

Los libros del alumno de un vistazo

Estructura de las unidades didácticas

Cada unidad didáctica cuenta con la siguiente estructura:

- Página de inicio.
- Páginas de contenidos teórico-prácticos.
- Páginas finales.



Página de inicio, que incluye sumario de los contenidos y los objetivos de la unidad.

Ejemplos

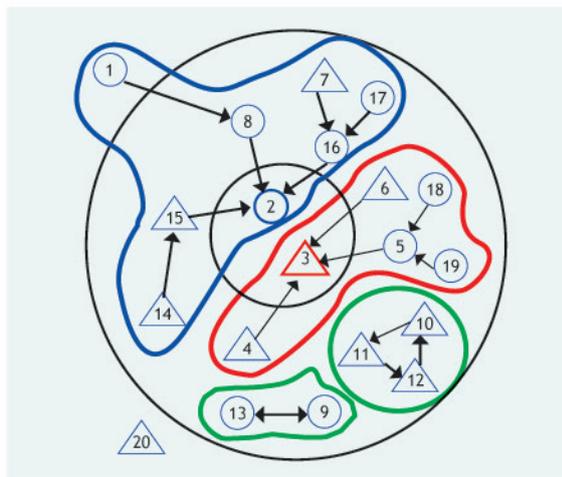
El sociograma

¿Con quién te gusta ir a jugar?

Imaginemos que este sociograma corresponde a una clase de 3-4 años y responde a la pregunta: "¿Con quién te gusta ir a jugar?".

Podemos observar lo siguiente:

- Se establecen cuatro grupos diferenciados en la clase.
- 1 es una niña olvidada en el juego, ya que elige a la niña 8, pero no es elegida por nadie.
- 20 se muestra aislado en el juego, no elige ni es elegido.
- 2 y 3 son populares, y además el 2 tiene influencia sobre un gran grupo mediante cadenas de difusión, así que su liderazgo es importante.



Casos prácticos

2

Sociograma en un grupo de 3 años

** El equipo educativo de una escuela de Educación Infantil ha decidido realizar el sociograma de las dos clases de 3 años. Ana, que es tutora de una de ellas, hace una serie de preguntas a todos los niños, y anota las respuestas. Al hacer el recuento a la pregunta ¿Con quién te gusta jugar?, observa lo siguiente:

- Pablo no recibe ninguna elección y no elige a nadie.
- María recibe 12 elecciones.
- Raquel, Eva y Juan se eligen entre ellos, pero no reciben elecciones del resto de compañeros.

¿Qué información te dan estos datos?



Solución **

- Pablo es un alumno aislado en el juego.
- María es muy popular.
- Raquel, Eva y Juan forman un subgrupo muy unido, pero aislado del resto.

Páginas de contenidos teóricos y prácticos que incluyen actividades propuestas y ejemplos relacionados con cada epígrafe.

Juegos en grupo para niños, ¿son todos igual de cooperativos?

El juego colaborativo integra y fomenta el trabajo en equipo, mientras que en la competición prima el afán individual por ganar.

Jugar es la actividad favorita de los más pequeños y, si se lleva a cabo con más niños, la disfrutan aún más. El juego en grupo de los niños los ayuda a socializarse y a adquirir numerosas aptitudes básicas para su vida de adultos. Pero no es lo mismo jugar para superar desafíos en común que jugar y competir por ser el mejor del equipo. A continuación se apuntan las bondades de los juegos en grupo y algunos de los más entretenidos para los pequeños.

El juego en grupo de los niños

La Asociación Internacional por el Derecho de los Niños a Jugar aclara que jugar no es solo una forma de pasar el tiempo, sino que significa "aprender a vivir". Dentro de este aprendizaje, uno de los aspectos fundamentales que aporta el juego a los más pequeños es abrirles el camino hacia la socialización e interacción con los demás. El juego en grupo es divertido para el menor, pero no todos enseñan al niño a trabajar en equipo. Las actividades cooperativas ayudan al pequeño a aceptar las desigualdades, mientras que la competición prima el éxito de unos frente a otros.

Según el estudio "El juego en la educación social y emocional", elaborado por Petra María Pérez, catedrática de Teoría de la Educación de la Universidad de Valencia y miembro del Observatorio del Juego Infantil, a través del juego "los niños se socializan

en la cultura del grupo". Pérez destaca que, en los primeros años, el juego "es un entorno ideal para comprender y aceptar como semejantes a otros sin importar sus características diferentes". De hecho, el juego en grupo, frente al individual, aparece en los primeros puestos de las preferencias infantiles en el "Estudio sobre niños españoles", llevado a cabo también por esta especialista. Los pequeños reconocen la importancia de jugar con otros menores.

Pero ¿son igual de socializadores todos los juegos en grupo? Cuando en la acción de jugar participa más de un niño, siempre se experimenta una interacción entre ellos. La diferencia radica en las competencias sociales que se pueden adquirir con cada uno de ellos.

Juegos cooperativos para superar desafíos en común

Los juegos colaborativos, a diferencia de los que proponen la competición, no tienen como meta ganar o perder. El objetivo principal de todos los niños es común y la idea es superar de manera colectiva los retos que propone el juego. No hay necesidad de superarse unos a otros, sino de jugar juntos para alcanzar la meta.

Un estudio de la profesora de psicología de la Universidad del País Vasco Maite Garai-gordobil sobre los efectos del juego destaca que con los juegos cooperativos se consigue un descenso de las conductas agresivas, se incrementan los mensajes positivos hacia los demás y se mejoran las conductas sociales altruistas.

Fuente:
<http://www.consumer.es>
Por MARTA VÁZQUEZ-REINA



Actividades

- 1... Reflexiona acerca de la relación que existe entre el juego en grupo y la construcción de la identidad y la personalidad.
- 2... Elabora un listado de habilidades sociales relacionadas con el juego en grupo.

Páginas finales, que aportan más casos prácticos, actividades, secciones de repaso y contextualización que facilitan la asimilación de contenidos.

Caso final

5

Aumentar una conducta deseada mediante el moldeamiento o aproximaciones sucesivas

· · "Ana es una alumna de 5 años. Aunque ya ha interiorizado alguna de las rutinas del aula, como recoger los juguetes antes de salir al patio o recoger las pinturas después de colorear las fichas, todavía no realiza sin la ayuda continua de la profesora la primera rutina de la mañana, que incluye todos aquellos pasos que se dan desde que los niños entran en fila hasta que están sentados en el corro".

Basándote en la anterior situación, determina un objetivo o comportamiento final por conseguir y realiza una lista de las aproximaciones sucesivas para reforzar hasta alcanzarlo.

Solución · · Basándonos en la situación, podríamos establecer como **objetivo final** o conducta deseada la adquisición del hábito de sentarse en el corro al entrar en clase por la mañana habiendo realizado los pasos previos.

Podemos observar que la profesora de Ana quiere conseguir que la niña sea capaz de realizar de manera autónoma esta rutina básica diaria.

Sabemos que Ana no es capaz de realizar esta rutina sin la ayuda continua de su profesora y deducimos que existe una serie de pasos o acciones desde que los niños entran en fila en el aula hasta que están sentados en el corro. Por lo tanto, una vez definido el objetivo final debemos concretar cuáles son estos pasos o acciones. Estos podrían ser los siguientes:

1. Entrar en fila en el aula.
2. Ir directamente al perchero marcado con su nombre.
3. Quitarse el abrigo o jersey.
4. Coger la bata de clase, ponérsela y abrocharla.
5. Colgar el abrigo o jersey.
6. Sentarse en el corro.



Estas acciones se suelen incrementar todos los lunes, ya que es cuando los niños traen de casa su bolsa con su bata y su vaso para el agua. Aplicaremos la técnica de moldeamiento o aproximaciones sucesivas teniendo en cuenta el objetivo y el listado de acciones que hemos detallado. Al usar esta técnica debemos tener claro que tenemos que reforzar todas aquellas conductas que sin ser la final se asemejen o aproximen a esta. Además, tampoco le recordaremos a Ana lo que está haciendo mal, es decir, si cuando entra en clase se quita el abrigo y se le olvida ponerse la bata, no le diremos:

"Ana, ¡muy mal!, se te ha olvidado ponerte la bata".

En lugar de esto, reforzaremos positivamente el paso que sí ha realizado bien y que la acerca poco a poco a la conducta deseada.

"Ana, ¡muy bien!, has entrado en clase y te has quitado tú sola el abrigo".

También podemos animarla a que realice la siguiente acción sin darle pautas explícitas.

"A ver, ¿qué tienes que hacer ahora?".

Recomendaciones: debemos asegurarnos de que la niña nos está escuchando y entendiendo todo aquello que le vamos diciendo. Por lo tanto, procuraremos acercarnos a ella y hablarle directamente de una manera clara.

Páginas de contenidos teóricos y prácticos que incluyen actividades propuestas y ejemplos relacionados con cada epígrafe.

Solución •• Propuesta de la dinámica: El tiburón.

FICHA DE DINÁMICA *ROLE-PLAYING*

Edad: a partir de 4 años.

Objetivos:

- Aprender a ayudarse mutuamente.
- Valorar al otro como necesario.
- Comprender que la suma de todos es importante.

Agrupación: entre 5 y 20, aunque se puede adaptar a cualquier número de personas.

Temporización: 20 minutos.

Materiales: esterillas (cuanto mayor sea el tamaño del grupo necesitaremos más) y un tambor.

Desarrollo: se explica a los niños que se imaginen que viven en una isla y que les gusta mucho bañarse en el mar, pero que a veces hay un tiburón que les puede atacar. Solo en la isla estarán a salvo, lo que pasa es que no se sabe por qué, la isla cada vez se hace más pequeña... El educador tocará el tambor a un ritmo determinado y entonces los niños nadarán por el mar (espacio libre). En el momento en que se acelere el ritmo, los niños deberán ir hacia la isla (esterillas colocadas juntas) porque se acerca el tiburón.

En cada episodio, el educador sacará una de las esterillas de manera que habrá menos espacio en la isla y llegará un momento en que deberán organizarse y ayudarse para caber en ella.

Al finalizar se reúne al grupo y se pone en común su vivencia, haciendo hincapié en la importancia de haberse ayudado para salvarse.

Adaptaciones: en lugar de un tambor se puede utilizar música grabada que se oiga mediante un equipo de música y pararla cuando sea necesario. Las esterillas también pueden cambiarse por cualquier otro material que cumpla esta función.

Evaluación:

- ¿Se lo han pasado bien?
- ¿Ha funcionado correctamente?
- ¿Se han ayudado entre ellos para salvarse?
- ¿Cómo valoran la experiencia?



Páginas finales, que aportan más casos prácticos, actividades, secciones de repaso y contextualización que facilitan la asimilación de contenidos.