diálogo grupal. Acción: marionetas.

SESION 22 MIS PROBLEMAS CON MIS COMPAÑEROS.

Objetivos:

- Identificación y comprensión de problemas con compañeros.
- Búsqueda de soluciones alternativas y análisis de consecuencias.
- Planificación autocontrol.
- Desarrollo de mediadores verbales.

C: aplicación, evaluación.
A: valorizar, organizar.

Materiales:

Cuestionario historia de vida (anexo II).

Métodos:

Acción: Dramatización. Verbal: Diálogo grupal.

SESION 23 HISTORIA DE UA VIDA

Objetivos:

- Integración del trabajo de grupo.
- Identidad personal, familiar y grupal.
- Metas personales.
- Integración de esquemas cognitivos y afectivos del sí mismo, de otros y visión del mundo.

C: Integración.
A: Integración.

Materiales:

Cuestionario historia de vida completado, papel blanco, lápices grafito, lápices de colores, carpetas personales, foto personal, foto de grupo, color fría, hojas de colores, índice de libro personal (anexo 16), invitación a padres (anexo II), láminas coloreadas y marionetas realizadas en el taller.

Métodos:

Imagen: Métodos sobre dibujo de sí mismo. Verbal: diálogo grupal. Acción: entrega libro personal, juego.

SESION 24 DESPIDIENDONOS Y CONTANDOLE LA EXPERIENCIA A LOS PADRES.

Objetivos:

- Evaluación e integración del trabajo de grupo.
- Cierre del taller.
- Presentación a los padres.

C: Integración.
A: Integración.

Materiales:

Libro personal.
• Certificados (anexo II).
• Fotos del taller en cartulinas o diapositivas, con máquina de diapositivas.
• Materiales realizados por los niños en el taller.
• Cinta adhesiva.

Métodos:

Verbal: Diálogo grupal. Imagen: muestra gráfica del taller a través de fotos, diapositivas y posters. A: entrega libro personal y certificados.



**ETAPA I: METODO RESOLUCION DE PROBLEMAS.
CONOCIMIENTO Y COMPRENSION.**



Objetivo General :

Desarrollo de una Identidad positiva e integrada.
Desarrollo de factores protectores y fortalezas individuales.
Integración Grupal.

Objetivos Específicos :

Percepción e identificación de características personales. Desde sí y del otro (Imagen de sí y proyectada).

Comprensión y valoración de diferencias individuales, y de la unicidad de cada persona.

Identificación y valoración de personas significativas protectoras: Afianzar vínculos afectivos que proporcionan seguridad y confianza personal.

Ampliar la visión de la realidad, incorporando elementos protectores en sí mismo y desde otros.

Desarrollo de seguridad personal y autoconfianza.

5 Sesiones : 1 a 5

SESION Nº1: QUIENES SOMOS.

Objetivos :

Presentación de los participantes.
Establecer reglas de funcionamiento grupal.
Imagen personal
Integración grupal.

Bloom Cognitivo : Conocimiento y Comprensión.

Afectivo : Recepción



Materiales :

- Pelota.
- Adhesivos con nombres.
- Hojas carta.
- Lápices cera.
- Plumones.
- Papel craft (1).
- Adhesivos con frutas (Manzana, naranja, plátano). (Pag. 61)
- Rollos de fotos, máquina de fotos.

Métodos :

Acción : Juego.

Imagen : Dibujo.

Verbal : Diálogo y discusión grupal.

Actividades :

- 1. Quién eres tu :** Tirar la pelota a otro niño y preguntar ¿Quién eres tú?. El que pregunta le pega un adhesivo con el nombre.
- 2. Juego de Tutti-Frutti :** El grupo se dispone en círculo. Se les entrega para adherirse una fruta. Se relata una historia con frutas. Cuando se menciona una fruta que tienen los niños, deben pararse de su silla y cambiarse de lugar con los niños que tengan su misma fruta. Cuando se nombran las palabras tuttifrutti, todos los niños se cambian de lugar.
- 3. Nuestro grupo :** Los niños se distribuyen en 2 o 3 grupos. Hacen un dibujo de sí mismos, y se presentan a los otros del grupo, mostrando su dibujo.
- 4. Plenario : (Trencito y Collage)** Se forma un trencito y cada grupo se presenta con sus dibujos y pegan el dibujo de sí en el papel craft (El que se pega en la muralla). Un miembro de cada grupo, dibuja algo alusivo a ellos en el collage.

* Se destaca que formamos un grupo que estaremos juntos. Que somos personas y vivimos en grupo.

5. Establecimientos de reglas grupales :(En círculo)

Se conversa sobre lo que son las reglas, y por qué se necesitan y luego se les pregunta qué reglas se darían ellos. Se estimula que se refieran a:

Respeto: Escucharse, no burlarse, no pegarse.

Confianza: No hablar fuera del taller, no pelearse, ayudarse.

6. Evaluación de la sesión : Se disponen en círculo, y cuentan como se sintieron y qué les gustó más.

7.-Registro fotográfico: (Se sugiere tomar fotos o diapositivas en diversas sesiones para presentar el taller a los padres en la última sesión).



Objetivos :

Imagén personal: Identificación de características personales positivas.
Imagen proyectada.

Bloom Cognitivo: Conocimiento, comprensión.
Afectivo : Recepción.

Materiales :

- Papel craft (1 pliego por niño).
- Lápices pastel.
- Cinta adhesiva

Metodos :

Acción : Juego
Imagen: Diseño de moldes.
Verbal: Diálogo grupal.

Actividades :

1. Juego de características personales : Todos sentados; el que dirige va nombrando características personales, físicas o psicológicas. Los niños se paran y se dan una vuelta, si piensan que tienen esa característica. (Ej: alegres, risueños, amorosos, estudiosos..., con ojos cafés, con pelo largo, con pelo corto...).

2. Diseño corporal: Cada niño se tiende de espaldas en el suelo sobre un pliego de papel craft, y se lo modela. Luego él se dibuja y se pinta, con la ropa que desee.

3. Dialogo grupal : En grupos pequeños (2), los niños por turnos, presentan sus diseños de sí mismos, y se cuentan lo que les gusta de ellos. Los otros niños van diciéndoles que les gusta de él y de su diseño.

4. Plenario : Los niños, por grupo, comentan lo que les gusto de sus diseños.

* Se destaca que todos somos únicos y diferentes, y que todos tenemos características que valorar en nosotros mismos.

5. Evaluación de la sesión.



SESION N° 3: COMO SOY YO.

Objetivos :

Imagen Personal: Identificación de características personales positivas (valoradas) y negativas (no valoradas).

- Reconocimiento de habilidades, e intereses.

Bloom Cognitivo : Conocimiento, comprensión.

Afectivo : Recepción.

Materiales :

- Tarjetas de Bingo, y fichas (1 set x niño) Pag.(62)
- Cartulinas de colores (1 x grupo).
- Plumones.
- Lápices de colores.

Metodos :

Acción: Juego

Imagen : Bingo, Poster.

Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Bingo «Mis Gustos»: Se reparten cartones. El monitor va nombrando y mostrando acciones. Si los niños piensan que les gusta hacerlos, levantan la mano, y el monitor les entrega la tarjeta. La actividad termina cuando completan los 6 espacios del cartón.

2. Dialogo grupal y confección de pouters: Los niños en grupos pequeños conversan acerca de lo que les gusta hacer y lo que no les gusta. Luego confeccionan un poster que resuma lo que les gusta y lo que no les gusta.

3. Plenario: Presentación de Posters.

*Comentar que todos tenemos diferentes gustos, intereses y habilidades, y es necesario respetarlos.

4. Evaluación de la sesión.

SESION N° 4: COMO DICEN QUE SOY YO.



Objetivos :

Imagen personal proyectada.
Imagen de otros.
Identificación de figuras significativas (Protectoras).
Bloom Cognitivo: Conocimiento, comprensión.
Afectivo: Recepción.

Materiales :

- Hojas blancas.
- Lápices de colores.
- Lápices grafitos.
- Estrellitas.
- Block Artel N°99.
- Palitos de helado.
- Cola fría.

Metodos :

Imagen : Dibujo de marionetas.
Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Diálogo grupal y confección de marionetas : En grupos chicos, conversan acerca de con quién viven, y dan una característica de cada uno (como son). Confeccionan las marionetas de las personas con que viven, incluyéndose ellos. Eligen la o las personas que más les gustan, y les ponen una estrellita dorada atrás. (Marionetas: Se entregan hojas de block, divididas en 6 espacios, se dibuja cada persona de aproximadamente unos 12 centímetros; se pinta, recorta y pega en un palito de helado).

2. Diálogo grupal : «Que piensan mis personas favoritas de mi »: Se conversa sobre qué piensan de él, o cómo lo encuentran las personas que más les gustan.

3. Plenario : Cada grupo cuenta quiénes son las personas que más les gusta de su familia, y por qué. Muestran sus marionetas.

* Se destaca la importancia de tener personas que los protejan.

4. Evaluación de la sesión.



SESION N° 5: COMO ES MI FAMILIA.

Objetivos :

Imagen personal proyectada.
Imagen de otros.

Afianzar imagen personal segura y con confianza en sí mismo.

Bloom Cognitivo: Conocimiento, comprensión.

Afectivo : Recepción.

Materiales :

- Hojas de colores.
- Carpetas con acodclip (1 por niño)
- Lápices de colores.
- Marionetas de familiares.
- Lápices grafito.

Metodos :

Acción : Marionetas.

Imagen : Dibujos para libro personal.

Verbal : Diálogos personales y grupales.

Actividades :

1. Diálogo con marionetas : En grupos chicos, cada niño por turno, dialoga con las marionetas que realizó de las personas de su familia o con las que vive, diciéndoles que les gusta y que no les gusta de ellas.

2. Confección de libro personal : Diseño de la portada: «Yo soy persona» (en carpetas), y de páginas (en hojas de colores) en relación a:

- Dibujos de «Mi familia».
- Mis gustos.
- Soy bueno para.

3. Plenario: Los niños muestran sus portadas.
Reciben aprobación del grupo.

* Destacar que somos personas únicas, importantes, que vivimos en grupos, y que nos gusta en interesan cosas diferentes, y que somos importantes para algunas personas significativas.

4. Evaluación de la sesión .

Etapa II :

METODO RESOLUCION DE PROBLEMAS: BÚSQUEDA DE ALTERNATIVAS Y ANÁLISIS DE CONSECUENCIAS



Objetivo general :

Identificación, diferenciación y expresión de emociones, en el contexto interpersonal:

Objetivos específicos :

Reconocimiento y comprensión de sentimientos propios y de otros (Empatía y culpa).
Consideración de necesidades e intereses propios y de las otras personas (Toma de perspectiva) en las relaciones sociales.
Evaluación de consecuencias a nivel cognitivo y afectivo de sus expresiones emocionales, en sí y en otros.

Análisis del locus de control.
Identificación de las responsabilidades personales en relación a los hechos relacionales (manejo de la culpa y ansiedad).

Generar acciones y expresión de emociones alternativas a la agresividad y la violencia en las relaciones interpersonales.

Desarrollo de acciones prosociales.
(Cooperación-Compartir), aumentando la iniciativa y autoconfianza.

7 Sesiones : 6 a 12.





SESION Nº 6: QUE ME DA SUSTO. QUE HAGO CUANDO ESTOY ASUSTADO.

Objetivos :

Identificación y diferenciación de emociones: temor, ansiedad.
Toma de perspectiva y empatía.
Evaluación de las consecuencias de la expresión de temor.
Expresión del temor.
Búsqueda de protección (interna o externa).

Bloom Cognitivo : Análisis, síntesis, evaluación.
Afectivo : Responder

Materialles :

- Cuento: «El susto de Pito topito», en láminas. (Pag. 63)
- Lámina del Cuento para colorear.
- Papel blanco (hojas).
- Lápices de colores.
- Lápices de mina.

Metodo :

Imagen : Cuento, dibujos.
Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Cuento: « El susto de Pitto Topito»: Repartir las láminas del cuento entre los niños o pegarlas en la muralla en secuencia. Se va contando el cuento, y se va preguntando en cada lámina, qué piensan, qué sienten los personajes, qué creen que va a pasar. Ayudarlos a ponerse en el lugar del otro, empatizar, expresar emociones y diferenciarlas (ansiedad, nervios, temor real).

2. Dibujo y diálogo grupal: Que me da susto que hago. En grupos pequeños dibujan, qué les produce susto o nervios, y lo conversan entre ellos, y dicen qué hacen cuando tienen susto y como lo expresan. (Estimular para que pidan ayuda o protección).

3. Plenario: Evaluación de consecuencias de la expresión del temor: Búsqueda de pensamientos alternativos y de protección externa.

* Es necesario ayudar a los niños a desarrollar pesamientos alternativos en relación a las situaciones de temor o ansiedad, que los lleven a reasegurarse.

4. Evaluación de la sesión : Se entrega una lámina del cuento para colorear en su casa, y traerla la próxima sesión.

SESION N°7: QUE ME DA RABIA. QUE HAGO CUANDO ESTOY ENOJADO.



Objetivos :

Identificación de situaciones que producen rabia.

Tomar de perspectiva y empatía.

Diferentes formas de expresión de rabia;: oposición, agresividad, violencia.

Evaluación de consecuencias de la expresión de rabia: culpa.

Desarrollo de expresión de rabia en forma respetuosa y responsable.

Bloom Cognitivo : Análisis, síntesis, evaluación.

Afectivo : Responder.

Materiales :

- Libreto cuento "El osito Pedro está enojado (Pag. 73)
- Títeres (animal oso mamá e hijo o/y hija).
- Pelotita, abrigo de osito, juguetes, diario
- Teatro de Títeres.
- Hojas de papel blanco.
- Lápices de colores.
- Lápices de mina.

Métodos :

Acción : Títeres.

Imagen : Dibujo.

Verbal : Diálogo verbal.

Actividades :

1. Función de títeres : «El osito Pedro está enojado».

1. Osito Pedro molesto (agresión).
2. Osito Pedro dice no (oposición).

Al contar el cuento, se hace interactuar a los niños con los títeres, y se les va preguntando cómo piensan, qué sienten en relación a los personajes y a sí mismos. Si a ellos también les sucede esto.

Se analizan las respuestas agresivas y opositoras, de modo que los niños las identifiquen como expresiones de rabia mal dirigida. Analizar los sentimientos de culpa.

2. Dibujo y dialogo grupal : Qué me da rabia y qué hago. En grupos pequeños dibujan qué les da rabia, y conversan qué hacen cuando tienen rabia.

3. Diálogo con títeres: Ensayo de los niños de respuestas alternativas a la expresión inadecuada de rabia (agresión, oposición y violencia).
Desarrollo de pensamientos alternativos, y de reacciones adecuadas (expresión verbal respetuosa y responsable).

4. Evaluación de la sesión.



SESION Nº 8: «CUANDO SE ENOJAN LOS PAPAS. QUE HACEN LOS PAPAS CUANDO SE ENOJAN».

Objetivos :

Identificación de situaciones que producen rabia a los otros (adultos con que viven).
Comprensión y evaluación de las consecuencias de sus acciones en los sentimientos y necesidades de otros (empatía y toma de perspectiva).
Evaluación de las acciones de los otros, en sus sentimientos y satisfacción de necesidades personales.

Bloom Cognitivo : Análisis, síntesis, evaluación.

Afectivo : Responder.

Materiales :

- Cuento «Camila quédate quieta», en láminas (Pag. 74)
- Lámina del cuento para pintar.
- Hojas blancas
- Lápices de colores.
- Plumones.
- Cartulinas (3 por grupo chico).

Métodos :

Imagen : Dibujo, confección de historieta.

Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Cuento: «Camila quédate tranquila»: Repartir las láminas del cuento entre los niños o pegarlas en la muralla en secuencia. Se va contando el cuento, y se va preguntando en cada lámina, que piensan, que sienten los personajes, que creen que va a pasar. Ayudarlos a ponerse en el lugar del otro y si a ellos les pasa lo mismo. Se analizan las emociones que sienten (pena, rabia, culpa) y como se satisfacen las necesidades personales y de los otros.

2.- Diálogo grupal y confección de historietas : En grupos chicos conversan qué enoja a sus papás o familiares, y qué hacen cuando se enojan con ellos. Dibujan en las cartulinas, con plumones, una situación que les sea común a la mayoría del grupo, en una secuencia de 3 escenas (cartulinas de diferentes colores):

- Situación problema
- Alternativas de solución
- Consecuencias

3.- Plenario: Qué otra cosa podrían hacer, en que todos se sintieran mejor. Cada grupo muestra su historieta y se consideran alternativas de acción.

4. Evaluación de la sesión.

SESION N°9: RABIANDO BIEN. ENOJANDONOS SIN VIOLENCIA.



Objetivos :

Expresión de rabia en forma respetuosa y responsable.
Desarrollo de pensamientos positivos (reflexión) que guíen las acciones.
Evaluación de necesidades, intereses y sentimientos propios y del otro.
Evaluación de consecuencias.
Ensayo de diálogos de acuerdo.

Bloom Cognitivo : Análisis, síntesis, evaluación.
Afectivo : Recibir, responder, valorizar.

Materiales :

- Títeres de familias (hombre, mujer, abuelo, abuela, hijo, hija, guagua) 2 sets. (Pag. 82)
- Teatro de títeres.

Metodo :

Acción : Títeres.

Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Teatro de títeres grupal : En grupos pequeños los niños conversan acerca de cómo expresan la rabia y qué sienten. Lo expresan con los títeres, usando a los distintos miembros de la familia para expresar. Luego se ponen de acuerdo en cuál es la forma más respetuosa para ellos y las otras personas.

2. Plenario : Cada grupo realiza una función con los títeres de la familia, expresando la rabia.

*Destacar las formas de reacción no agresivas, basadas en la reflexión (pensamientos positivos) que guían, detienen, al pensar en los otros, en sus necesidades, motivaciones y sentimientos; al considerar las consecuencias de las acciones; y el diálogo verbal (búsqueda de acuerdos).

*Ayudarlos a desarrollar mediadores verbales para la acción (consideración de pensamientos y sentimientos propios y de los otros).

3. Evaluación de la sesión .



SESION N°10: QUE ME DA PENA. QUE HAGO CUANDO TENGO PENA.

Objetivos :

Identificación y comprensión de situaciones que producen pena.

Toma de perspectiva y empatía.

Evaluación de consecuencias de la expresión de pena (Búsqueda de apoyo y protección).

Desarrollo de acciones protectoras (Cooperación, compartir), y de pensamientos de autoayuda.

Bloom Cognitivo : Análisis, síntesis, evaluación.

Afectivo : Responder.

Materiales :

- Cuento «Dinito está enfermo», en láminas. (Pag. 83)
- Lámina del cuento para pintar.
- Marionetas personales (de sesión 4)

Método :

Acción : Marionetas.

Imagen : Cuento.

Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Cuento : « Dinito está enfermo »: Repartir las láminas del cuento entre los niños o pegarlas en la muralla en secuencia. Se va contando el cuento y se va preguntando, qué piensan y sienten los personajes, si a ellos les ha pasado, cómo se sienten. Ir haciendo que los niños anticipen las acciones de otros de ayuda, protección, cooperación y compartir.

2. Diálogo con marionetas personales : Primero conversar acerca de qué les da pena y que hacen con el sentimiento. Luego, la expresión de la pena y búsqueda de protección. Cada niño en el grupo pequeño expresa pena y busca ayuda en alguna de sus marionetas o desarrolla pensamientos de autoayuda o acciones alternativas.

3. Plenario : Por grupo: Los niños con la marioneta de sí mismo, expresan pena y se piden ayuda entre ellos, se protegen y apoyan.

* Destacar la necesidad de expresión de la pena en un ambiente protegido; y que ellos también pueden protegerse pensando en algo que los alivie o alegre, o desarrollando acciones gratas (Jugar, pintar).

4. Evaluación de la sesión .

SESION N°11: ENTREGO AFECTO. YO SE AYUDAR.



Objetivos :

- Identificación y expresión de afecto.
- Desarrollo de empatía y toma de perspectiva.
- Evaluación de consecuencias de la expresión de afecto.
- Desarrollo de acciones pro-sociales: cooperar, compartir.
- Desarrollo de iniciativa y confianza personal.

Bloom Cognitivo : Análisis y síntesis
Afectivo : Responder

Materiales :

- Libreto del cuento "Osito Pedro ayuda a Mamá" (Pag. 91)
- Títeres de osos. (Oso papá, oso mamá, hijo, hija).
- Teatro de títeres, cordel, uslero, plasticina, ropa de muñecos, canasto, perritos de colgar ropa.
- Hojas papel blanco.
- Lápices de colores.
- Plumones.
- Lápices de mina.
- Pelota.

Métodos :

- Acción :** Juego, títeres.
- Imagen :** Dibujo.
- Verbal :** Diálogo grupal.

Actividades :

1. Función de títeres : «Osito Pedro ayuda a mamá»:

1. Osito Pedro hace pan.
 2. Osito Pedro tiende la ropa.
- Se cuenta el cuento, haciendo interactuar a los niños, preguntándoles qué piensan, cómo se sienten. Si a ellos también les sucede eso.
Se evalúan las consecuencias de las conductas de cooperación y compartir a nivel afectivo.

2. Dibujo y diálogo grupal : En grupo chico, dibujan a quién expresa un afecto, y cómo lo expresan.

3. Diálogo con títeres : Los niños en grupo, juegan con los títeres, realizando acciones que demuestren afecto.

* Se destaca la necesidad de expresar afecto y de cooperar y compartir

4. Juego pelota cariñosa : En círculo, los niños se tiran la pelota y se van diciendo frases cariñosas (Me gustas, me caes bien, te quiero, eres mi amigo...); Sin repetir a quien le tiran la pelota, de modo que todos los niños reciban.

5. Evaluación de la sesión .



SESION N°12: ESTOY CONTENTO

Objetivos :

- Identificación y expresión de alegría.
 - Desarrollo de empatía y toma de perspectiva.
 - Evaluación de consecuencias de la expresión de alegría.
 - Expresión de alegría: Compartir la alegría.
 - Desarrollo de fantasías positivas para relajarse.
- Bloom Cognitivo :** Análisis, síntesis.
Afectivo : Responder

Materiales :

- Cuento «El paseo mágico», en láminas (Pag. 92)
- Lámina del cuento para pintar.
- Hojas en blanco.
- Lápices de colores.

Metodos :

- Imagen :** Cuento, dibujo.
Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

- 1. Cuento: «El paseo mágico».** Repartir las láminas del cuento entre los niños o pegarlas en la muralla en secuencia. Se va contando el cuento y se va preguntando cómo se sienten, qué piensan, qué va a pasar. Preguntar si ellos imaginan o sueñan con cosas buenas.
- 2. Dibujo y diálogo grupal :** Dibujar, en grupos, qué nos da alegría, y cómo la expresamos.
- 3. Paseo mágico :** Los niños hacen su propio cuento colectivo, de un paseo mágico. El monitor o un niño empieza con el cuento, y cada uno por turno van agregando una acción, y todos la van realizando.
* Destacar el valor y la necesidad de desarrollar la imaginación de hechos positivos para sentirse bien y contentos en momentos difíciles.
- 4. Evaluación de la sesión .**

Etapa III:



**METODO DE RESOLUCION DE PROBLEMAS:
PLANIFICACION, (PLAN DE ACCION).**

Objetivo general :

· Relaciones Interpersonales.

Objetivos específicos :

Identificación, comprensión y valorización del respeto mutuo las relaciones humanas.

Identificación, comprensión y valorización de la responsabilidad mutua en las relaciones humanas.

Identificación, comprensión y valorización de la justicia en las relaciones interpersonales.

Análisis de antecedentes y consecuencias de las acciones, considerando las necesidades, intereses, sentimientos y valores (Propios y de otros).

Elaboración de planes de acción para satisfacer necesidades y deseos propios en la relación con otros.

Búsqueda de medios y pasos para llevar a cabo el plan.

5 Sesiones : 13 a 17.





SESION Nº13: RESPETANDONOS.

Objetivos :

Identificación, comprensión y valorización del respeto mutuo en las relaciones interpersonales.
Evaluación de antecedentes y consecuencias de las acciones, considerando necesidades, intereses y sentimientos propios y del otro (Toma perspectiva y empatía).
Evaluación de las conductas agresivas hacia sí y a otros, en términos de respeto mutuo.
Evaluación de normas sociales y su trasgresión.

Bloom Cognitivo : Aplicación, evaluación.

Afectivo : Valorizar.

Materiales :

- Cuento: «El restaurante del pato», en láminas (Pag. 100)
- Lámina del cuento para pintar.
- Cartulinas.
- Plumones.

Métodos :

Imagen : Cuento, dibujo.

Verbal : Diálogo grupal.

Actividades:

1. Cuento: «El restaurante del Pato» . Repartir las láminas del cuento entre los niños o pegarlas en la muralla en secuencia. Se va contando el cuento, y se va preguntando que piensan, que sienten los personajes.
Anticipar qué podría pasarle al pato. (Consecuencias) y analizar antecedentes (causalidad-motivaciones,intensiones) de su conducta. Resaltar la conducta agresiva, no respetuosa del otro. No dar el final del cuento hasta después de la actividad 2

2. Diálogo grupal y posters: En grupos pequeños los niños discuten acerca de las consecuencias de la conducta del pato, y dibujan un poster con el final de la historia.

3. Plenario: Desenlace del cuento: Qué le pasa al pato. Los niños exponen sus desenlaces y explican por qué piensan que eso sucede. Luego se cuenta el final del cuento y se analiza cuál fue la consecuencia para la conducta no respetuosa hacia otros del pato.

* Destacar las consecuencias (falta de clientes) y las posibilidades de arrepentimiento y perdón, alternativo al uso del castigo arbitrario, con violencia. Discutir la necesidad de respetar normas de convivencia, como no robar. Analizar el por qué.

4. Evaluación de la sesión.



Objetivos :

Identificación, comprensión y valoración de la responsabilidad mutua en las relaciones humanas.
Evaluación de antecedentes y consecuencias de acciones, considerando necesidades, intereses y sentimientos propios y del otro (Toma de perspectiva y empatía).
Evaluación de la responsabilidad personal y la de otros en las acciones (Locus de control interno y externo).
Elaboración de planes de acción, con conductas alternativas que impliquen responsabilidad mutua.
Valoración de las acciones en terminos de responsabilidad personal.
Analizar la postergación de gratificaciones en relación a los elementos anteriores.

Bloom Cognitivo : Aplicación, síntesis, evaluación.

Afectivo : Valorizar.

Materiales :

- Títeres: Abuela, niña, mujer enfermera, con gorrito.(Adaptación de sesión 9, Pag. ?)
- Teatro de títeres.

Métodos :

Acción : Títeres.

Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Función de títeres : «La enfermedad de la abuelita».

Se cuenta el cuento, haciendo interactuar a los niños, preguntándoles qué piensan, cómo se sienten, y si a ellos les ha sucedido ésto. Se evalúan las consecuencias de la conducta sin reflexión, y se destacan las acciones responsables y la posibilidad de cambio (perdón y arrepentimiento).

2. Diálogo grupal : Los niños en grupos, discuten acerca de cambiar el cuento, y elaborar un nuevo cuento, con clarificación de los pasos: qué otra cosa podrían hacer. Preparan una función con los títeres

3. Plenario : Qué podría hacer la abuelita para no enfermarse. Función de títeres de los grupos.

* Destacar la responsabilidad propia y de otros; y la necesidad de postergar gratificaciones en términos de (las consecuencias) la valoración de las relaciones interpersonales

5. Evaluación de la sesión.



SESION N°15: SIENDO JUSTOS. NUESTRAS NECESIDADES Y DERECHOS (JUSTICIA DISTRIBUTIVA)

Objetivos :

Identificación, comprensión y valoración de la justicia en las relaciones interpersonales. Evaluación de necesidades y derechos personales, intereses y sentimientos propios y de otros.

Evaluación de la justicia en terminos de igualdad, y consecuencias no arbitrarias, sino que relacionados con las intenciones de las conductas.

Elaboración de planes de acción para satisfacer nuestras necesidades y las de otros (Justicia Distributiva).

Bloom Cognitivo : Aplicación y evaluación.

Afectivo : Valorizar.

Materiales :

- Cuento: Los zapatitos rojos y dibujos de personajes del cuento. (Pag. 109)
- Tijeras
- Palitos de helado
- Lápices de colores.
- Marioneta de sí mismo.(De la sesión 4)

Método :

Acción : Marionetas.

Imagen : Pintura de marionetas.

Verbal : Cuento y diálogo grupal.

Actividades :

1. Cuento : «Los Zapatitos rojos»: Se cuenta el cuento se comentan los sentimientos, necesidades y deseos de los personajes, en relación a sí mismos y a los otros; y la persistencia en la búsqueda de lo que necesita y desea.

2. Confección de marionetas : Los niños en grupos pequeños pintan y recortan los personajes del cuento y los pegan a un palita, y hacen diálogos entre los personajes. Conversan acerca de sus propias necesidades (Qué les falta, qué necesitan).

3. Plenario : Los niños en grupo, presentan un diálogo con sus marionetas, expresándoles sus necesidades, y qué podrían hacer para satisfacerlas.

***Se destaca la búsqueda de satisfacción de las necesidades propias y de los otros. El desarrollo de la iniciativa y autoconfianza en sus posibilidades.**

4. Evaluación de la sesión.

SESION Nº 16 : BUSCO LO QUE DESEO. JUSTICIA DE COOPERACION.



Objetivos :

Identificación de nuestras necesidades y deseos.
Elaboración de planes de acción para satisfacer nuestras necesidades y deseos.
Desarrollo de iniciativa y autoconfianza.
Desarrollo de cooperación y solidaridad como formas de autoprotección (moral de cooperación).
Relación entre acciones, consecuencias e intencionalidad.

Bloom Cognitivo: Aplicación y evaluación.

Afectivo: Valorizar.

Materiales :

- Cuento: «El pescadito Fermín», láminas del cuento para pintar. (Pag. 111)
- Lápices grafito.
- Papeles lustre chicos (de colores).

Metodos :

Acción : Juego, Dramatización.

Imagen : Dibujo, Cuento en diapositivas.

Verbal : Diálogo grupal, cuento colectivo.

Actividades :

1. Cuento : «El Pescadito Fermín». Repartir las láminas del cuento entre los niños o pegarlas en la muralla en secuencia. Se va contando el cuento haciendo participar a los niños. Se les ayuda a ponerse en el lugar de otros; destacando la puesta en marcha de los planes y deseos.

2. Diálogo grupal y cuento colectivo : « Mis Deseos » : Los niños en grupos conversan acerca de sus deseos, y que pueden ellos hacer para satisfacer los deseos de ellos y los de sus familias.
Elaboran un cuento colectivo en relación a algo que el grupo desearía lograr, clarificando los pasos a seguir, en secuencia.

3. Plenario : Contar el cuento colectivo.

*Destacar la secuencia de pasos, y la elaboración de un plan de acción para conseguir lo deseado. Considerar medios, metas y consecuencias.
Reforzar iniciativa personal, autoconfianza, cooperación y solidaridad.

4. Juego «Acciones deseadas» : Cada niño escribe (o se le escribe) en un papel lustre una acción que desearía realizar (Ej: cantar, saltar, aplaudir, caminar como león, bailar etc) . Se ponen los papelitos en el centro y cada niño por turno saca uno y realiza la acción que dice.

5. Evaluación de la sesión .



SESION N° 17: BUSCO AYUDA. INTEGRANDO RESPETO - RESPONSABILIDAD - JUSTICIA.

Objetivos :

Integración de valores: Respeto, responsabilidad, justicia en las relaciones interpersonales.
Evaluación de antecedentes y consecuencias de conductas, considerando necesidades, intereses y sentimientos propios y de los otros.
Desarrollo de planes de acción para el logro de metas personales y satisfacción de necesidades.

Bloom Cognitivo : Aplicación y evaluación.
Afectivo : Valorizar

Materiales :

- Cuento: «El perrito que olvidó como ladrar».
- Dibujos de los personajes del cuento. (Pag. 112)
- Tijeras.
- Palitos de helados.
- Lápices de colores.
- Marionetas personales.

Métodos :

Acción : Marionetas

Imagen : Cuento, confección de marionetas.

Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Cuento: «El Perrito que olvidó cómo ladrar» : Se cuenta el cuento. Se comentan las necesidades y sentimientos de los personajes en relación a sí mismos y los otros. Destacar la toma de perspectiva, empatía y respeto por la individualidad y diferencias de cada uno. La confianza en las posibilidades personales de lograr lo que se desea (responsabilidad), y la cooperación con otros. Hacer participar a los niños anticipando las acciones.

2 Confección de Marionetas : Los niños en grupos pequeños pintan, recortan los personajes del cuento y los pegan en un palito. Conversan acerca de como ellos piden ayuda para resolver sus problemas. Comentan si les ha pasado algo así, que se les haya olvidado algo. Hacen diálogos con sus marionetas, buscando ayuda.

*Integrar respeto, responsabilidad y justicia.

*Destacar autoconfianza en sí mismo y la búsqueda de protección en otros.

3. Evaluación de la sesión .

Etapa IV:

INTEGRACION METODO DE RESOLUCION DE PROBLEMAS.



Objetivos Generales :

Integración de pasos del método de resolución de problemas interpersonales.

Aplicación a situaciones problemas de los niños con sus familiares, en la escuela (con profesores y compañeros) y con sus amigos.

7 Sesiones : 18 a 24.

SESION Nº 18: MIS PROBLEMAS CON MIS AMIGOS

Objetivos :

Identificación y comprensión de problemas con amigos.

Búsqueda de soluciones alternativas y análisis de consecuencias.

Planificación - Plan de acción.

Desarrollo de mediadores verbales. Reflexión en base a toma de perspectiva y empatía.

Bloom Cognitivo : Aplicación, evaluación

Afectivo : Valorizar, organizar.

Materiales :

- Papel blanco.
- Lápices de colores.
- Lápices de mina negro.

Métodos :

Imagen : Dibujo de un problema.

Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Dibujo del problema con amigos : En grupos pequeños imaginar situaciones problemas, de peleas, enojos, penas, u otros con amigos.
Recordar algún problema con amigos y dibujarlos.
Comentar el dibujo con los compañeros del grupo.
Se elige un problema, que sea significativo para la mayoría del grupo.
Se prepara una dramatización entre todos. El niño protagonista del problema elegido escoge a los participantes que van a desempeñar el papel de las otras personas en la situación. Se actúa en 3 actos: El problema la solución, la meta final.

2. Plenario : Los grupos presentan su obra en 3 actos. Se analiza la solución y las consecuencias de ella.

* Se ayuda a los niños a desarrollar empatía y toma la perspectiva; respeto y responsabilidad mutua y moral de cooperación. Desarrollar mediadores verbales (Reflexión).

3. Evaluación de la sesión .



SESION N° 19: MIS PROBLEMAS CON MIS PAPAS.

Objetivos :

- Identificación y comprensión de problemas con sus padres.
 - Búsqueda de soluciones alternativas y análisis de consecuencias.
 - Planificación - Plan de acción.
 - Desarrollo de mediadores verbales a la acción. Desarrollo de soluciones basadas en diálogo y acuerdos.
(Respeto, responsabilidad, justicia de cooperación).
- Bloom Cognitivo :** Aplicación, evaluación.
Afectivo : Valorizar, organizar.

Materiales :

- Lápices mina.
- Títeres de familias.
- Teatro de títeres.
- Papel blanco.

Métodos :

- Acción :** Función de títeres.
Verbal : Diálogo verbal, expresión escrita.

Actividades :

- 1. Problema con los Padres :** En grupos pequeños, recuerdan un problema, de peleas, enojos, penas con sus padres, o con su mamá o papá.
- Se elige un problema que sea significativo para la mayoría del grupo.
 - Se prepara una representación con títeres, de la situación problema.
 - Se representan 3 actos: El problema - La solución - La meta o Fin.

- 2. Plenario :** Los grupos presentan su función de títeres con problema.

- * Se analizan las responsabilidades, y las soluciones con respeto mutuo y justas.
- * Valorizar las soluciones sin violencia.
- * Desarrollo de empatía y toma de perspectiva.

- 3. Carta a mis papás:** En ella los niños expresan a sus padres lo que sienten por ellos, los problemas que perciben en la relación, lo que sienten con respecto a esto y la manera en que ellos piensan que pueden enfrentarlos. (plan de acción) Los niños deciden si entregan la carta a sus padres, si no la entregan a los monitores.

4. Evaluación de la sesión .

SESION N° 20 MIS PROBLEMAS CON MIS HERMANOS.



Objetivos :

Identificación y comprensión de problemas con hermanos.
Búsqueda de soluciones alternativas y análisis de consecuencias.
Planificación. Plan de acción. Autocontrol.
Desarrollo de mediadores verbales: En base a toma de perspectiva y empatía.
Bloom Cognitivo : Aplicación, evaluación.
Afectivo : Organizar, valorizar.

Materiales :

-No hay

Métodos :

Acción : Dramatizaciones
Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Problema con Hermanos : En grupos pequeños recordar un problema de peleas, enojos, penas, con hermanos.

- Se elige un problema que sea significativo para la mayoría del grupo.
- Se prepara una dramatización entre todos.

El niño protagonista del problema elegido escoge a los participantes que van a desempeñar el papel de las otras personas en la situación. Se actúa en 3 actos: El problema
- La solución - La meta o Final.

2. Plenario : Los grupos presentan su obra en 3 actos. Se analiza la solución y las consecuencias.

- * Se ayuda a los niños a desarrollar empatía y toma de perspectiva (Sentimientos y necesidades personales y del otro); respeto y responsabilidad mutua y justicia de cooperación.
- * Valorizar soluciones sin violencia ni agresión, basada en diálogos y acuerdos.

3. Evaluación de la sesión .





SESION N° 21: MIS PROBLEMAS EN EL COLEGIO.

Objetivos :

Identificación y comprensión de problemas en el ámbito escolar.
Búsqueda de soluciones alternativas y análisis de consecuencias.
Planificación - Plan de acción.
Desarrollo de autoconfianza, respeto, y responsabilidad mutua; y justicia de cooperación.

Bloom Cognitivo : Aplicación, evaluación.

Afectivo : Valorizar, organizar.

Materiales :

- Cartulina
- Plumones
- Marionetas de animales (De sesión 17, Pgs. 112)

Métodos :

Imagen : Posters con soluciones.

Verbal : Diálogo grupal.

Acción : Marionetas.

Actividades :

1. Poster de un problema en la escuela: En grupos pequeños recordar un problema en el colegio, de enojos, penas o miedos.
- Elegir un problema que sea significativo para el grupo.
- Dibujar un poster con la mejor solución al problema: Considerando la satisfacción de necesidades mutuas.

2. Plenario : Presentación de Posters con las soluciones al problema.

* Ayudar a los niños a analizar consecuencias de acciones; empatía, toma de perspectiva y justicia cooperativa.

3. Mi colegio ideal : Marionetas de animales .

En grupos juegan con las marionetas de animales que han hecho a través de las sesiones, y realizan lo que desearían en la escuela para sentirse todos bien.

4. Evaluación de la sesión .



SESION N° 22: MIS PROBLEMAS CON MIS COMPANEROS .



Objetivos :

Identificación y comprensión de problemas con compañeros.
Búsqueda de soluciones alternativas, y análisis de consecuencias.
Planificación. Plan de acción. Autocontrol.
Desarrollo de mediadores verbales: En base a toma de perspectiva, empatía, responsabilidad, respeto mutuo y justicia de cooperación.
Bloom Cognitivo : Aplicación, evaluación.
Afectivo : Valorizar, organizar.

Materiales :

-Cuestionario sobre historia de vida. (Pag. 115)

Métodos :

Acción : Dramatizaciones.
Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Problemas con compañeros : En grupos pequeños imaginan situaciones problema, de peleas, enojos, penas con compañeros en el patio o la sala de clases.
- Elegir un problema significativo para la mayoría del grupo.
- Se prepara una dramatización entre todos. El niño protagonista del problema elegido escoge a los participantes que van a desempeñar los otros roles.
Se actúa en 3 actos: El problema - La solución - La meta o fin.

2. Plenario : Los grupos presentan sus obras. Se analiza la solución y sus consecuencias.

- * Desarrollar identificación de sentimientos, empatía y toma de perspectiva.
- * Respeto mutuo y responsabilidad.
- * Moral de cooperación.
- * Valorizar soluciones no agresivas, de diálogo y acuerdos. Expresión de sentimientos.

3. Evaluación de la sesión .

Entrega de cuestionario sobre historia de vida, para ser preguntado a familiares y traerlo la proxima sesión.



SESION N° 23: HISTORIA DE MI VIDA.

Objetivos :

- Integración del trabajo de grupo.
 - Identidad personal, familiar y grupal.
 - Metas personales.
 - Integración de esquemas cognitivos y afectivos de sí mismo, de otros y visión del mundo.
- Bloom :** Integración cognitiva y afectiva.

Materiales :

- Cuestionario de historia de vida completado.
- Papel blanco.
- Lápices grafito.
- Lápices de colores.
- Carpetas personales.
- Foto personal y foto de grupo.
- Cola fría.
- Hojas de colores.
- Índice de Libro personal. (Pag. 116)
- Invitación a los padres.
- Láminas coloreadas y marionetas realizadas en el taller.
- Sobres.

Métodos :

- Acción :** Confección de libro personal, juego.
Imagen : Dibujo de sí mismo.
Verbal : Diálogo grupal.

Actividades :

1. Diálogo grupal. Dibujo de sí mismo y metas personales : Los niños en grupos pequeños confeccionan un dibujo de sí mismo y conversan porqué son personas únicas. (Tienen familia, amigos, gustos, deseos, sentimientos, ideas, intereses..) y qué quieren ser cuando grandes.

2. Plenario: Metas personales : Cada niño pasa al centro, muestra su dibujo habla acerca de sus metas y recibe expresiones de afecto de los otros niños: «Me gustó compartir contigo porque...»

* Destacar que somos seres únicos y diferentes, que vivimos en grupos. Destacar que tenemos sentimientos, pensamientos, valores, gustos, deseos, que es necesario expresar, compartir y planificar para lograr lo deseado y cumplir las metas personales.

3. Confeccionar libro personal : Yo soy persona

- Historia de vida: En grupos pequeños cuentan acerca de su familia y muestran el dibujo de ella que se realizó en la sesión 5.
Enmarcar foto personal: Pegar foto personal en hojas de colores y enmarcarla con dibujos.
Enmarcar foto del grupo y pegarlo en hojas de colores, dibujando el marco.
Completar el libro personal anexando hojas en carpeta, según índice.

4. Juego: «Hermanos»: Los niños forman dos círculos concéntricos con igual número de personas cada uno, y cada grupo se toma de la mano (Queda un grupo rodeado por el otro). Se enumeran a los niños en los dos círculos, las parejas se forman con los que tienen el mismo número. Luego ambos círculos giran en direcciones opuestas cantando una canción hasta que el que dirige la actividad dice: «Hermanos». Las parejas se buscan, toman de las dos manos y se agachan, la última pareja en agacharse sale del juego, la actividad continúa de la misma manera y termina cuando queda una sola pareja.



5.. Evaluación de la sesión entregar invitación a los padres. (Pag. 117)

SESION N°24: DESPIDIENDONOS Y CONTANDOLE LA EXPERIENCIA A LOS PADRES

Objetivos :

- Evaluación e integración del trabajo de grupo.
- Cierre del taller.

Bloom : Integración cognitiva y afectiva.

Materiales :

- Libro personal.
- Certificados (Pag. 118)
- Fotos de taller en cartulinas o diapositivas, con máquina de diapositivas.
- Posters realizados en el taller.
- Cinta adhesiva.

Métodos :

Verbal : Diálogo grupal.

Imagen : Muestra gráfica del taller a través de fotos, diapositivas y posters.

Acción : Entrega del libro personal y certificados.

Actividades :

1. Evaluación grupal : Los niños expresan lo que significó el taller para ellos y muestran los posters realizados por ellos en las diversas sesiones, los cuales se pueden pegar en la pared.

2. Muestra gráfica del taller . Se presenta un diaporama o fotos de las sesiones realizadas, las cuales se pegan en cartulinas y se exponen en la pared.

3. Despedida : Entrega del libro personal y de certificados a cada niño.



CUESTIONARIO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA NIÑOS



UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Psicología

CUESTIONARIO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA NIÑOS

Sepúlveda. G, 1995.

Adaptado de cuestionario de situaciones problemas de Sepúlveda, G. Emhart, J. y Rodríguez, M. 1992.

I.- IDENTIFICACION.

Nombre: _____

Edad: _____

Fecha de nacimiento: _____

Escolaridad: _____

Colegio: _____

Fecha de evaluación: _____

INSTRUCCIONES:

Se presentan varias situaciones que plantean problemas de relaciones con otras personas en el ámbito familiar, escolar y social.

Frente a cada problema se debe analizar la situación, especificando las causas e identificando el problema central: dar todas las soluciones que se te ocurran considerando las consecuencias de cada una de ellas, es decir, que pasaría si se llevara a cabo. Luego debes elegir la solución más adecuada para ti y nombrar los pasos o acciones que hay que dar para resolver el problema.

No hay respuestas buenas o malas, lo único que interesa es conocer como tú resuelves los problemas.



SITUACIONES PROBLEMAS

1.- Por accidente botaste la calculadora del profesor y ahora no funciona.
El profesor no sabe que sucedió.

Pregunta:

- a) ¿Cuál es el problema principal o más importante?
¿Por qué crees tú que se produjo esta situación?

- b) ¿Qué ideas se te ocurren para solucionarlo? Frente a cada idea dada por ti analiza las consecuencias de cada una de ellas, es decir, nombra las ventajas o desventajas.

IDEAS

CONSECUENCIAS

| IDEAS | CONSECUENCIAS |
|-------|---------------|
| <hr/> | <hr/> |

- c) Señala cuál solución elegirías y explica los pasos que hay que dar para llevar a cabo la solución.

2.- Quieres ir a jugar a la casa de un amigo, piensas que estaría bien ir, pero no puedes pedir permiso a tus padres porque no están en casa.



a) ¿Cuál es el problema principal o más importante?
¿Por qué crees tú que se produjo esta situación?

b) ¿Qué ideas se te ocurren para solucionarlo? Frente a cada idea dada por ti analiza las consecuencias de cada una de ellas, es decir, nombra las ventajas o desventajas.

IDEAS

CONSECUENCIAS

| | |
|-------|-------|
| <hr/> | <hr/> |

c) Señala cuál solución elegirías y explica los pasos que hay que dar para llevar a cabo la solución.



3.- Tu mamá te da permiso para ir a un cumpleaños. Cuando vas saliendo de la casa, tu papá, que recién viene llegando, te dice que no puedes ir.

- a) ¿Cuál es el problema principal o más importante?
¿Por qué crees tú que se produjo esta situación?

b) ¿Qué ideas se te ocurren para solucionarlo? Frente a cada idea dada por ti analiza las consecuencias de cada una de ellas, es decir, nombra las ventajas o desventajas.

IDEAS

CONSECUENCIAS

| IDEAS | CONSECUENCIAS |
|-------|---------------|
| <hr/> | <hr/> |

c) Señala cuál solución elegirías y explica los pasos que hay que dar para llevar a cabo la solución.

4.- En la escuela los niños te amenazan con pegarte si no les das tu colación.

- a) ¿Cuál es el problema principal o más importante?
¿Por qué crees tú que se produjo esta situación?

b) ¿Qué ideas se te ocurren para solucionarlo? Frente a cada idea dada por ti analiza las consecuencias de cada una de ellas, es decir, nombra las ventajas o desventajas.



IDEAS

CONSECUENCIAS

| | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> | <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |
|-------------------------------------|-------------------------------------|

c) Señala cuál solución elegirías y explica los pasos que hay que dar para llevar a cabo la solución.



CRITERIOS DE EVALUACION DEL CUESTIONARIO.

Para la evaluación de las situaciones problemas que se presentan en este instrumento se utilizó el siguiente criterio: logrado, medianamente logrado, no logrado.

Para afirmar que el niño ha logrado las habilidades cognitivas de reconocer un problema y explicar su causalidad debía ser capaz de mencionar ambos aspectos integrados en la pregunta del cuestionario: ¿cuál es el problema principal o más importante?, ¿por qué crees tú que se produjo esta situación?

Para afirmar que el niño lo ha logrado medianamente debía ser capaz de mencionar uno de los aspectos de la pregunta del cuestionario: ¿cuál es el problema principal o más importante?, ¿por qué crees tú que se produjo esta situación?. El niño no lo ha logrado cuando no era capaz de mencionar tales aspectos o los señalaba erróneamente.

Para afirmar que el niño ha logrado la habilidad cognitiva de generar soluciones alternativas debía ser capaz de mencionar a lo menos dos ideas alternativas que le permitieran resolver la situación problema incluyendo la alternativa de solución correcta, pregunta del cuestionario: ¿qué ideas se te ocurren para solucionarlo?. Frente a cada idea dada por ti analiza las consecuencias de cada una de ellas, es decir, nombra las ventajas y desventajas. Además debía elegir la alternativa de solución correcta en la pregunta del cuestionario: señala cuál solución elegirías y explica los pasos que hay que dar para llevar a cabo una solución.

Para afirmar que el niño lo ha logrado medianamente debía ser capaz de mencionar a lo menos dos alternativas de solución o bien la alternativa de solución correcta. El niño no lo ha logrado cuando no era capaz de mencionar más de una idea alternativa.

Para afirmar que el niño ha logrado la habilidad cognitiva de anticipar las consecuencias frente a un problema, debía ser capaz de señalar las ventajas y desventajas de cada una de las soluciones alternativas planteadas por él, junto con ser capaz de ponerse en el lugar del otro, pregunta del cuestionario: ¿qué ideas se te ocurren para solucionarlo?. Frente a cada idea dada por ti analiza las consecuencias de cada una de ellas, es decir, nombre ventajas y desventajas.

Para afirmar que lo logró medianamente debía ser capaz de realizar un análisis de las ventajas y desventajas y punto de vista del otro de una idea alternativa. El niño no lo ha logrado cuando sólo realizaba un análisis de las ventajas, o desventajas o punto de vista del otro, sin ser capaz de señalar los tres a la vez.

Para afirmar que el niño ha logrado la habilidad cognitiva del pensamiento orientado a metas debía ser capaz de elaborar los pasos necesarios para llevar a cabo la solución elegida, es decir, indicar la secuencia completa de pasos, pregunta del cuestionario: señala cuál solución elegirías y explica los pasos que hay que dar para llevar a cabo la solución.

Para afirmar que el niño lo ha logrado medianamente debía ser capaz de señalar una secuencia incompleta de los pasos necesarios para llevar a cabo la solución elegida. El niño no lo logra cuando no señala secuencia de pasos alguna.

CRITERIOS EVOLUTIVOS DE DESARROLLO MORAL. KOHLBERG (1992).



Nivel I Preconvencional heterónoma

4-10 años Valor moral depende de lo externo.

Estadio 1 Moral

Estadio de castigo y obediencia
Se actúa por temor a la autoridad.
Perspectiva social egocéntrica.

Estadio 2 Individualismo

Estadio de intercambio egoísmo.
Se actúa por satisfacer las necesidades.
Hay intercambio de favores, acuerdos.
Acción motivada por el deseo del premio.
Perspectiva social: subjetiva.

Nivel II Convencional

Valor moral mantener el orden y las expectativas de otros.

Estadio 3 Conformidad

Expectativas mutuas
Buen chico, ayuda, agrada.
Se actúa por ser una buena persona ante uno y los demás.
Perspectiva social: mutua, intereses con partidos.

Estadio 4 Sistema social y la conciencia

Se actúa por deber, por mantener el orden social y de acuerdo a la conciencia personal.
Perspectiva social: toma perspectiva mutua, acuerdos interpersonales y el punto de vista del grupo social (que es el más importante)

Nivel III Post-convencional Principios

Valor moral acuerdo del yo con valores, normas, derechos y deberes compartidos.

Estadio 5 Derechos básicos y del contrato social

Se actúa por obligación hacia la ley y el contrato social, el bien de la mayoría y la protección de los derechos de todos.
Compromiso aceptado libremente.
Respeto a valores de la vida y la libertad.
Perspectiva social: simbólica.
Considera valores universales.



Estadio 6 Principios éticos universales

Se actúa de acuerdo a las leyes por que se basan en principios universales y un compromiso personal hacia los valores. Perspectiva social: simbólica. Personas frías en sí mismas.

CRITERIOS EVOLUTIVOS DE TOMA DE PERSPECTIVA. SELMAN (EN KOHLBERG 1992).

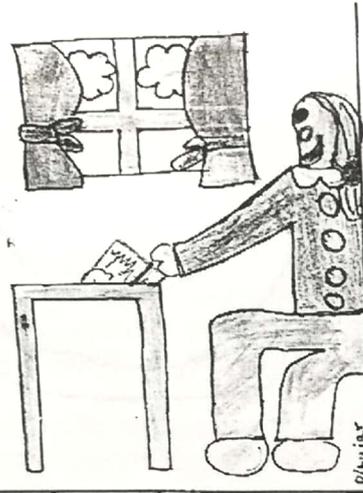
Cinco niveles:

- Nivel 1:** Toma de perspectiva egocéntrica. (3 - 6 años)
Comprende su propia perspectiva con la de otros. No hay comprensión de que la otra persona puede tener pensamientos diferentes, que son independientes del niño.
- Nivel 2:** Toma de perspectiva subjetiva. (6 - 8 años)
Comprende que otros puedan tener pensamientos diferentes, pero él se siente con la razón. Toma el punto de vista del otro, pero la perspectiva propia prima en un determinado conflicto. Relación unilateral.
- Nivel 3:** Toma de perspectiva auto reflexiva. (8 - 10 años)
Capta lo que él piensa y el otro, pero no lo coordina. Hay dos perspectivas pero no son sucesivas.
- Nivel 4:** Toma de perspectiva mutua. (10 - 12 años)
Se pueden coordinar simultáneamente 2 perspectivas.
- Nivel 5:** Toma de perspectiva social simbólica. (12 - 15 años)
Hay aspectos inconvenientes de c/u que regulan la cond. Puede inferir intencionalidad en la coordinación. Hay normas sociales que inciden en la toma de decisiones.



Sesión 3: BINGO

Ilustraciones: Daniela Capella.



Sesión 6:

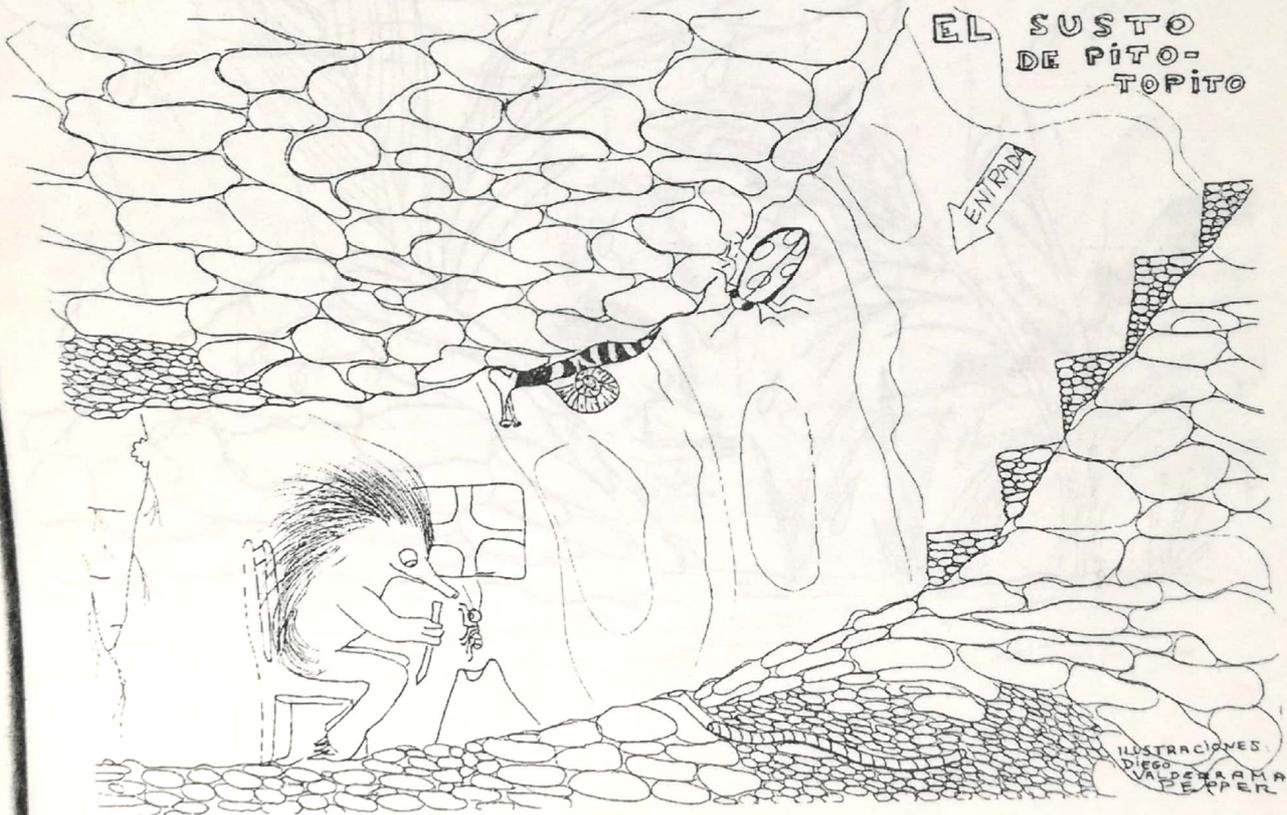
CUENTO: «EL SUSTO DE PITO-TOPITO».



TEXTO: INES PEPPER
GABRIELA SEPULVEDA
DIEGO VALDERRAMA

ILUSTRACIONES: DIEGO VALDERRAMA

LAMINA 1: Pito-topito, sentado en su madriguera, oye llover afuera y piensa en su amigo Benjamín, el Puerco-espín que salió al jardín a buscar comida. «Oye hormiguita, voy a tener que salir a buscar a mi amigo para que no se siga mojando», le dice a la hormiga.





LAMINA 2: Pito-topito se asoma al jardín y se preocupa porque todo está muy oscuro y llueve muy fuerte. Entra corriendo a buscar su paraguas.



LAMINA 3: Pito-topito encuentra su paraguas y le dice a sus amiguitos, la hormiga y la chinita: «Cuiden bien la casa mientras voy a buscar a Benjamín al jardín».





LAMINA 4: Pito-topito muy abrigado con su impermeable rojo y su bufanda azul, camina por el jardín gritando: «Benjamín, Benjamín, dónde estás?» «Benjamín, Benjamín, vuelve a casa».



LAMINA 5: Benjamín le contesta «Pito-topito, aquí estoy, detrás del árbol, ooh. Ooh, pero qué es eso? No es Pito-topito.





LAMINA 6: Benjamín ve a un bicho horrible, «Socorro, socorro, viene un bicho horrible» -Grita Benjamín- y sale corriendo muy rápido.



LAMINA 7: Benjamín corre creyendo que el bicho horrible lo persigue. ¿Dónde está ese bicho horrible? Oye gritar a Pito-topito muy asustado. «Espérame Benjamín. Espérame».

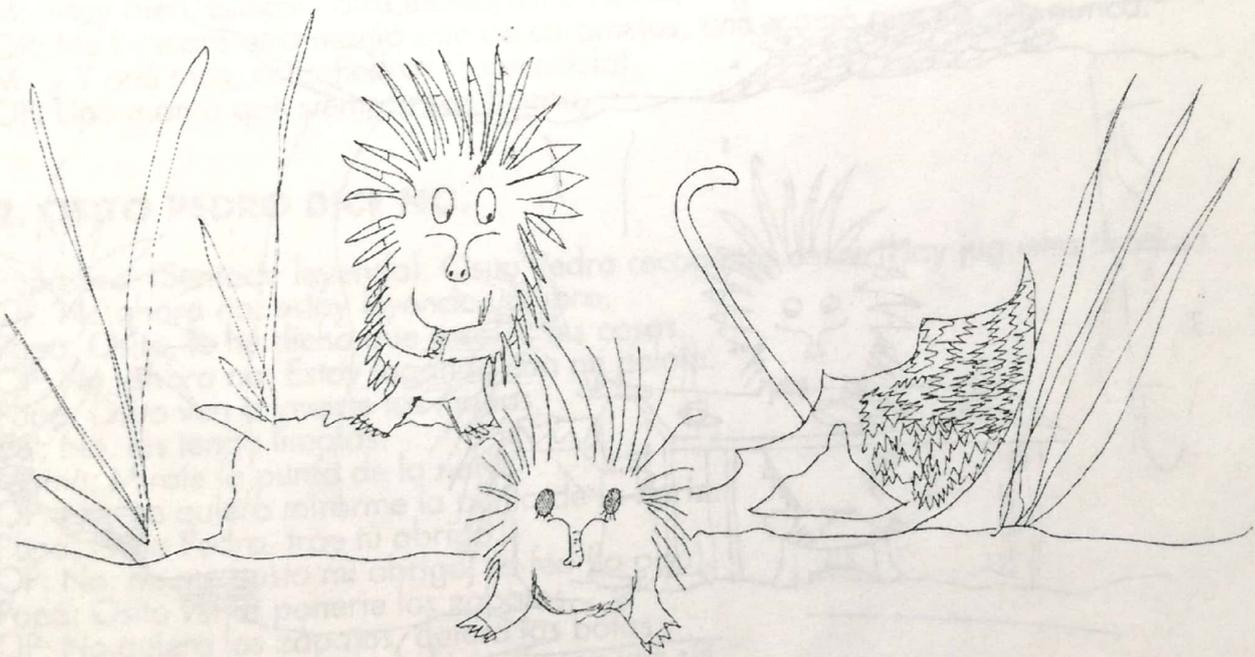




LAMINA 8: Pito-topito dice: «Huy, no puedo correr rápido con este paraguas» y se cae al suelo. Allí lo encuentra Benjamín que ha ido a ver con mucho cuidado lo que le pasa a su amigo. Ve al bicho horrible hecho trizas: la cola a un lado, las patas en medio y la cabeza al revés.

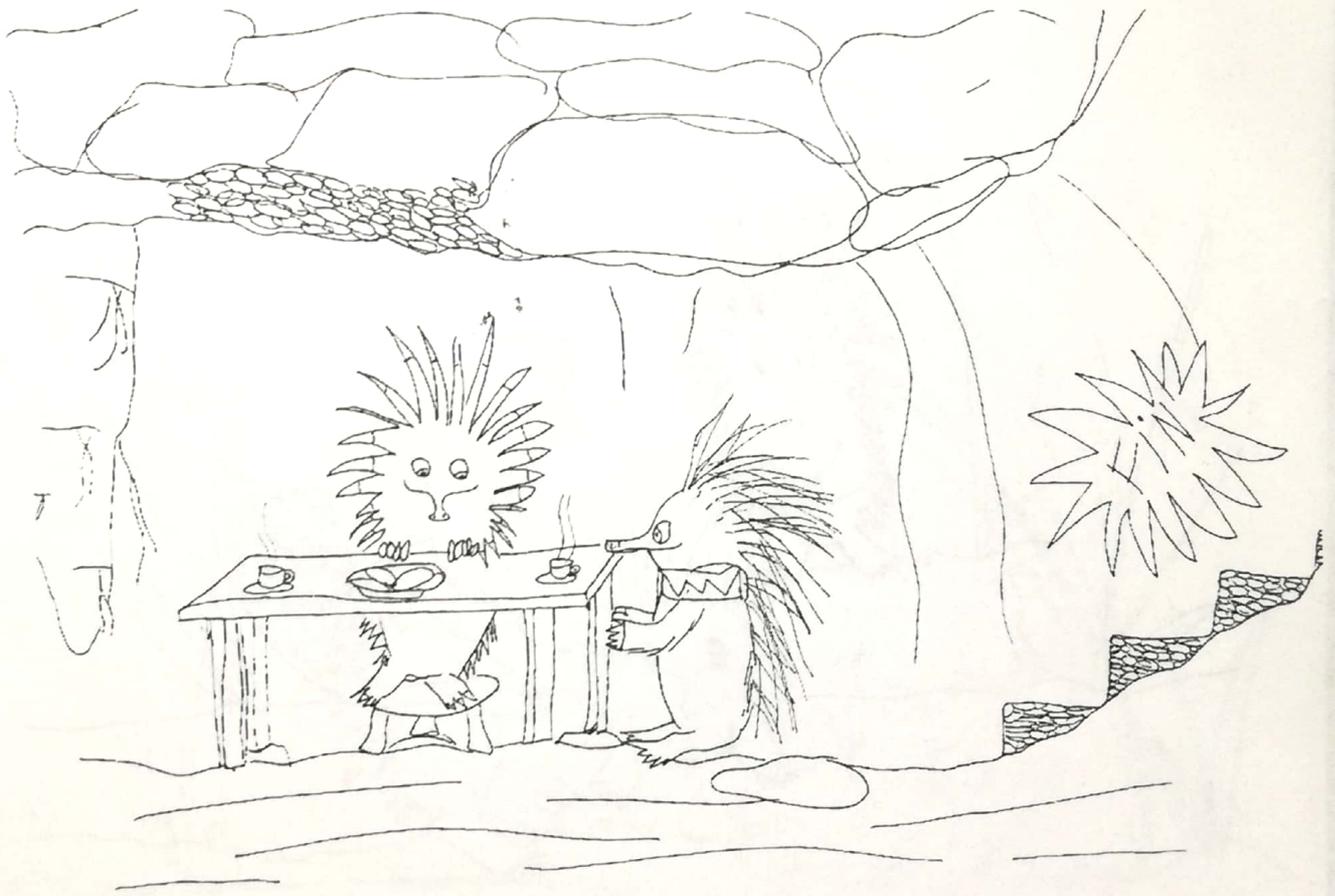


LAMINA 9: «Pero si es Pito-topito», dice Benjamín, «pero si es Benjamín», dice Pito-topito. Resulta que el horrible bicho es Pito-topito con su paraguas, su impermeable y su bufanda.





LAMINA 10: Los dos amigos, riendo muchísimo del susto que han pasado, vuelven a su casa y toman un té muy caliente para que se les pase el frío y... también el susto.





1. OSITO PEDRO MOLESTOSO.

La mamá está cocinando.

OP: Mamá dame un dulce por favor. Quiero comer un dulce.

M: No osito, ya vamos a servir la comida.

OP: ¡Eres mala! yo quiero comer un dulce.

Ya no te quiero, me buscaré otra mamá.

M: Muy bien, búscate otra mamá osito Pedro.

OP: Me buscaré otra mamá que dé caramelos, una mamá que no rete nunca.

M: ¿Y qué más, osito Pedro? (Lo acaricia).

OP: Una mamá que siempre sea buena.

2. OSITO PEDRO DICE NO.

Papá oso: (Sentado leyendo). Osito Pedro recoge tus cosas (Hay juguetes tirados).

OP: No ahora no, estoy leyendo un libro.

Papá: Osito, te he dicho que recojas tus cosas.

OP: No, ahora no. Estoy jugando con mi pelota.

Papá: Osito ven a lavarte las manos.

OP: No, las tengo limpias.

Mamá: Mírate la punta de la nariz.

OP: No, no quiero mirarme la punta de la nariz.

Papá: Osito Pedro, trae tu abrigo.

OP: No, no me gusta mi abrigo, es feo (lo pisa).

Papá: Osito ven a ponerte los zapatos.

OP: No quiero los zapatos, quiero las botas.

Mamá: Osito Pedro, ¿Vas a decir alguna vez sí?

OP: No, no y no.



Sesión 8:
CUENTO: «CAMILA QUEDATE TRANQUILA».

TEXTO: INES PEPPER
GABRIELA SEPULVEDA
DIEGO VALDERRAMA

ILUSTRACIONES: DIEGO VALDERRAMA

LAMINA 1: En la familia de los lagartos, los pequeños comen temprano. La mamá lagarta le da comida a Gaspar mientras papá lagarto arma un rompecabezas con la hija mayor que se llama Flor. Y mientras tanto, ¿qué hace Camila? Esperar y quedarse tranquila.



LAMINA 2: «Pues ya no me da la gana!» dice Camila, cierra la puerta, saca un frasco con dulces que es de su hermana y los derrama todos por el suelo. Oye decir a su papá y a su mamá: «Camila, quédate tranquila!».



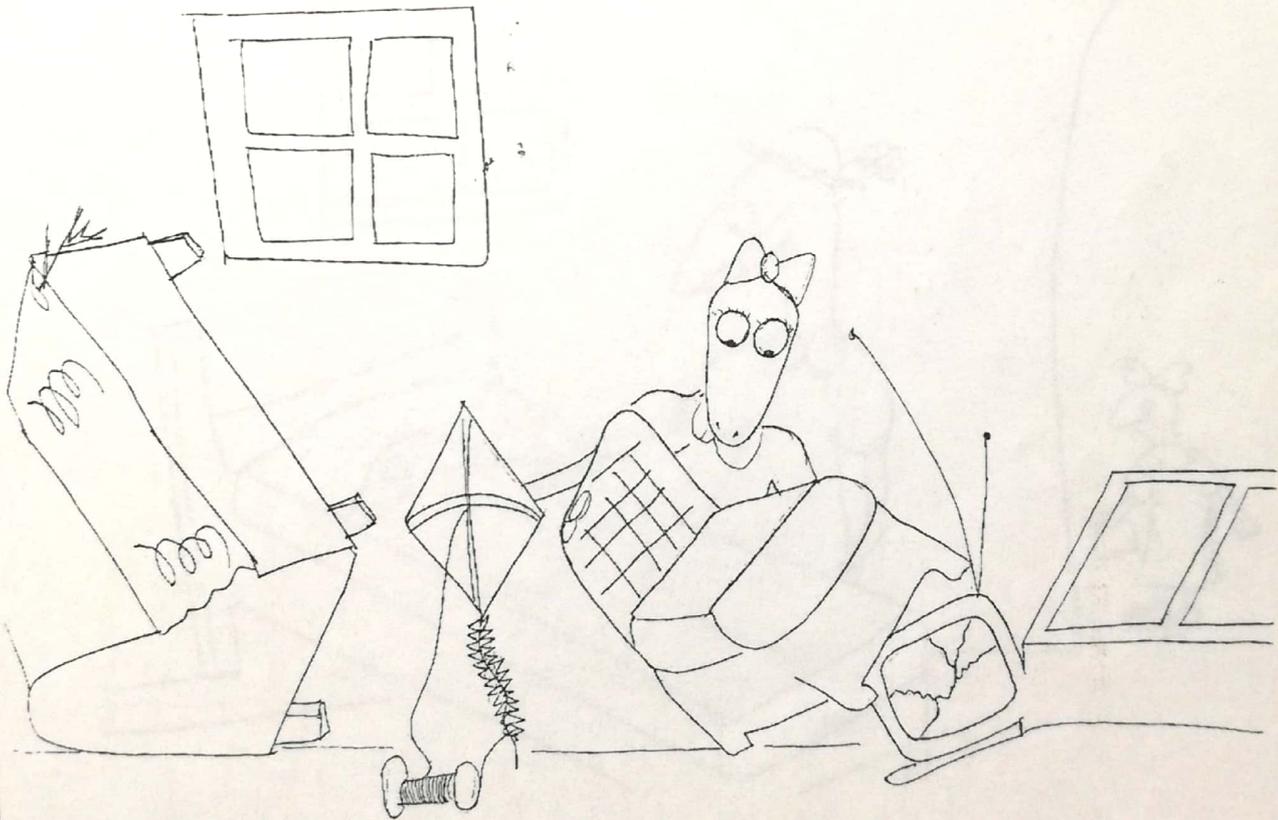
KIOMIS
EIKRAM
2



LAMINA 3: «Gaspar muy contento se baña en la bañera mientras su mamá prepara la esponja y su papá espera con la toalla lista. ¿Y mientras tanto qué hace Camila? Esperar y quedarse tranquila.»



LAMINA 4: «Pues ya no me da la gana», dice Camila. Toma un volantín, enreda el hilo por toda la pieza y bota los muebles por todas partes. Oye decir a su papá y a su mamá: «Camila quédate tranquila!».





LAMINA 5: Camila mira por la puerta y ve como su mamá acurruca a Gaspar y le canta para que se duerma y oye decir a su papá: «Camila quédate tranquila!»,



LAMINA 6: «Pues ya no me da la gana!» dice Camila decepcionada, yo me voy de la casa.



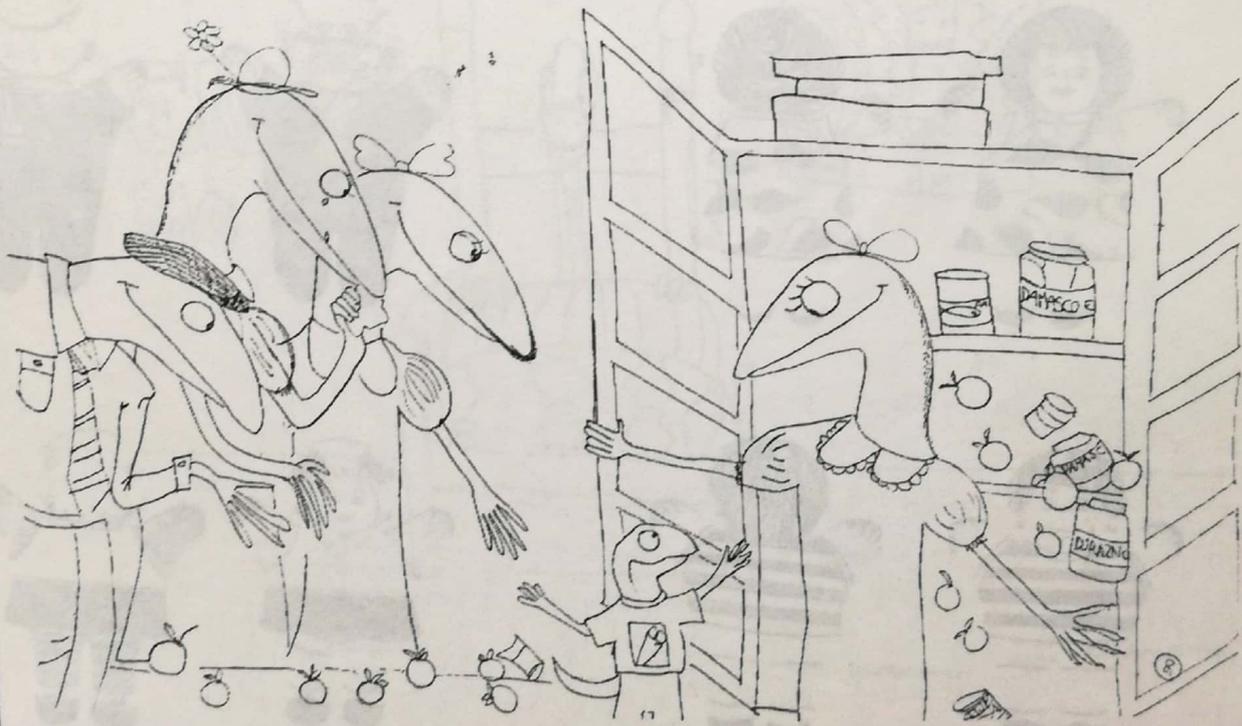


LAMINA 7:

La mamá llora porque Camila se fue, el papá y Flor la buscan por toda la casa sin encontrarla.



LAMINA 8: De repente se abre la puerta de la despensa y aparece Camila riendo. «Aquí estoy» y la familia se alegra mucho de verla. Ya nadie le dice «Camila quédate tranquila!».



Sesión 9: MODELO DE TITERES DE FAMILIA



Sesión 10:

CUENTO: «DINITO ESTA ENFERMO».

TEXTO: INES PEPPER
GABRIELA SEPULVEDA
DIEGO VALDERRAMA

ILUSTRACIONES: DIEGO VALDERRAMA

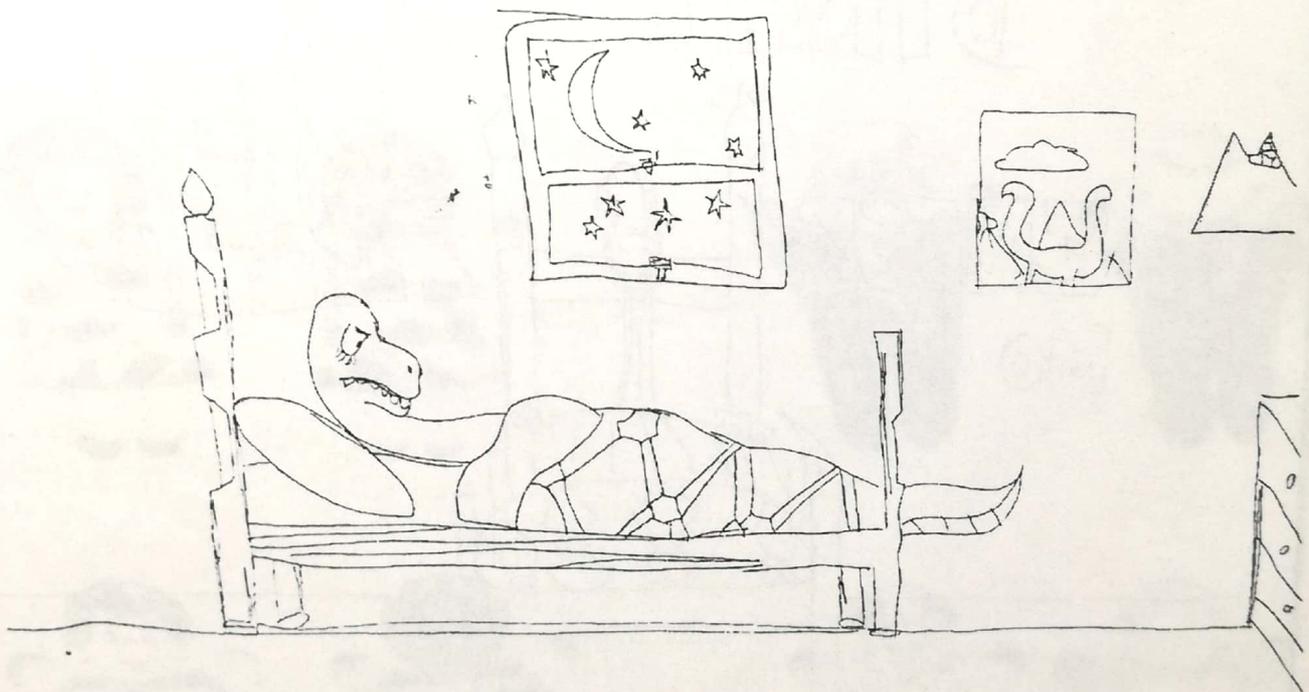
LAMINA 1: Portada.



ILUSTRACIONES: DIEGO VALDERRAMA PEPPER



LAMINA 2: Dinito, el dinosaurio, está enfermo. Está un poco enojado porque no se siente bien, tiene tos, tiene fiebre, le duele el estómago y no puede dormir bien.

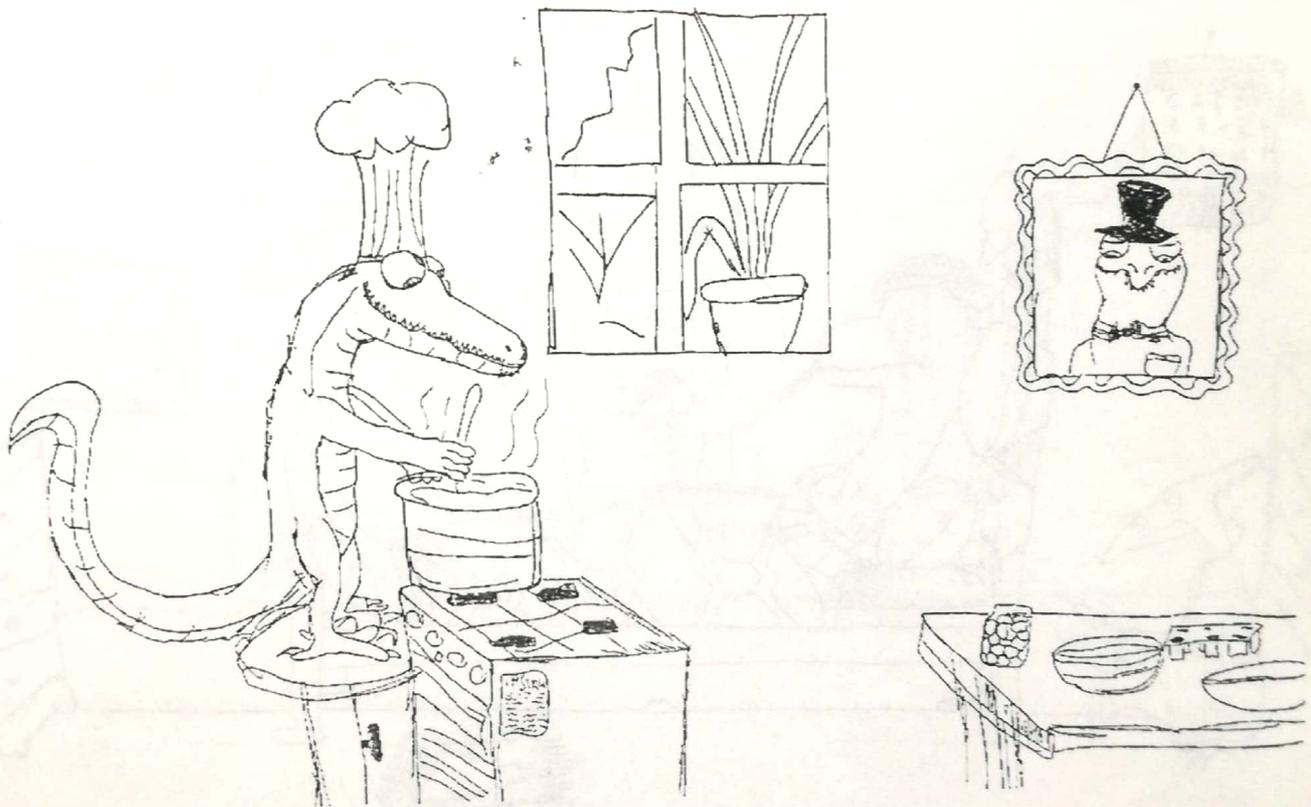


LAMINA 3: Cuernitos, un amable triceratopo lo fue a visitar y trajo a Piquitos, un doctor, para que le pusiera una inyección.





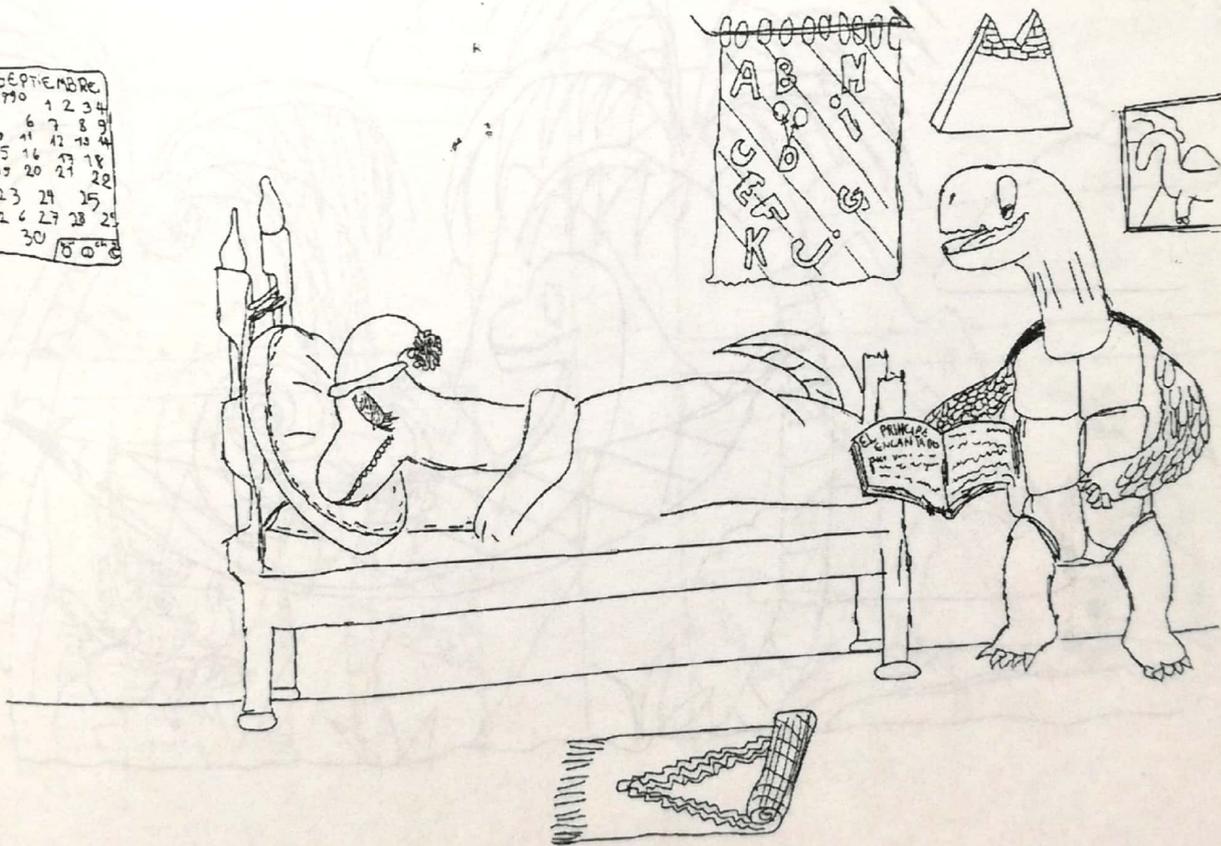
LAMINA 4: Silvín, un veloz veciloraptor, se enteró que Dinito estaba enfermo y fue a visitarlo. Le preparó la comida y le hizo un delicioso plato de verduras y legumbres.



LAMINA 5: En la noche una tortuga llamada Morlosa fue a visitar a Dinito. Lo encontró tan triste que se puso a leerle un cuento hasta que se quedó dormido.



| SEPTIEMBRE | | | | | | |
|------------|----|----|----|----|--|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | | | |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | | |
| 15 | 16 | 17 | 18 | | | |
| 19 | 20 | 21 | 22 | | | |
| 23 | 24 | 25 | | | | |
| 26 | 27 | 28 | 29 | | | |
| 30 | | | | | | |





LAMINA 6: Al día siguiente, Dinito se sintió mucho mejor. Como el doctor le dió permiso para salir al patio, se puso a mecer en una hamaca que le había teji do Margarita la araña. Que hermoso día, ahora puedo mirar los árboles y los cerros dijo Dinito.

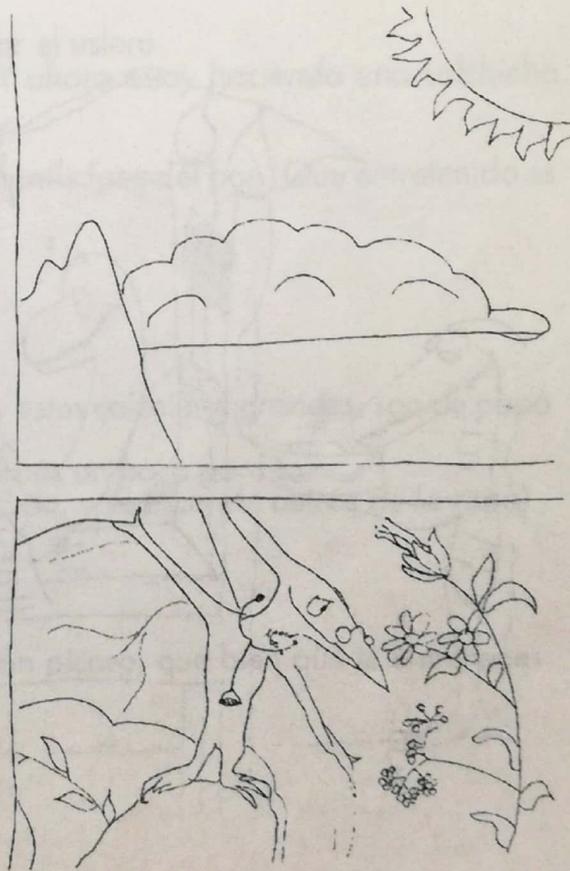
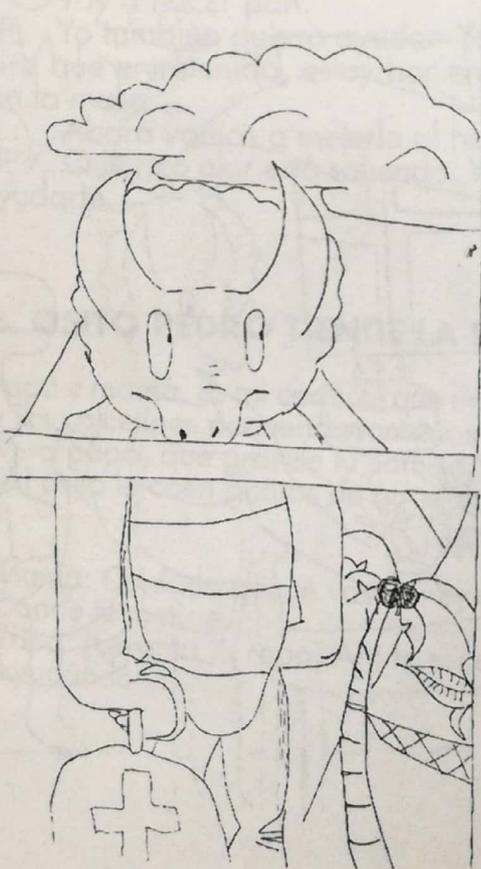


LAMINA 7: De vuelta en su cama, Dinito miró por la ventana y vio a sus amigos que se paseaban por el jardín. «Se han acordado de mí, pensó en voz alta. «Como quisiera estar bien», dijo Dinito con tristeza y se echó a dormir en cama



1. OSITO PEDRO HACE PAUL

OP: Mamá ¿por qué ponés hermanitos?
Yo también quiero poner hermanitos.
DPA: Yo te voy a hacer uno.





LAMINA 8: Cuando despertó, encontró a todos sus amigos junto a su cama. Le habían traído muchas flores del jardín. Ellos no lo habían olvidado y todos deseaban que Dinito sane muy pronto.



Sesión 11: CUENTO: «OSITO PEDRO AYUDA A MAMÁ».

Adaptado de: «Osito Pando ayuda a mamá», Ediciones Altea, España 1985.



TITERES; Sesión 11

1. OSITO PEDRO HACE PAN.

OP: Mamá ¿Por qué pones harina?
Yo también quiero poner harina.

M: Voy a hacer pan.

OP: Yo también quiero ayudar. Yo quiero pasar el uslero.

Mira que entretenido, estoy haciendo un pan. Y ahora estoy haciendo una salchicha con la masa.

M: Ahora vamos a meterla al horno.

OP: Qué rico olor está saliendo. Yo quiero comerme luego el pan. Que entretenido es ayudarte.

2. OSITO PEDRO TIENDE LA ROPA.

Papá y mamá, es mi camisa, que limpia quedó; y estos calcetines grandes, son de papá y los calcetines pequeños son míos (u otra ropa).

Mira papá, qué grande tu camisa, parece que estás un poco gordito.

(Al osito le caen gotitas de agua de la ropa tendida, y se esconde detrás de la ropa).

Mamá: Cuidado qué te vas a mojar.

Dónde te metiste.

Papá: (Levanta la ropa) Ahí te escondiste, eres un pícaro, qué bien que te entretienes ayudándonos.

Sesión 12:
CUENTO: «EL PASEO MAGICO».

TEXTO: INES PEPPER
GABRIELA SEPULVEDA

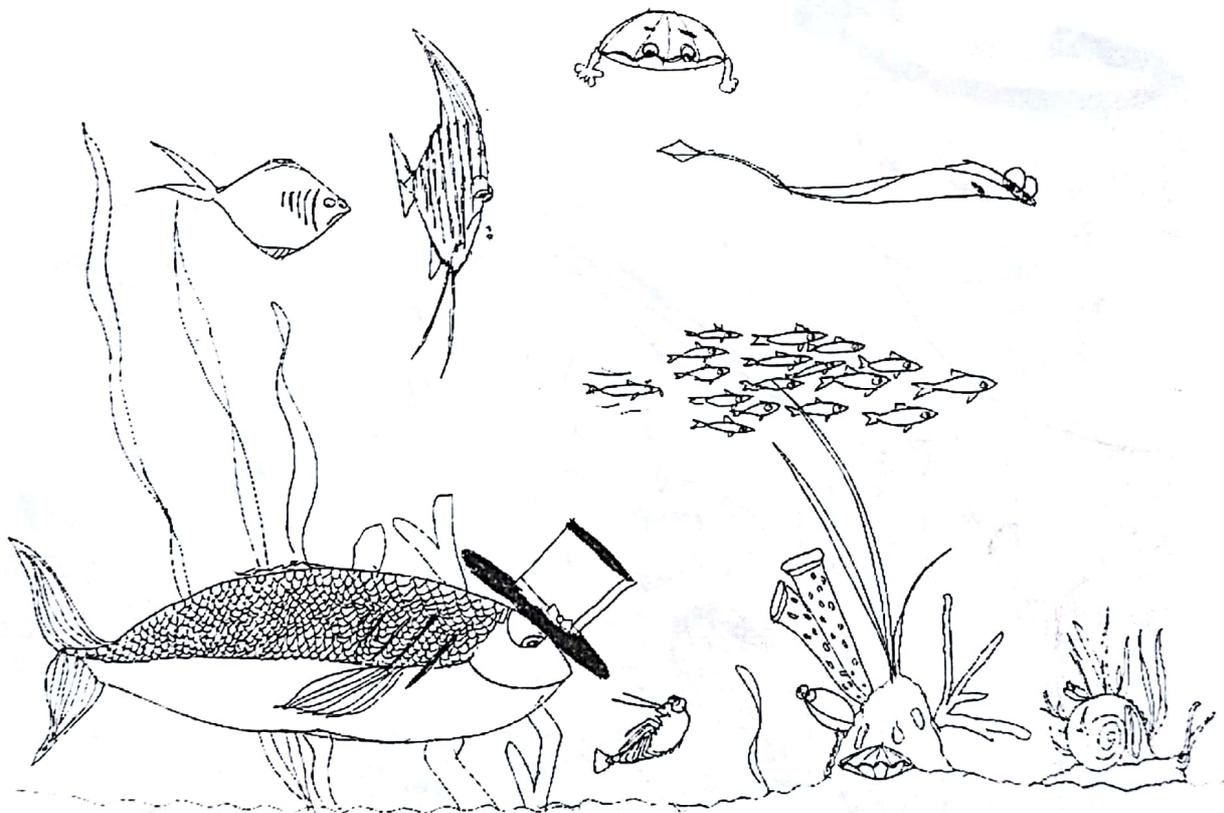
ILUSTRACIONES: DIEGO VALDERRAMA

LAMINA 1: Portada.



ILUSTRACIONES
DIEGO VALDERRAMA PEPPER

LAMINA 2: Había una vez un pequeño camarón que era muy amigo del amigo del pez mago. Les gustaba pasear nadando y observando a los demás habitantes del océano. El camarón, por ser tan chico, se cansaba muy rápido en los paseos. Por eso, un día, el camarón le dijo al mago que a él le gustaría ser más grande.

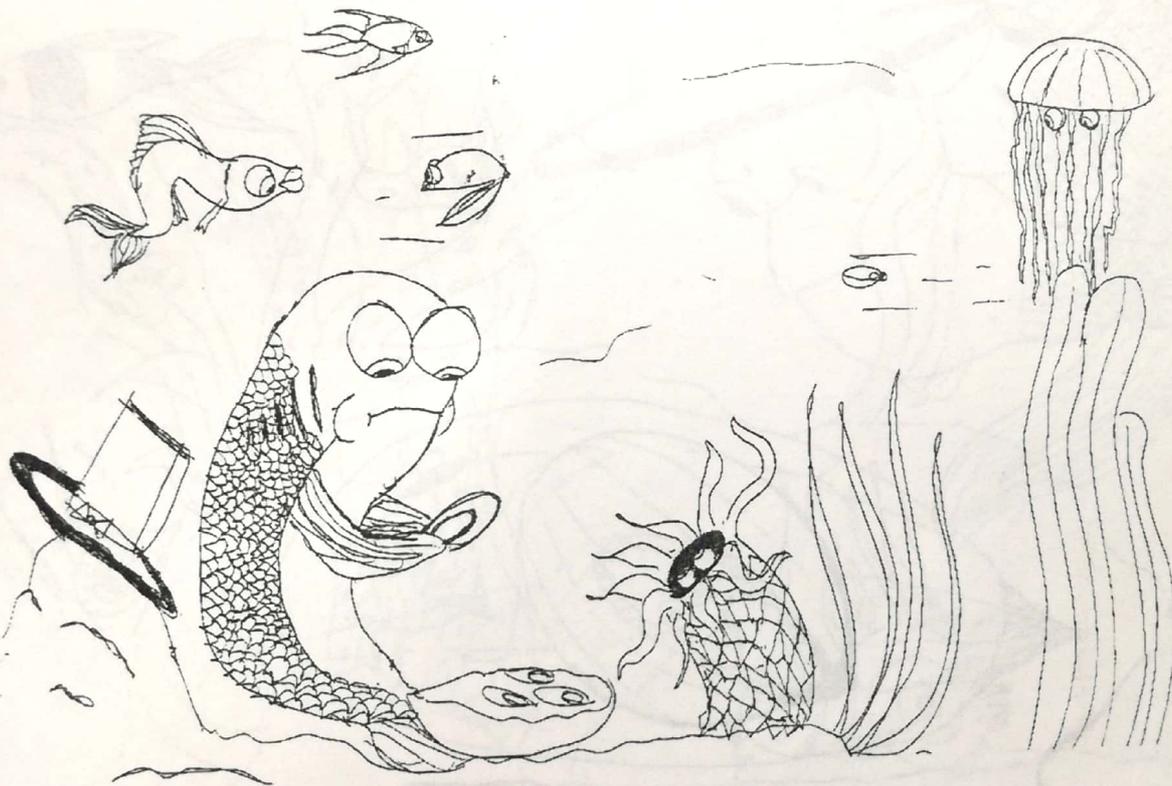




LAMINA 3: Entonces el mago dijo sus palabras mágicas glu-glu, fin-pun-cataplún. Y de pronto, pum, el camarón creció del tamaño del mago. Uyy, dijo sorprendido, qué grande estoy! qué entretenido, ahora quisiera ser una flor.



LAMINA 4: El pez mago se sacó pensativo el sombrero mientras comía unas apetitosas ostras y ante la sorpresa de los otros animales dijo las palabras mágicas glu-glu, fin-pum- cataplún y convirtió al camarón en una flor marina. Ayy que estoy bonito, todos me miran a mí. Ahora me gustaría ser algo rico para comer.





LAMINA 5: Entonces el pez mago tomó su varita mágica y repitió las palabras glu-glu, fin-pum-cataplún y el camarón quedó convertido en una sabrosa comida en un plato de concha marina. Que divertido ser cosas distintas, pensó el camarón.



LAMINA 6: El pez mago, diciendo las palabras mágicas, glu-glu, fin-pum-cataplún, lo convirtió nuevamente en camarón, pero más chiquitito de lo que era antes. También le regaló un precioso sombrero que lo hizo bailar de alegría frente a sus amigos diciendo: miren, que pequeñito soy, hasta podría caber en un bolsillo.





LAMINA 7: Entonces, el pez mago se convirtió en un caballito de mar y el camarón se metió muy sonriente en su bolsillo para pasear cómodamente por el fondo del mar.

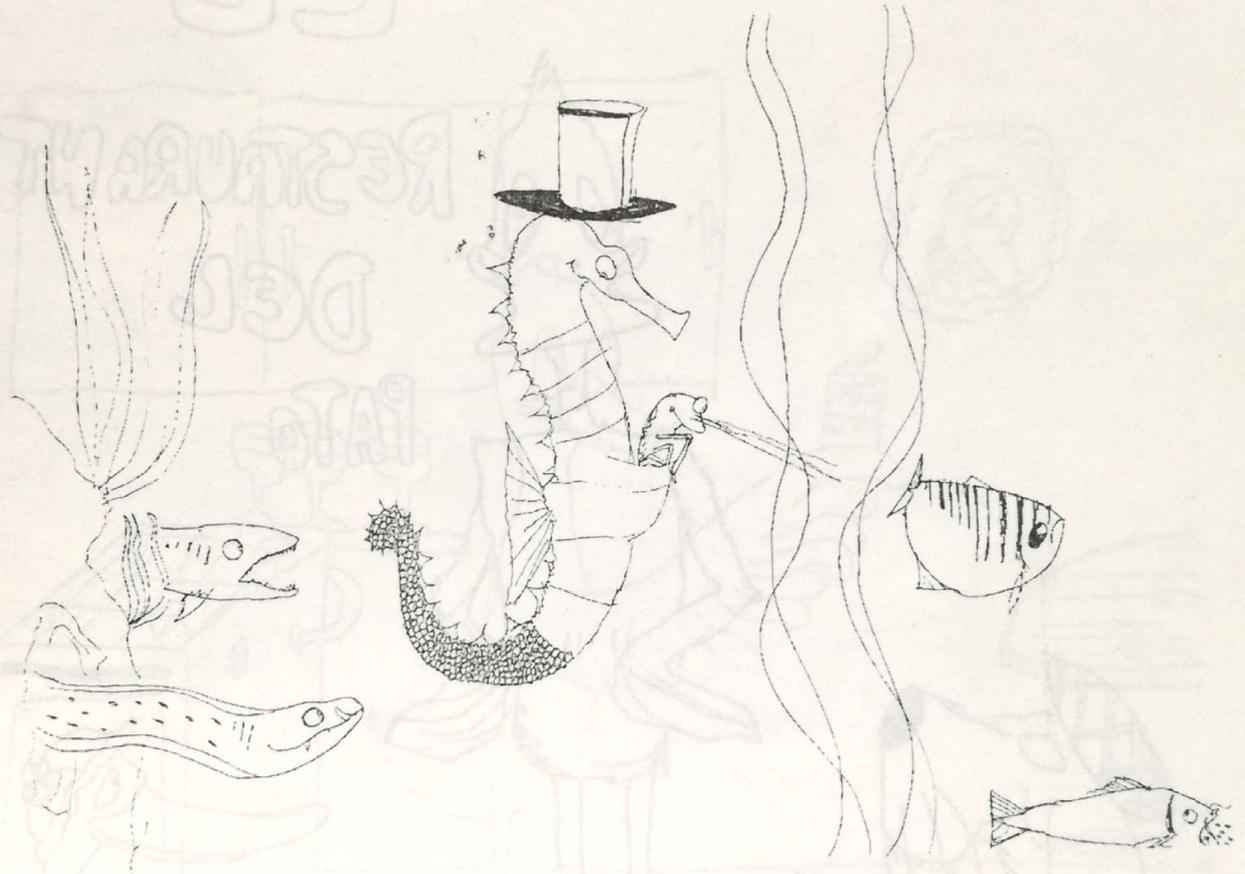


LAMINA 8: Así los dos siguieron paseando, nadando y conversando muy alegres por el mar pensando que los pasos mágicos son muy divertidos.



ILUSTRACIONES: DIEGO VALDERAMA

LAMINA 1: PORTADA





Sesión 13:
CUENTO: «EL RESTAURANT DEL PATO».

TEXTO: INES PEPPER
GABRIELA SEPULVEDA

ILUSTRACIONES: DIEGO VALDERRAMA

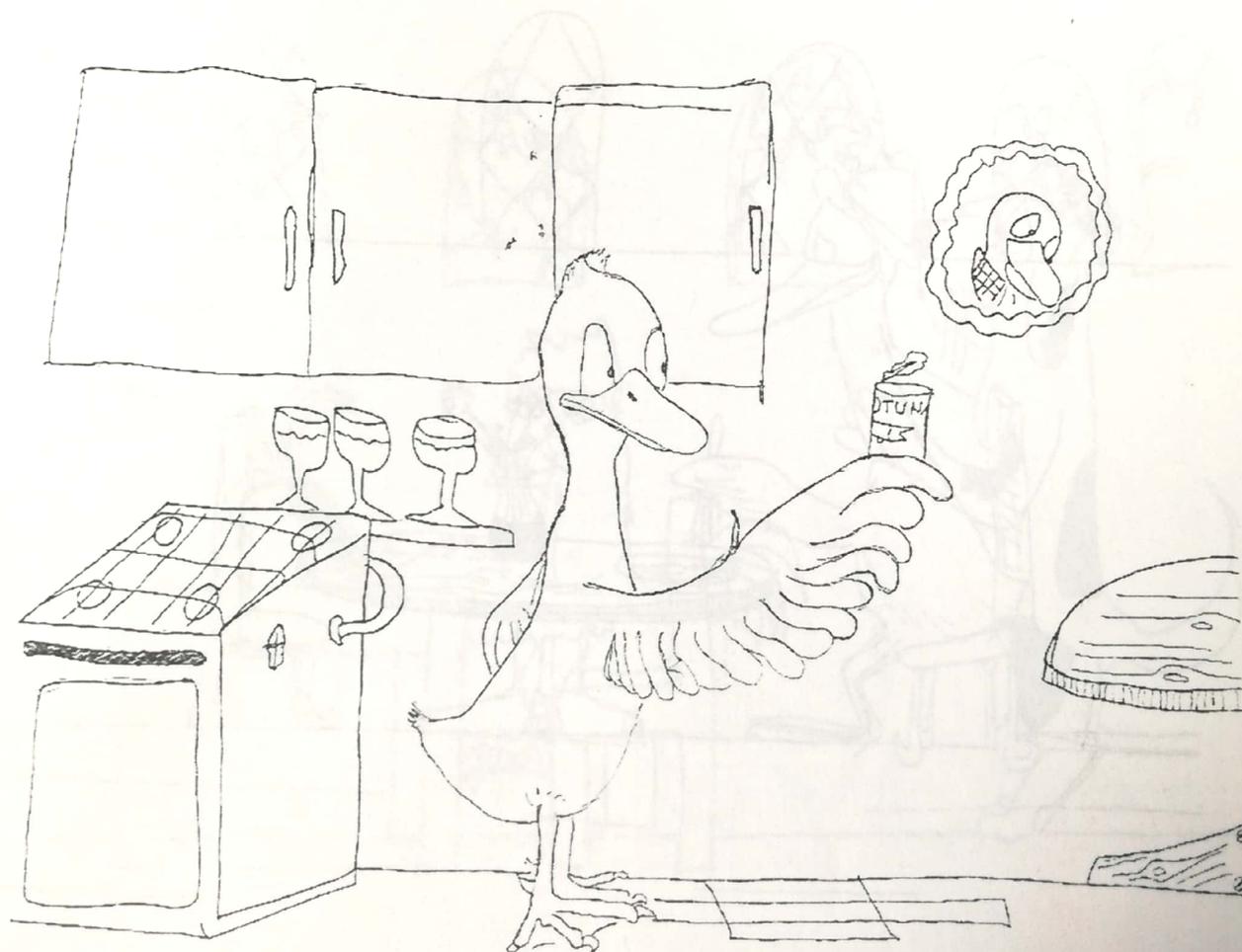
LAMINA 1: PORTADA.

EL RESTAURANT DEL PATO



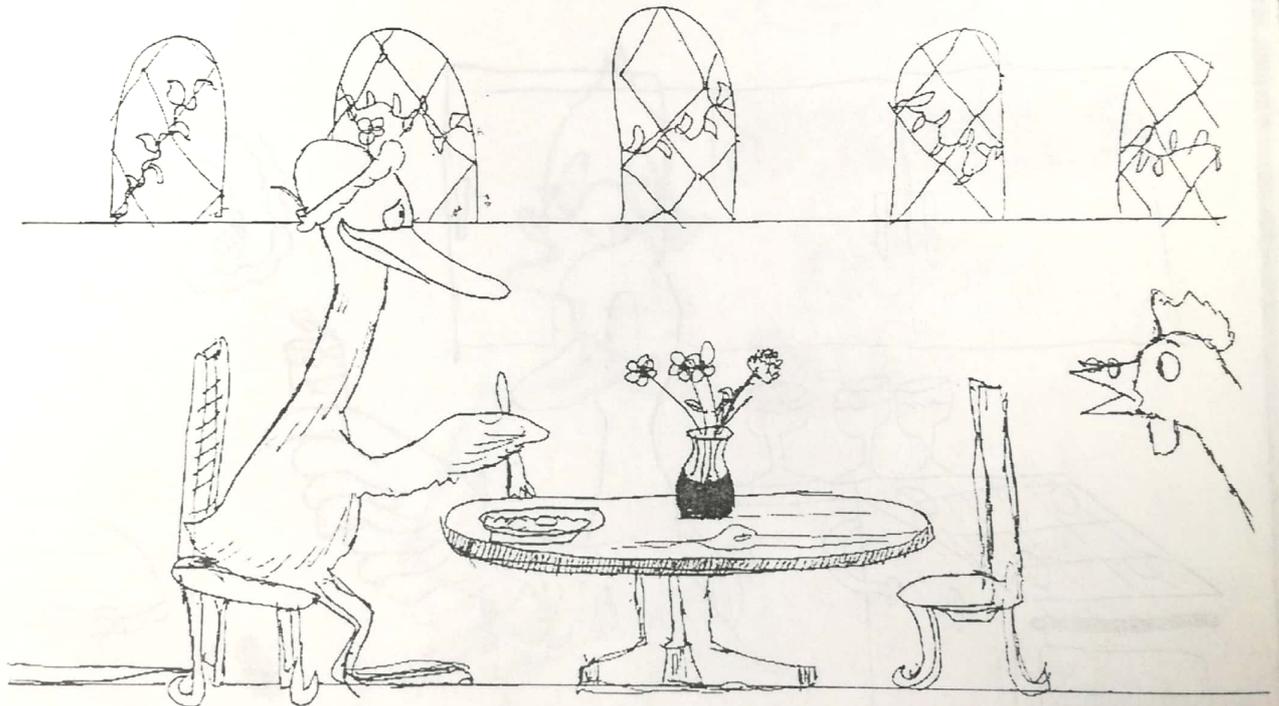
ILUSTRACIONES:
DIEGO VALDERRAMA
PEPPER

LAMINA 2: Había una vez un pato que tenía un restaurant. El Pato hacía un buen negocio. ¿Saben por qué? Porque sin pedir permiso, tomaba las verduras de los jardines de la gente y cogía los huevos de los gallineros de los vecinos. ¡Qué pato más fresco!





LAMINA 3: Un día, una clienta, la Señora Gansa, estaba comiendo huevos fritos. En eso, se asomó una gallina y al ver el plato servido en la mesa, le dijo indignada: "Ese huevo es de mi gallinero, ¿quién lo habrá agarrado?"

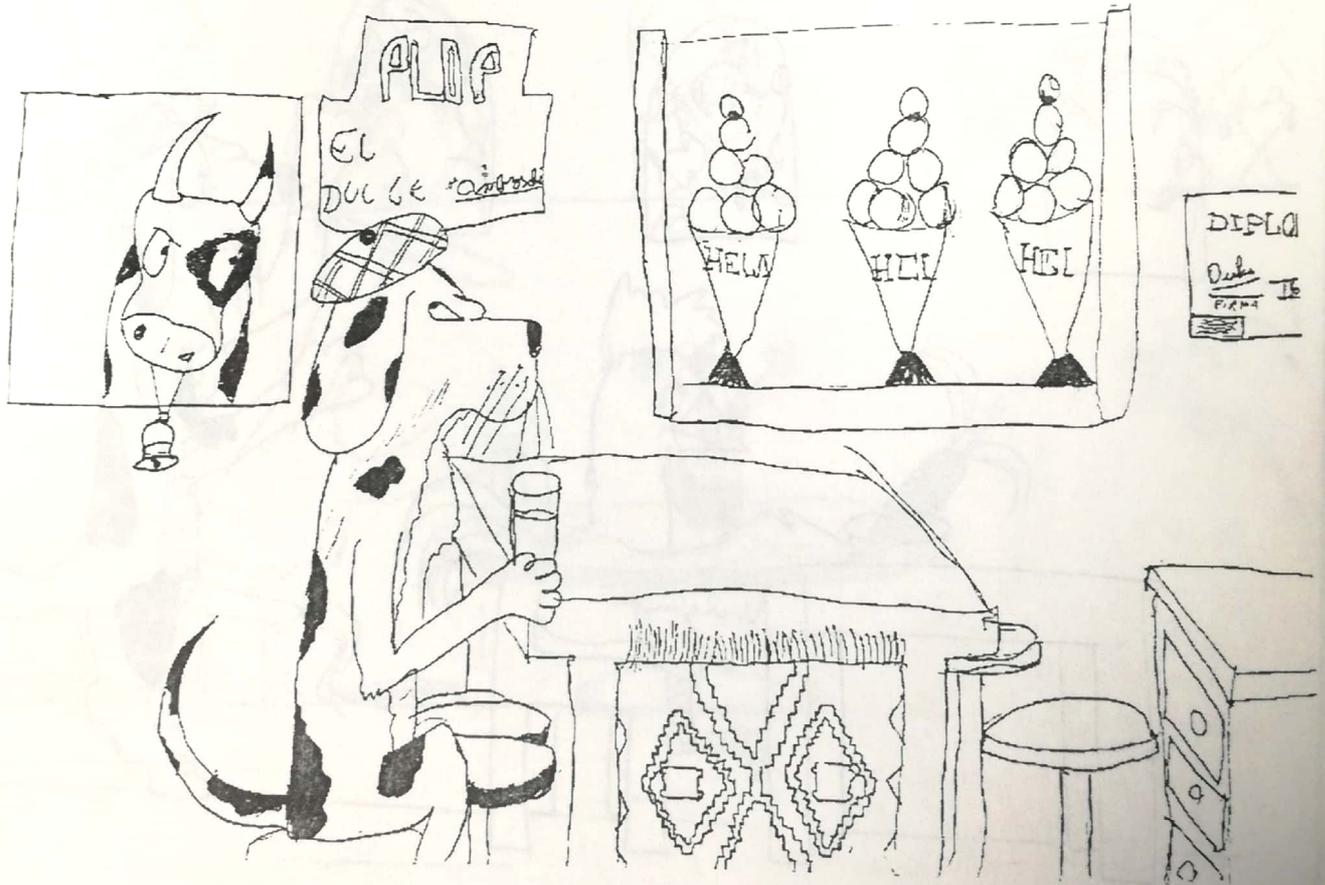


LAMINA 4: Con el enojo, a la gallina le dio hambre y pidió un plato de maíz. Cuando lo estaba comiendo, entró un perro escosés ladrando: "Alguien se robó anoche el maíz de mi jardín».





LAMINA 5: El perro tenía sed y pidió un vaso de leche. De pronto se asomó una vaca por la ventana y dijo: "Me parece que se están tomando mi leche. Al oír esto el perro se enojó y no quiso terminar de tomársela."

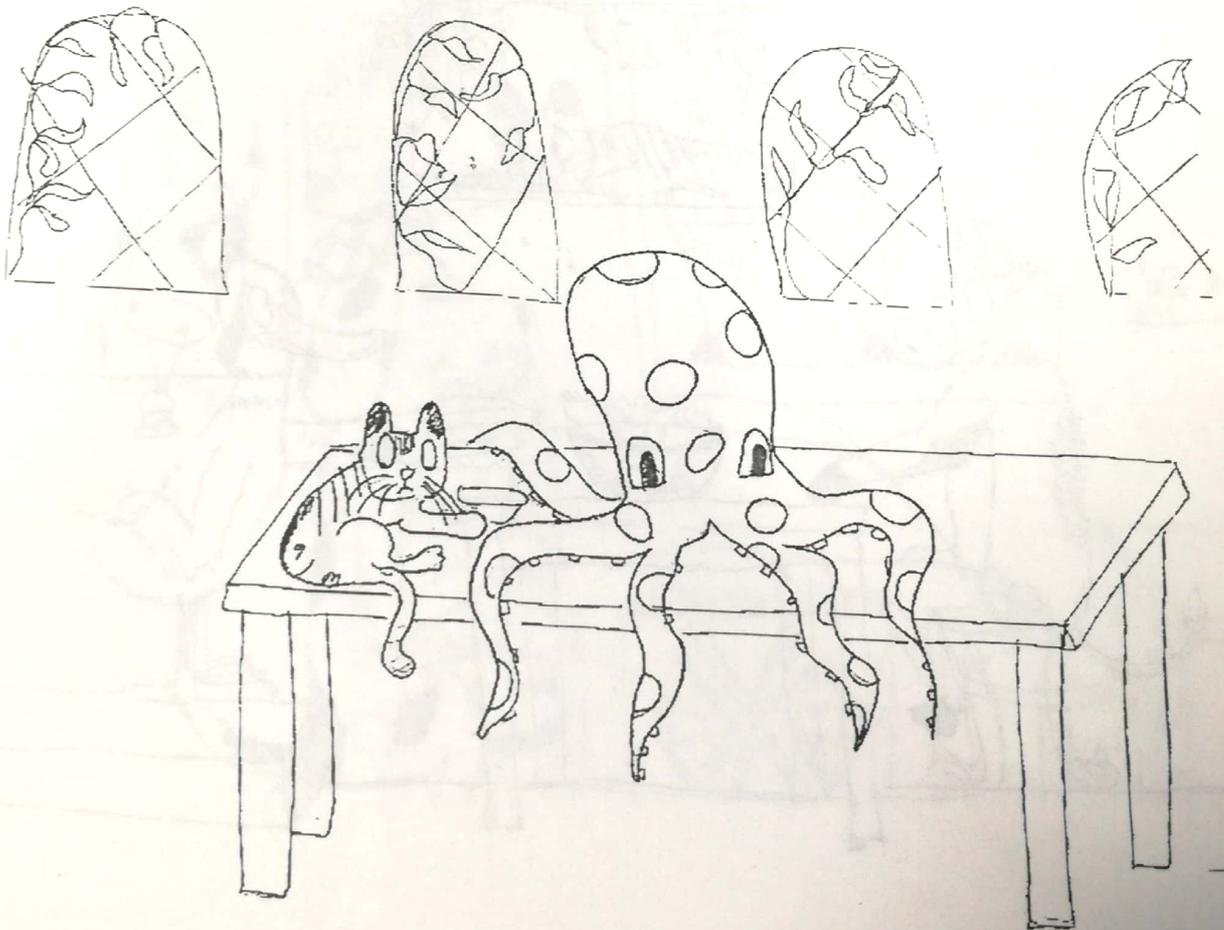


LAMINA 6: La vaca también se quedó a comer y le pidió al Pato que le sirviera una gran ensalada. El pato le trajo una enorme fuente de lechuga. En eso llegó el Gato y se puso a llorar diciendo: "Esas lechugas que están en la fuente son las que yo sembré en mi jardín".

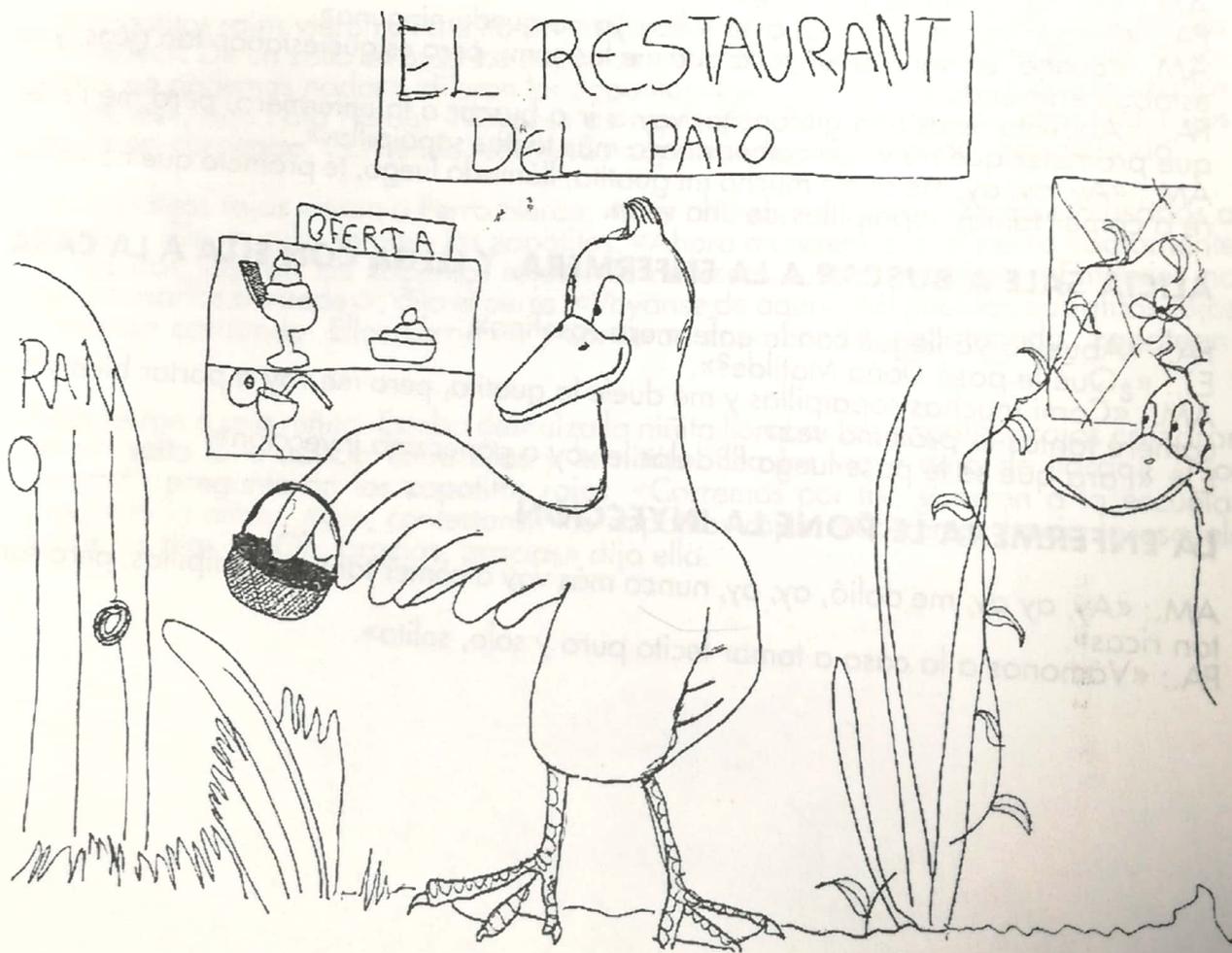




LAMINA 7: Para que no se moleste, el pato le sirvió al gato un plato de pulpo frito, pero aún así, el gato seguía llorando. Cuando comenzó a comer, entró cojeando un pulpo y dijo: "Yo tenía ocho patas y me han cortado tres mientras dormía". Al oír esto, el gato se asustó mucho y no quiso seguir comiendo.



LAMINA 8: "Uno se siente incómodo en el restaurant del Pato" se quejaba la gente. Poco a poco el restaurant se quedó sin clientes. Recién entonces, el Pato se dio cuenta que se había portado muy mal. Por eso una mañana tomó su canasta y se fue al mercado a comprar. «No volveré a tomar lo que no es mío» pensaba el Pato. Con el tiempo, la gente regresó a comer al restaurant del pato al verlo trabajar con honradez.





Sesión 14:
Cuento: LA ENFERMEDAD DE LA ABUELITA.

AUTORAS: Claudia Capella, Gabriela Sepúlveda.

PERSONAJES: Abuelita Matilde, Princesita Alicia, Enfermera Josefina.

CONTENIDO: La abuelita Matilde vivía en una casa muy linda con la Princesita Alicia. La Abuelita era muy comilona y le encantaba tomar té con sopaipillas que hacía la princesita Alicia. El día anterior había llovido mucho y Alicia había hecho sopaipillas, y la abuelita se las había comido todas con muchas tazas de té calentitas.

AM.: Se sintió muy enferma después de eso y llamo a Alicia y le dijo «ay ay ay, me duele tanto la guatita, por favor llama a la enfermera para que me de un remedio».

PA.: ¿No te habrás comido muchas sopaipillas, y por eso te duele la guatita?

AM.: «Yo no, como se te ocurre».

PA.: «Pero si yo hice muchas ayer y hoy ya no queda ninguna».

AM.: «Bueno, en verdad fui yo la que me las comi, pero es que estaban tan ricas, y se estaban enfriando».

PA.: «Abuelita, eres una glotoncita, vay a ir a buscar a la enfermera, pero me tienes que prometer que no vas a comer nunca más tantas sopaipillas».

AM.: «Ay, ay, ay, me duele mucho mi guatita, llámada luego, te prometo que no volveré a comer tantas sopaipillas de una vez».

ALICIA SALE A BUSCAR A LA ENFERMERA, Y LLEGA CON ELLA A LA CASA

PA.: «Abuelita ya llegué con la enfermera Josefina».

EJ.: «¿Qué le pasó Doña Matilde?».

AM.: «Comí muchas sopaipillas y me duele la guatita, pero me voy a portar bien y no comeré tantas la próxima vez».

EJ.: «Para que se le pase luego el dolor le voy a poner una inyección».

LA ENFERMERA LE PONE LA INYECCION

AM.: «Ay, ay ay, me dolió, ay, ay, nunca más voy a comer tantas sopaipillas, pero son tan ricas».

PA.: «Vámonos a la casa a tomar tecito puro y sólo, solito».

Sesión 15:
Cuento: LOS ZAPATITOS ROJOS



AUTOR: DESCONOCIDO

U.S.A. Hace mucho tiempo existieron unos zapatitos rojos. Estos zapatitos habían vivido en una tienda de zapatos por mucho tiempo. «Esto no es divertido», dijo uno de los zapatitos rojos «Yo quiero correr», dijo el otro zapatito rojo. Así pues, salieron corriendo de la tienda. Corrieron calle abajo, zapateando, zapateando, zapateando. Los zapatitos vieron una gallina pinta.

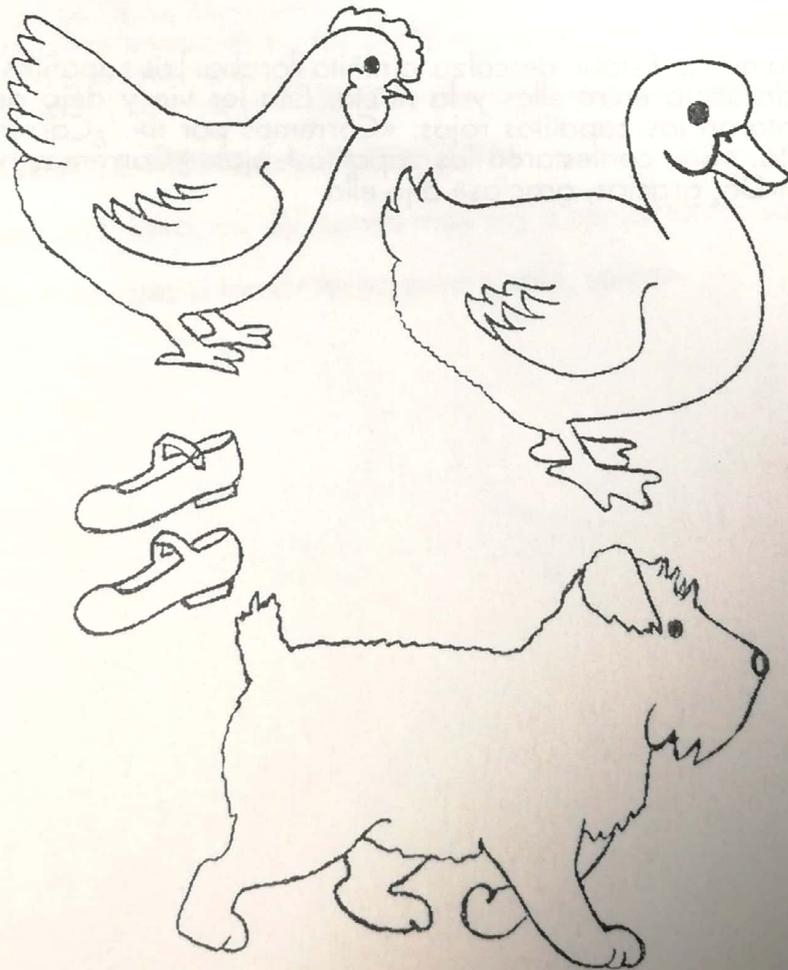
«Alto ahí» gritó Gallina Pinta. «Yo quiero usarlos a ustedes». De un salto se puso los zapatitos rojos. «Ahora, a excavar» dijo Gallina Pinta. «Nosotros no podemos excavar, dijeron los zapatitos rojos. «Entonces yo no puedo usarlos a ustedes», dijo Gallina Pinta. «Vayanse de aquí». Los zapatitos rojos siguieron corriendo. Corriendo y corriendo-zapateando, zapateando, zapateando.

Los zapatitos rojos vieron a Pata Parda. «Alto ahí» gritó Pata Parda. «Yo quiero usarlos a ustedes». De un salto se puso los zapatitos. «Ahora a nadar» dijo Pata Parda. «Nosotros no podemos nadar», dijeron los zapatitos rojos. «Entonces yo no puedo usarlos a ustedes», dijo Pata Parda. «Vayanse de aquí» dijo Pata Parda. Los zapatitos rojos siguieron corriendo. Corriendo, corriendo-zapateando, zapateando, zapateando.

Los zapatitos rojos vieron a Perro Nérón. «Alto ahí» dijo el Perro. «Yo quiero usarlos a ustedes». De un salto se puso los zapatitos. «Ahora a correr» dijo el perro «Solamente somos dos, dijeron los zapatitos rojos. «Tu necesitas cuatro zapatos». «Entonces no puedo usarlos a ustedes», dijo el perro. «Vayanse de aquí». Así pues los zapatitos rojos siguieron corriendo. Ellos corrieron y corrieron-zapateando, zapateando, zapateando.

Ellos vieron a una niñita. Estaba descalza la niñita lloraba. Los zapatitos rojos cruzaron de un salto la distancia entre ellos y la niñita. Ella los vio y dejó de llorar.» ¿Nos usarás?» preguntaron los zapatitos rojos. «Corremos por ti». ¿Corren a la escuela? preguntó la niñita. «Sí», contestaron los zapatitos rojos. «Corremos hacia la escuela todos los días». «Oh, gracias, gracias» dijo ella.

Los zapaticos Rojos.



Los zapaticos Rojos.

Sesión 16:
Cuento: EL PESCADITO FERMIN.
AUTOR: GABRIELA SEPULVEDA.
ILUSTRACIONES: DANIELA CAPELLA



1. El pescadito Fermín siempre quiso tener un quiosco para vender cosas ricas en el fondo del mar. Empezó a pensar que era lo más le gustaba comer a todos sus amigos... y adivinen que era...
2. Decidió vender papas fritas, calentitas y crujientes, en cucuruchos de papel de color café. Así es que fue donde su amigo el cangrejo Simón que tenía una huerta en la que cultivaba papas y algas, y le compró todas las papas.
3. El pescadito Fermín armó su quiosco y se sentó temprano en la mañana a pelar y cortar las papas con un cuchillo de conchas. Luego cerca de las 12 de día, las empezó a freír. Le quedaron tan ricas y alorosititas, que se sentía el olor a la distancia. ¿No huelen ustede?.
4. El primero que vino, fue el señor Pejerrey con toda su familia a comprar muchos cucuruchos de papas.
5. Pasó el pulpo, que compró un paquete para cada mano ¡que goloso!.
6. El mejor cliente fue el Tiburón azul, que se comió 10 paquetes de una vez.
7. El pescadito Fermín terminó el día muy cansado, pero feliz, porque vendió todas sus papas y cumplió su deseo de tener quiosco propio.
8. Niños, si ustedes van al mar, miren atentamente, que si a lo lejos ven salir humo, y siente un rico olor, pueden estar cerca del quiosco del pescadito Fermín.





Sesión 17:
Cuento : EL PERRITO QUE OLVIDO COMO LADRAR
AUTOR : DESCONOCIDO

Kiki era un pequeño perrito blanco con negro. Tenía dos orejas negras. Sus patas eran blancas y tenía una mancha negra al medio de

la espalda.

Kiki estaba muy triste. Había olvidado como ladrar. Trató de pensar como se ladraba, trató y trató, pero no se acordó como ladrar.

Al fin fue donde el Búho Gris era muy sabio. Miró a Kiki y batió sus alas.

El Búho Gris dijo: «Yo te voy a decir como ladrar. Es así: ¡Whoo, whooo-oo!».

«No! no!» dijo Kiki. «Así puede ser como un búho ladra, pero no es como ladra un perrito».

Kiki corrió a ver al Pato Blanco.

El Pato Blanco miró a Kiki, alargó su cuello y entonces dijo: «Yo te voy a decir como ladrar. Es así: ¡Cuac, cuac, cuac!».

«No! no! dijo Kiki. «Así puede ser como ladra un pato blanco, pero yo estoy seguro que no es como ladra un perrito».

Kiki corrió a ver al Cerdo Grande.

El Cerdo Grande estaba comiendo maíz. Miró a Kiki. No quería dejar de comer maíz. Se veía enojado.

El Cerdo grande dijo, «Yo te voy a decir como ladrar. Es así ¡Oinc, oinc, oinc!. Ahora ándate y juega. Yo estoy muy ocupado.

«No! no! dijo Kiki. «Así puede ser como un cerdo grande ladra, pero no es como ladra un perrito».

Kiki fue a ver al Pavo Glotón. El Pavo Glotón abrió su cola. Era una cola inmensa. El Pavo Glotón estaba muy orgulloso de su cola.

El dijo, «Yo te voy a decir como ladrar. Es así: ¡Globble, globble, globble!».

«No! no!» dijo Kiki. «Así puede ser como ladra un pavo glotón pero no es como ladra un perrito».

Kiki corrió a ver al ternero Rojo.

El ternero rojo miró a Kiki y dijo, «Yo te voy a decir como ladrar, Es así: ¡Mu-u-u, mu-u, m-u-u!».

«No! no!» dijo Kiki. «Así puede ser como un ternero rojo ladra pero no es como ladra un perrito.

Kiki estaba muy cansado. Se tendió debajo de un árbol. Pensó y pensó.

Justo entonces vio a otro perrito cuyo nombre era Manchitas. Manchitas estaba corriendo detrás de Bolita de Nieve, el gato.

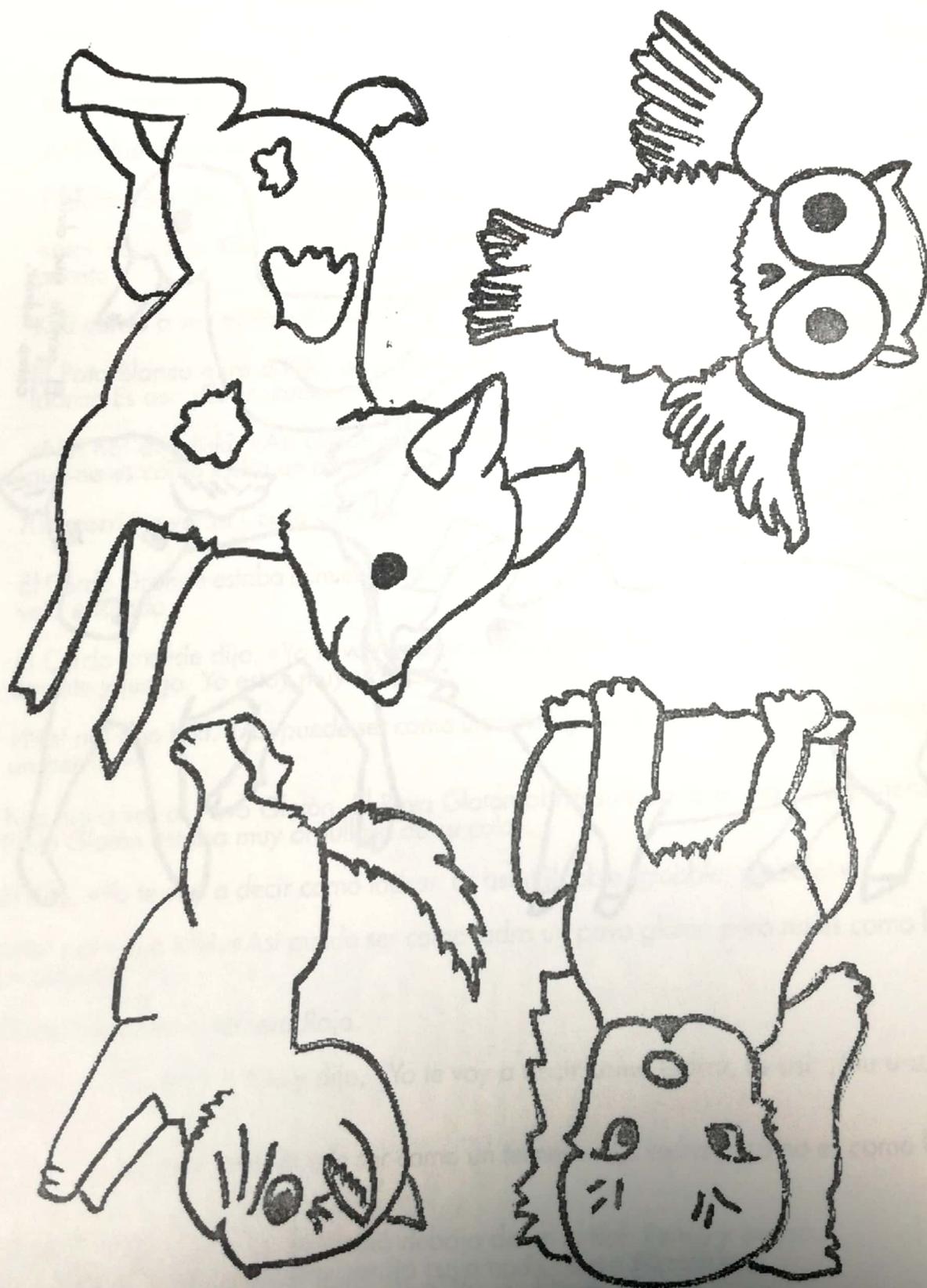
Bolita de Nieve se subió en un árbol. Manchitas empezó a saltar y saltar al rededor del árbol varias veces. El decía: ¡Guau-guau, guau-guau!».

Kiki se levantó, saltó y dijo, «Ahora recuerdo como ladrar.
¡Guau-guau, guau-guau, guau-guau!

Manchitas escucho a Kiki y vino corriendo. Entonces los dos se fueron corriendo. Kiki estaba muy contento de saber como ladrar de nuevo!.



El perrito que olvidó
como ladrar.



El perrito que olvidó como ladrar.

Sesión 22: CUESTIONARIO: « HISTORIA DE VIDA».



CUESTIONARIO:
HISTORIA DE VIDA: (PREGUNTAR A FAMILIARES).

MI FAMILIA: NOMBRE OCUPACION

-Papá _____

-Mamá _____

-Hermanos _____

-Abuelos _____

2. ¿Dónde se conocieron mis papás? _____

3. ¿Cómo fue cuando mi mamá me esperaba? _____

4. Mi nacimiento. _____

5. Lugar que ocupó en mi familia. _____





Sesión 23

INDICE LIBRO PERSONAL: «YO SOY PERSONA».

Tapa Sesión 5

Página 1 Sesión 24

Página 2 Foto Personal (enmarcar con dibujo)

Página 2 Sesión 5 (¿Quién soy yo? - Mi familia)

Página 3 Sesión 5 (mis gustos)

Página 4 Sesión 5 (soy bueno para)

Páginas 5 y 6 Cuestionario historia de mi vida

Página 7 foto grupo

Soy una persona única

Poner: Láminas coloreadas de cuentos

Foto del grupo de niños y monitores

Sesión 23: INVITACION A LOS PADRES

QUERIDO/S.....*

Como tu/ustedes sabe/n, hemos estado participando en el colegio en un taller todas las semanas.

Hemos jugado, conversado, pensado y para la fiesta final quiero estar con ustedes/ contigo y contarle/s todas las cosas que hemos hecho.

Los espero y estoy seguro/a que lo vamos a pasar muy bien

Tu hijo/a que te(los) quiere

*Se hacen cartas diferenciadas según quien constituya la familia del niño/a





Sesión 24: MODELO DE CERTIFICADO.

Se otorga el presente

Diploma de Honor

_____ de 1999

_____ de _____



JUEGOS OPCIONALES:

Sesión 3:

JUEGO "HA LLEGADO CARTA"

Los niños se disponen en filas al final de la sala. El que dirige dice: "Ha llegado carta". Los niños responden: "Para quién". Monitor: "Para todos los buenos para: bailar, saltar, dibujar, hablar, reírse, desordenar, portarse mal". Los niños que piensan que son buenos para alguna acción, van dando un paso cada vez, hasta llegar donde el monitor.

Sesión 4:

JUEGO "ACCIONES DE ANIMALES".

Se realizan acciones representando la imagen que tenemos de los animales: león (enojón, ruger), conejo (suave, salta), culebra (asusta, se arrastra), perro (amistoso, ladra, acaricia), gato (tierno, maulla), pájaro (alegre, pía), elefante (inmenso, camina aplastando).

Sesión 5:

JUEGO "HERMANOS"

Los niños forman dos círculos concéntricos, con igual número de personas cada uno, y cada grupo se toma de la mano (Queda un grupo rodeado por el otro). Se enumera a los niños en los 2 círculos. Las parejas se forman con los que tienen el mismo número. Luego ambos círculos giran en direcciones opuestas, cantando juntos una canción, hasta que quien dirige la actividad dice: "Hermanos". Las parejas se buscan, toman de las 2 manos, mirándose y se agachan.

Sesión 6:

JUEGO "PELOTA CANTANTE"

Los niños se sientan en círculo, y van cantando una canción. Al dar la orden "Paren", el que tiene la pelota en ese momento queda "pintado", y él debe decir para la próxima vez (sin salirse del juego).

Sesión 7

JUEGO "ANIMALES ENOJADOS"

Se cuenta la historia de los animales de un bosque que estaban muy enojados, porque habían venido unos ladrones a robarse muchos árboles y habían dejado el bosque pelado. Los niños actúan la rabia de los animales nombrados: osos, leones, elefantes, jirafas, conejos (caminan y hacen ruido).



Sesión 8 **JUEGO "PLANTAS EN ACCION"**

Actuaremos como que somos plantas con hojas suaves, tiernas, tenemos flores bonitas, de colores, ahora nos tocamos con las manos, y sentimos lo suave y agradable que se siente con nosotros; nos transformaremos en plantas duras, ásperas, con espinas y flores que pinchan (como los cardos); ahora nos tocamos con las manos y sentimos lo duro, pinchado y áspero, nos duele, nos sentimos mal; nos transformamos en árboles grandes, con muchas ramas y hojas suaves, que da sombra y protege; nos tocamos con las manos y nos sentimos bien, protegidos, agradados, y todos los árboles se abrazan en ronda.

Sesión 9 **JUEGO "HELADO DERRETIDO"**

Cada niño se imagina que es un helado, se siente frío, llega un rayito de sol que lo derrite. El monitor toca a cada niño en la cabeza y los niños se van dejando caer lentamente al suelo hasta quedar "derretidos".

Sesión 10 **JUEGO "UNIDOS"**

Se ponen en círculo, y se entrega a un niño un ovillo de lana, se lanza de un lado a otro, quedando todos unidos. Luego se empieza a recoger el ovillo, devolviendo al niño que se lo envió, de modo que el ovillo va recorriendo la misma trayectoria, pero en sentido inverso.

Sesión 12 **JUEGO "ESTATUAS ANIMADAS"**

Si tuvieran una varita mágica: los niños se imaginan en que quieren transformarse para estar alegres. Adoptan la posición de una estatua, con la forma de lo que quieren ser. El monitor los va tocando, y los despierta, y cada niño va diciendo que es, y por qué así es feliz.

Sesión 13 **JUEGO "CORTOCIRCUITO"**

Los niños se ponen en círculo, simulan ser ampolletas, y tomados de la mano son un circuito. Sale una persona afuera, y al llegar, se pone al centro del grupo, y debe ir tocando la cabeza de las personas, las que hacen un ruido "piip", indicando que están buenas, y al tocar a una que previamente se conviene que está mala, se produce el cortocircuito, todos se paran y expresan con una acción su aprecio por el río del centro (convenida previamente, como: hacerle cariño, palmotearlo, abrazarlo, etc.)

Sesión 14

JUEGO "CIENPIES"

El grupo se forma en una hilera, tomados de la cintura. Deben imitar los gestos y movimientos del 1º de la fila. Deben turnarse para ser imitados.



Sesión 15

JUEGO "LA PERSECUCION DE PATOS, POLLOS Y GALLINAS"

Patos, pollos y gallinas van (aletean y se mueven), caminando por el gallinero están (caminan hacia adelante), perseguidas bárbaramente por un ratón, ton, ton, por un ratón, ton. (Se mueven hacia los lados y se ponen alternadamente las manos en la cabeza, como buscando al ratón).

Sesión 17

JUEGO "AUTOS Y BOTES"

Se divide la sala en área verde y lago. La mitad del grupo se queda en el pasto y la otra en el lago. Los que están en el pasto son autos y el resto botes.

Cuando se dice al agua, los "autos" se toman de la mano con los botes, se sientan enfrentados con las piernas cruzadas y se balancean inclinándose hacia atrás y adelante. Vuelven a sus puestos, y se dice: Al pasto, los "botes" deben ir hacia los autos, sentarse detrás de ellos, de espaldas, tomarse de la cintura, y moverse rítmicamente hacia adelante y atrás.

BIBLIOGRAFIA



ALLPORT, Gordon. "La personalidad. Su configuración y desarrollo". Editorial Herder, España, 1968.

BLOOM, Benjamín y Col. "Taxonomía de los objetivos de la educación". Librería El Ateneo Editorial, Buenos Aires, Argentina, 1981.

BRUNER, Jerome. "Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva". Alianza Editorial, Madrid España, 1991.

BRUNER, Jerome. "Acción, pensamiento y lenguaje". Alianza Editorial, Madrid, 1984.

COREY, J. ; COREY, G., "Groups : Proces and practice". Brooks-cole Publishing Co ; California U.S.A., 1982.

EMHART, Jacqueline; RODRIGUEZ, Mónica. "Desarrollo de un programa de habilidades cognitivas de resolución de problemas interpersonales en adolescentes de 13 a 14 años de edad de nivel socioeconómico bajo". Universidad Diego Portales, Facultad de Ciencias Humanas, Escuela de Psicología, Santiago, Chile, 1993.

FEIXAS, Guillem; MIRO, M. Teresa. "Aproximaciones a la psicoterapia". Ediciones Paidós, España, 1993.

FINKEL, Berta "El títere y los titiritesco en la vida del niño". Editorial Plus Ultra, Buenos Aires, Argentina, 1984.

GARDNER, Howard. "Developmental psychology". Little, Brown & Co., Boston, USA, 1982.

GUIDANO, V., Liotti, G., "Cognitive processes and emotional disorders". The Guilford Press, New York, U.S.A., 1983.

GUIDANO V., Liotti, G. "Una base constructivista para la terapia cognitiva. Bibliografía curso "El Self cambiante". Sociedad de Terapia cognitiva de Chile, Santiago, Chile, 1990.

GUIDANO, Vittorio. "Complexity of the Self". The Guilford Press, U.S.A., 1987.

GUIDANO, Vittorio. "The Self in Process". The Guilford. Press, U.S.A., 1991.

KENDALL, Philip "Child and Adolescent therapy. Cognitive-behavioral Procedures". The Guilford Press, New York, U.S.A., 1991.

KOHLBERG, Lawrence. "Child psychology and childhood education". Longman Inc., New York, USA, 1987.

KOHLBERG, Lawrence. "Psicología del desarrollo moral". Desclee de Brower, Bilbao, España, 1992.

LABINOWICZ, Ed. "Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza". Fondo educativo interamericano, México, 1982.



MAZET, Ph.; Houzel D. "Psiquiatría del niño y del adolescente". Editorial Médica y Técnica, SA, España, 1981.

PAPALIA, D; Wendkos, S. "Desarrollo humano". Editorial Mc. Graw Hill Inc, México, 1985.

PATTERSON, C.H. "Bases para una teoría de la enseñanza y psicología de la educación". Editorial El Manual Moderno, México, 1982.

PETTI, Theodore. "Cognitive therapies". En: Lewis, M. Child and Adolescent Psychiatry. Williams & Wilkins, U.S.A., 1991.

PIAGET, Jean. "Estudios sociológicos". Editorial Ariel, España, 1977.

PIAGET, Jean. "Psicología y Pedagogía". Editorial Ariel, España, 1973.

PIAGET, Jean. "Seis estudios de psicología". Editorial Seix Barral, SA, España, 1973.

PIAGET, Jean. "The moral judgement of the child". Free Press, Macmillan Publishing Co., Inc., New York, Usa, 1965.

REMPLEIN, Heinz. "Tratado de psicología evolutiva". Editorial Labor, España, 1974.

RYCHLACK, Joseph. "Introduction to personality and psychotherapy. Houghton Mifflin Company, Boston, USA, 1981.

SCHAEFER, Ch. ; O'CONNOR, K. "Manual de terapia de juego". Editorial el Manual moderno, México, 1988.

SEPULVEDA, G. ; NELSON, M. ; EMHART, J. ; RODRIGUEZ, M. ; CASTILLA A.M. "Actividades para terapia de grupo con adolescentes". Documento de trabajo N°7. Departamento de Psicología, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile, Stgo, Chile, 1995.

SEPULVEDA, G.; VALDERRAMA, P.; DONOSO, P. "Adolescencia y sexualidad. Manual de trabajo en grupo". Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Psicología, Santiago, Chile, 1994.

SEPULVEDA, Gabriela. "Desarrollo psicológico en la edad juvenil". En Desarrollo normal y trastornos psicosociales en la edad juvenil. Centro de Extensión Biomédica, Facultad de Medicina, Universidad de Chile, 1991.

SPIVACK, G.; PLATT, J.; SHURE, M. "The problem solving approach to adjustment. Jossey Bass Publishers, San Francisco, Usa, 1976.

VEGA, Roberto. "El teatro en la educación". Ed. Plus Ultra, Bs As, Argentina, 1981.

WENAR, Charles. "Developmental psychopathology. From infancy through adolescence". McGraw-Hill, Inc., USA, 1994.

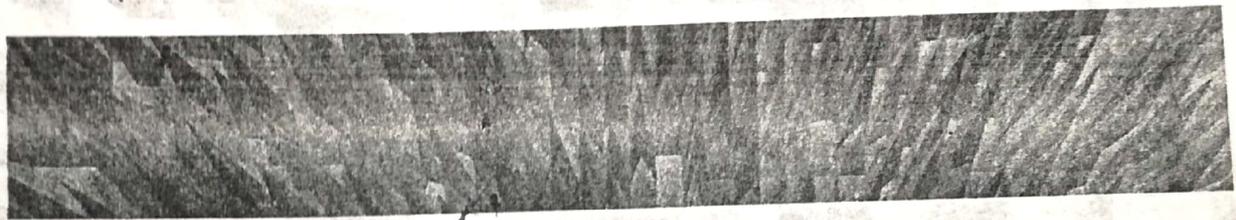
WIENER, J. "Textbook of child and adolescent psychiatry". American Psychiatric Press, USA, 1991.

Somos Personas



UNIVERSIDAD DE CHILE

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA



SOMOS PERSONAS



La publicación de este Manual
ha sido financiada por el
Fondo Nacional de Desarrollo
Científico y Tecnológico
(FONDECYT)

*G*abriela Sepúlveda R.

*S*oledad Larrain H.

Indice

| | |
|--|-----|
| Introducción | 7 |
| Algunas Consideraciones Evolutivas | 9 |
| Contenidos del Taller | 13 |
| Metodología | 17 |
| Organización de actividades | 19 |
| Etapa I Método de Resolución de Problemas: Conocimiento y Comprensión | 25 |
| Etapa II Método de Resolución de Problemas: Búsqueda de Alternativas y Análisis de Consecuencias | 31 |
| Etapa III Método de Resolución de Problemas: Planificación (Plan de acción) | 39 |
| Etapa IV Integración Método de Resolución de Problemas | 45 |
| Anexo I Cuestionario de resolución de Problemas para Niños | 53 |
| Anexo II Láminas y Cuentos para sesiones | 61 |
| Anexo III Juegos Opcionales | 119 |
| Bibliografía | 123 |



El maltrato infantil es uno de los problemas más graves y dolorosos de la sociedad moderna. La vida de millones de niños se ve brutalmente amenazada por los malos tratos que reciben en la familia, en las instituciones y en la sociedad. En América Latina, 6 millones de niñas y niños son objeto de agresiones severas y 80.000 mueren cada año por la violencia de sus propios progenitores.

Es imposible poder evaluar el daño de los malos tratos en los niños que lo sufren; sin embargo, la evidencia actual nos permite afirmar que las consecuencias de este hecho repercuten seriamente en el desarrollo físico y psicosocial del niño afectado. Con mucha frecuencia, detrás de problemas de aprendizaje, de comportamiento, de agresividad y de vagancia, existe una historia de abuso y abandono. Los daños emocionales producto del maltrato pueden perdurar toda la vida, limitando seriamente la capacidad del adulto en su ajuste personal y social.

En los niños con experiencia de maltrato se observan frecuentemente sentimientos de desvalorización tanto de sí mismo, como de los otros; lo cual lleva a una imagen negativa del entorno social. Predominan así visiones negativas de sí mismo, con baja autoestima y sentimientos de rabia, pena y temor, los cuales no saben controlar ni expresar en forma adecuada.

Asimismo las funciones cognitivas de resolución de problemas interpersonales se ven interferidas, por lo cual su reacción frente a situaciones conflictivas se da frecuentemente en forma impulsiva o de retraimiento y evitación. Esta dificultad se traduce frecuentemente en la escuela en una relación conflictiva con sus compañeros y profesores, profundizándose así su baja autoestima, su desvalorización y su dificultad relacional.

Los niños que viven situaciones de maltrato en forma crónica, van asimilando "la legitimidad del uso de la violencia frente a situaciones de conflicto interpersonal". En la actualidad, existe una amplia evidencia empírica para afirmar que la experiencia de maltrato en la infancia, es un factor de riesgo significativo en las conductas de violencia hacia los hijos y la pareja cuando se es adulto.

El taller que se presenta a continuación tiene por objetivo general el apoyar el desarrollo en los niños de una identidad positiva e integrada, entregándoles elementos para reconocer y fortalecer factores protectores y fortalezas individuales, favoreciendo su integración grupal y familiar. Se pretende facilitar la formación de una identidad personal integrada y autónoma. Esto implica una aceptación del sí mismo, con asimilación de las experiencias significativas sin distorsión.

Por lo tanto se recomienda aplicarlo a niños que se sospecha o viven situaciones de maltrato, o a grupos de niños que por sus características sociales de privación están en situación de riesgo frente a situaciones de maltrato.

El enfoque psicológico que se encuentra a la base de este taller, es un enfoque cognitivo, en la línea de Piaget, Bruner y Kohlberg, que concibe el desarrollo de la persona como un proceso dinámico, de cambios cuantitativos y cualitativos que se producen a través del tiempo; por lo cual la persona está en constantes reestructuraciones de su organización personal en interacción con el medio.

El presente manual contiene en primer lugar algunas consideraciones evolutivas del desarrollo psicológico, luego se refiere al contenido del taller, a la metodología, las actividades propuestas y por último se describe el taller propiamente tal, con sus anexos.

En el curso del desarrollo psicológico se van creando totalidades configuradas y organizadas: estructuras psicológicas, las cuales van cambiando a través del tiempo. Las diversas funciones psicológicas se van organizando con una variación interindividual, en las distintas áreas funcionales del desarrollo psicológico.

Basándonos en Remplein (1974), agrupamos las funciones psicológicas en:

- a) funciones de orientación o cognitivas, que incluyen las funciones de percepción, representación, memoria, fantasía, pensamiento y lenguaje.
- b) funciones afectivo-sociales, que incluyen los impulsos, la voluntad, los sentimientos y emociones.

Todas estas funciones se integran entre sí formando una conexión de tipo estructural, inseparable.

Siguiendo estas directrices, en el presente taller hemos utilizado un esquema de funciones psicológicas desarrollado por Sepúlveda G. (1991), el cual guiará los objetivos a desarrollar en los niños, para estimular el desarrollo psicológico de manera integrada (Ver cuadro 1). Incluimos sólo las variables psicológicas cuyo desarrollo estimularemos en el taller, enfatizando los aspectos relacionados con el desarrollo de las estrategias de resolución de problemas, lo cual describiremos en la sección siguiente.

Las metas evolutivas centrales del desarrollo psicológico son:

La identidad personal, que implica el logro de una autonomía o libertad de elección, que da a la persona un sentido de dignidad y de independencia legítima, en términos de Erikson (1993), evitando la duda y la vergüenza, y logrando un sentimiento de autocontrol que da origen a un sentimiento perdurable de buena voluntad y orgullo.

La integración social, que implica la aceptación y respeto por las normas del grupo; el actuar por deber a las normas, valores y principios de la sociedad.

Los elementos centrales de esta meta se resumen en términos de las tres "R" básicas para el potencial humano y esencial para mantener la calidad de nuestra supervivencia: razón, respeto (mutuo y hacia sí mismo) y responsabilidad (social y consigo mismo).

En esta línea los objetivos generales del taller se orientan al incremento de estas metas del desarrollo, las cuales hemos operacionalizado de la siguiente forma:

Desarrollar una identidad y autoestima positiva e integrada. La identidad personal fue definida como un proceso de integración, de organización de la concepción del sí mismo y del mundo que tiene la persona. El desarrollo de la función de identidad es la progresiva emergencia de un sentido de unicidad e individualidad adquirido a través de las interacciones en el mundo, que nos permiten ir reconociendo nuestras propias características y diferenciándonos de los otros. Es una estructura del sí mismo construida por la persona internamente y cuya característica principal es la organización dinámica de los impulsos, de las habilidades personales, creencias e historia personal.

La autoimagen es la estructura central de la persona, es el marco de referencia desde el cual ésta se proyecta al mundo. Consiste esencialmente, en una totalidad de creencias, afectos, memorias y procesos de pensamiento sobre el sí mismo, que produce una identidad coherente y un sentido de la unidad personal y de la continuidad en el tiempo (Guidano y Liotti, 1990).



La autoestima es un componente de la identidad personal, que resulta de la tendencia a autoevaluarse de la persona. El grado de autoaceptación y autoestima depende de las creencias en relación a la propia valía y la estimación de las conductas y emociones de cada uno.

Desarrollo de identificación, diferenciación y expresión de emociones y sentimientos en el contexto interpersonal. Las emociones y sentimientos son la repercusión de la interacción con el mundo. (Remplein, 1974). El mundo impresiona de distintas formas al individuo, provocando diferentes sentimientos y emociones.

Los primeros estados son de placer - displacer, y luego estos sentimientos se van diferenciando, dando un rango de emociones que podemos reconocer como parte de nosotros.

Desarrollo de empatía y de toma de perspectiva, entendiendo la empatía como la capacidad de compartir sentimientos experimentados por otros, y la toma de perspectiva como una habilidad sociocognitiva que permite coordinar el propio punto de vista con el de otros, facilitando la observación y reflexión sobre sí mismo y sus relaciones interpersonales.

Resolución de problemas sin violencia, en forma reflexiva. Entendiendo la violencia como la forma de imponer los deseos por medio de la co-acción o presión sobre el otro, sin respetar sus derechos personales.

Desarrollo de relaciones interpersonales en base al respeto, la responsabilidad y la justicia, definidas éstas en términos Piagetianos como (Piaget, 1965):

-Respeto: acción por deber hacia los derechos de otros y las reglas sociales.

-Responsabilidad: Evaluación de los actos propios y de los otros, considerando las intenciones, motivaciones y/o las consecuencias de las acciones.

-Justicia: Patrón de equilibrio o armonía en un grupo, para dar a cada uno lo que le corresponde, respetando los derechos de cada persona.

Estos elementos son los conceptos centrales para la conducta moral, la cual es definida por Piaget (op. cit), como un sistema de reglas que regulan las relaciones entre las personas, aspecto que es enfatizado en nuestro programa, en el cual se espera que los niños den los pasos necesarios para avanzar desde la moral heterónoma, en la cual los juicios y las acciones dependen del control externo de la autoridad, a la autonomía moral.



| Aspectos cognitivos | Aspectos afectivos | Aspectos sociales | Aspectos morales |
|---|--|--|---|
| <p>*Percepción de la realidad: visión de mundo, visión de sí y visión del futuro.</p> <p>*Comprensión, Pensamiento, Conceptualización.</p> <p>*Iniciativa: locus de control interno, externo.</p> | <p>*Identificación y diferenciación de emociones.</p> <p>*Necesidades, intereses, motivaciones.</p> <p>*Empatía y culpa.</p> <p>*Expresión de emociones (Rabia, pena, temor, alegría, tristeza, ansiedad).</p> <p>*Control de impulsos: autocontrol. Capacidad de inhibir conductas, capacidad de tolerar frustraciones y límites impuestos por el ambiente.</p> | <p>*Toma de perspectiva: punto de vista del otro.</p> <p>*Relaciones interpersonales.</p> <p>*Comunicación: escuchar, responder.</p> | <p>*Conocer normas y reglas sociales.</p> <p>*Clarificar y jerarquizar conceptos de respeto, responsabilidad y justicia.</p> <p>*Sistema de creencias y valores personales.</p> |

