



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES Y
COORDINACIÓN DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA/
COORDINACIÓN DE PRÁCTICAS

**“EL HUMOR COMO HERRAMIENTA PARA
FORTALECER LOS VÍNCULOS
INTERPERSONALES: UN PROGRAMA PARA
DESARROLLAR FACTORES PROTECTORES DE
RESILIENCIA EN NIÑOS DE UNA CASA HOGAR”**

**INFORME DE PRÁCTICAS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA
PRESENTA:**

BEATRIZ ALEJANDRA MACOUZET MENÉNDEZ

**DIRECTOR DEL INFORME:
MTRA. CECILIA MORALES GARDUÑO**

**REVISOR:
MTRA. PIEDAD ALADRO LUBEL**





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNAM.275

2009

ej. 2

M-

TPs.

H. JURADO

MTRA. PIEDAD ALADRO LUBEL
MTRA. MILAGROS FIGUEROA CAMPOS
LIC. FERNANDO FIERRO LUNA
LIC. IRMA CASTAÑEDA RAMÍREZ
MTRA. CECILIA MORALES GARDUÑO

DEDICATORIA:

A RICARDO Y ANA

A MAYTE Y ANA

A RAÚL

Agradecimientos:

A Cecilia Morales, a mi Familia, a Raúl, a Mariana y Lily, a Lucía MV, Dalia, Ernesto y Elena, a Lucía M y T, a Ana Ceci y Ceci N., a la Coordinación Educativa, a Risaterapia A.C. y en especial a toda la comunidad de “Florecer Casa Hogar”.

2.5. Espacio de trabajo.....	37
2.6. Instrumentos.....	38
2.7. Actividades.....	39
2.7.1. Diario del Humor.....	39
2.7.2. El Humor en la rutina diaria.....	40
2.7.3. Taller del Humor.....	40
2.7.4. Sesión del humor con las madres.....	42
2.8. Evaluación.....	42
Capítulo 3. Resultados.....	45
3.1. Niño "A".....	50
3.2. Niño "F".....	61
3.3. Niño "J".....	72
3.4. Niño "S".....	83
Capítulo 4. Conclusiones.....	95
Referencias.....	101

Anexos

Anexo # 1: "Viñetas Predictoras de Resiliencia"

Anexo # 2: "Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor"

Anexo # 3: Cartas Descriptivas del "Taller del Humor"

Anexo # 4: "Sesión del Humor con las Madres"

Anexo # 5: Tablas de Resultados de las Notas de Campo

Anexo # 6: Rúbrica del Enriquecimiento de Vínculos Interpersonales y del Humor

Introducción

El objetivo de este Informe es presentar el trabajo realizado, en el que se buscó fomentar la resiliencia en niños de una casa hogar, utilizando el humor como herramienta para fortalecer los vínculos interpersonales.

En la Coordinación de Psicología Educativa de la Facultad de Psicología, de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) existe un programa de prácticas integrales denominado: *Participación del Psicólogo Educativo en la Promoción de la Conducta Resiliente en Niños y Adolescentes de una Casa-Hogar* (Morales, 2007). Dicho programa, a cargo de la Mtra. Cecilia Morales Garduño, tiene como objetivo “contribuir en la casa-hogar al logro de su misión a través del diseño y desarrollo de programas y acciones que faciliten el desarrollo de factores protectores para la promoción de la conducta resiliente de los niños y adolescentes de la casa-hogar” (Morales, 2007, p. 3). El programa de prácticas mencionado, se desarrolla en las siguientes fases: inducción, detección de necesidades, planeación, intervención, evaluación y comunicación de resultados.

Inscrito en el programa mencionado y a partir de la detección de necesidades realizada, se diseñó el programa motivo de este informe, llamado “El humor como herramienta para fortalecer los vínculos interpersonales: un programa para desarrollar factores protectores de resiliencia en niños de una casa hogar”, desarrollado entre finales de agosto del 2007 y julio del 2008.

El escenario en donde se llevaron a cabo estas prácticas lleva por nombre “Florecer Casa Hogar”; las cuales se desarrollan en un contexto en el que el fomentar la resiliencia en niños es muy importante dadas las condiciones en que viven los mismos; las cuales, se relacionan fundamentalmente con factores de riesgo como pobreza, educación deficiente y violencia intrafamiliar.

En cuanto a la pobreza, este es un fenómeno que no tiene una definición única. Se puede relacionar con diversos indicadores como son, salud, educación, vivienda,

ingresos y gastos. Por esta razón, existen diferentes métodos para medirla, como el de las “Necesidades Básicas Insatisfechas (NBI) y el de la Línea de Pobreza (LP). En México, el método más usado es el de la Línea de Pobreza, que consiste en identificar si el hogar puede o no satisfacer, a partir de la compra de bienes y servicios, un conjunto de necesidades consideradas básicas, tanto alimentarias como no alimentarias (Boltvinik y Damián, 2003).

La pobreza infantil hace imposible el que millones de niños/as puedan disfrutar de su infancia. Perjudica su desarrollo mental, emocional, físico y espiritual, así como “...les priva de las capacidades que necesitan para sobrevivir, desarrollarse y prosperar. Les impide disfrutar la igualdad de oportunidades, aumenta su vulnerabilidad a la explotación, el abuso, la violencia, la discriminación y estigmatización” (UNICEF, 2005, p.1) Según datos del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), el 60% de los menores de edad del país, viven por debajo de la línea de pobreza (Lozano; Del Río; Azaola, Castro, Pamplona; Atrián; Híjar, 2004).

Yoriko Yasukawa, representante de UNICEF en México, dio a conocer en el 2005 la profunda desigualdad que existe entre las diferentes regiones del país y afirmó que “México, siendo una gran potencia económica en el mundo, aún tiene a más de 60 por ciento de sus niños y niñas -alrededor de 24 millones- viviendo en la pobreza” (Aviles, 2005)

En relación con la educación, según la UNICEF (citado en Fuentes, 2007), se estima que en México más de un millón de niños no asisten a la escuela. De los que sí lo hacen, son altos los índices de deserción y reprobación. En el 2004, se registró una tasa nacional de deserción escolar promedio de 1.4% en primaria y de 7.4% en secundaria. Las tasas de reprobación son considerablemente altas; de 4.1% en primaria (490 mil 492 menores repiten el ciclo); de 17.6% en secundaria (un millón 33 mil 876 alumnos reprobados) y de 37.7% en bachillerato, lo que equivale a un millón 239 mil 432 alumnos (Fuentes, 2007).

Por último, la violencia intrafamiliar es otro factor de riesgo que afecta a la niñez mexicana. Según informes del Programa de Prevención al maltrato Infantil del Sistema Nacional de Desarrollo Integral de la Familia (DIF-PRENAM), en el año 2002 se recibieron 23 mil 585 denuncias sobre maltrato infantil, de las cuales se comprobaron 13 mil 332 casos y se atendió a 22 mil 463 infantes. Se encontró maltrato físico en el 32% de los casos y maltrato por abandono en un 23%. Según el Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia, los responsables de maltrato son en el 47% de los casos las madres y, en el 29%, los padres. En una menor proporción se encontraron ambos padres, el padrastro, la madrastra, los tíos, los abuelos y otros. Debe tomarse en cuenta que las madres son las principales cuidadoras de los niños, por lo que las probabilidades de ser responsables de maltrato son mayores (Lozano, 2004)

En los niños y adolescentes de “Florecer Casa Hogar”, se observan uno o más de los factores de riesgo antes mencionados. Sin embargo, existen factores protectores que pueden servir para contrarrestar los efectos de aquellos. Debido a esto y con base en la teoría de de la resiliencia, se busca que los niños y adolescentes que habitan en la Casa-Hogar desarrollen habilidades y competencias que les permitan desempeñarse de manera exitosa.

Con base en lo anterior, el presente trabajo se enfoca en la importancia que tiene, como factor protector, el que los niños establezcan a través del humor, vínculos interpersonales sólidos que les permitan desarrollar la resiliencia.

Al respecto, cabe destacar el significado de resiliencia, que implica que la gente puede sobreponerse a las experiencias negativas y fortalecerse en el proceso de superarlas. (Henderson y Milstein, 2003). Diversas investigaciones mantienen que el humor es importante para sobreponerse de distintos tipos de adversidades (Henman, 2001). El uso del humor puede ayudar a la gente a obtener apoyo social dado que un uso adecuado del mismo puede fortalecer los vínculos interpersonales (Moran y Hughes, 2006). Así, al fomentar el establecimiento de vínculos

interpersonales a través del humor, se puede promover el desarrollo de la resiliencia.

Considero significativo que se investigue más acerca de la importancia del uso del humor y el establecimiento de vínculos interpersonales como factores que promueven la resiliencia. Con este proyecto se pretende aportar conocimiento acerca de la relación de los factores antes mencionados, así como ofrecer una metodología de la aplicación de los mismos. En síntesis, me parece relevante para la comunidad de Florecer Casa Hogar, el fomentar el humor y el enriquecimiento de vínculos interpersonales, como factores generadores de bienestar social.

Para ello, como se mencionó anteriormente, se diseñó y desarrolló el programa denominado: “El humor como herramienta para enriquecer los vínculos interpersonales: un programa para desarrollar factores protectores de resiliencia en niños de una casa hogar”.

El presente informe está organizado en cuatro capítulos. En el primer capítulo se presentan los antecedentes contextuales, que se refieren a la situación de la comunidad de Florecer Casa Hogar; los antecedentes teóricos, en los que se muestran los elementos conceptuales relacionados con el programa de intervención y las experiencias similares, en las que profesionales han abordado temas relacionados con el programa. En el segundo capítulo se presenta el procedimiento por el que discurrió el programa de prácticas integrales, en el que se hace énfasis en la fase de intervención debido a que concierne directamente al presente reporte. En el tercer capítulo, se presentan los resultados que se obtuvieron durante el trabajo de intervención. Finalmente, se presentan las conclusiones a las que se llegó sobre el trabajo realizado, incluyendo los aprendizajes obtenidos y las limitaciones encontradas a lo largo del proceso.

Capítulo I. Antecedentes

1.1. Antecedentes contextuales

Los psicólogos educativos pueden trabajar para la prevención y el fortalecimiento de rasgos protectores relacionados con aspectos cognitivos, psicosociales y psicoeducativos participando para ello, tanto en instituciones gubernamentales como no gubernamentales. A continuación se distinguen tres formas de atender las necesidades y las problemáticas sociales de la población en riesgo:

a) Asistencia Social -Se trata del conjunto de disposiciones legales y de acciones realizadas por las instancias gubernamentales a nivel federal, estatal y municipal, que buscan atender las necesidades básicas y urgentes de individuos que no pueden satisfacerlas por sí mismos.

b) Filantropía- Es la acción voluntaria que se realiza a favor de la comunidad y que se lleva a cabo por organizaciones individuos u organizaciones privadas. Reciben distintos nombres: asociaciones civiles (A.C.), organizaciones no gubernamentales (ONG) o instituciones de asistencia privada (IAP). Se forman de voluntarios y el financiamiento de las actividades que realizan, generalmente, proviene de personas particulares, estados, organismos internacionales, empresas, entre otras. Según el centro mexicano para la filantropía, en México existen alrededor de 5 mil 700 organizaciones de la sociedad civil o no gubernamentales ubicadas en 14 estados de la República. Se calcula que en el Distrito Federal trabajan de manera regular cerca de 400 instituciones, las cuales atienden a diferentes poblaciones y ofrecen distintos servicios (Beristain, 2008).

c) Caridad- Este tipo de asistencia es brindada por parte de las asociaciones religiosas y se rigen por principios y programas propios de la iglesia.

De acuerdo con la clasificación anterior, "Florecer Casa Hogar A. C." es una asociación que brinda apoyo filantrópico, fundada en el año 2003 con el propósito de trabajar para la protección de la niñez mexicana que se encuentra en situaciones de riesgo y de vulnerabilidad. Del año 2003 al 2007 ha apoyado con despensas, ropa y juguetes a 500 niños y niñas y a 100 familias en diferentes regiones de la república, que se encuentran en extrema pobreza. En agosto del 2007, se inició la operación de la casa hogar, la cual alberga a niños y adolescentes, promueve su desarrollo integral: físico, social, emocional y cognitivo y les brinda el apoyo necesario para el cumplimiento de sus derechos. También apoya la participación activa con las madres de familia, realiza alianzas institucionales, recibe donaciones en especie y aporta becas a niños y niñas.

Actualmente brinda atención a 26 niños y dos adolescentes del género masculino y a dos adolescentes del género femenino (en modalidades de residentes, internos, medios internos y externos), que sufren algunas de las siguientes situaciones: marginación, pobreza, desigualdad social, desintegración y/o disfunción familiar, rezago escolar y desnutrición, entre otras.

Su visión es hacer de la institución un modelo exitoso y formador de personas participativas, íntegras, subsidiarias, visionarias y amorosas.

La asociación apoya a que los niños y adolescentes antes mencionados, cuenten con una educación de calidad, tanto formal (desde preescolar hasta la educación técnica o profesional) como complementaria (aprendizaje del idioma inglés, espacios de recreación, desarrollo de habilidades sociales, valores y proyecto de vida).

Además, promueve programas de participación comunitaria, salud, socialización, corresponsabilidad y desarrollo personal y laboral, para las madres, padres y tutores.

Las instalaciones de "Florecer Casa-Hogar", constan de tres dormitorios, (con una cama por persona), dos dormitorios para los varones (de 36 mts/2 aprox.) y uno para las mujeres (de 25 mts/2 aprox.), un aula de estudio/ comedor (de 49 mts/2 aprox.), una cocina (de 18 mts/2 aprox.), una oficina (de 18 mts/2 aprox.), una sala (de 16 mts/2 aprox.); un patio (de 56 mts/2 aprox.) y un cuarto para talleres (de 16 mts/2 aprox.)

Por último, es importante mencionar que Florecer Casa Hogar, desde el año 2007 ha ofrecido sus instalaciones para recibir al estudiantado que la elija como escenario de prácticas, del programa de Prácticas Integrales de la Coordinación de Psicología Educativa de la Facultad de Psicología de la UNAM.

1.2. Antecedentes teóricos

1.2.1. Resiliencia

1.2.1.1. Antecedentes

Desde tiempo atrás el hombre ha estudiado la manera en la que superamos condiciones adversas convirtiéndolas en ventajas para el desarrollo. Werner (1992, citado en Munist, Santos, Kotliarenco, Suárez Ojeda, Infante y Grotberg, 1998), al observar a niños en los que todo indicaba que presentarían dificultades insuperables en la vida, advirtió que lograban salir adelante, constituyendo familias estables y contribuyendo a la sociedad. Estas observaciones la llevaron a utilizar el concepto de invulnerabilidad, definido como el desarrollo de personas sanas en ambientes no sanos. Más tarde diversos investigadores concluyeron que este concepto resultaba poco útil, ya que era extremo y se podía relacionar con un enfoque más médico. Por lo tanto, establecieron un concepto menos rígido: el de la capacidad de afrontar; el cual reflejaba, en mayor medida, la posibilidad de contender con eventos estresantes y graves. Así, a mitad de los años setenta surge el concepto de *coping*, el cual se refiere a las estrategias cognitivas que

permiten una adaptación dinámica y positiva ante la adversidad. Se caracterizan cuatro estrategias de adaptación: la explicación, la minimización, la supresión y la dramatización. Todas éstas involucran acción, lo que tiene un efecto positivo para sobrellevar acontecimientos negativos o situaciones traumáticas (Vanistendael y Lecomte, 2002).

No fue hasta los años ochentas, que se usó el término de resiliencia, concluyendo que éste define de manera más completa a la condición de las personas que, a pesar de haber sido criadas en situaciones adversas, desarrollan competencias y se fortalecen de las mismas (Munist et al., 1998).

En los últimos veinte años, el estudio de la resiliencia se ha acelerado. Goldstein y Brooks (2005) consideran que este fenómeno se debe a diferentes razones. En primer lugar, a medida que se incrementa la tecnología, la cantidad de niños y jóvenes que se enfrentan a la adversidad y el número de adversidades que enfrentan, aumentan también. Otra razón es que se ha incrementado el interés general no sólo por estudiar los factores protectores, sino por hacer intervenciones relevantes que beneficien tanto a los niños que enfrentan riesgo, como a la población infantil en general. Los autores consideran que si los niños desarrollan la resiliencia, podrán enfrentarse de manera más efectiva al estrés, la presión y los cambios.

1.2.1.2. Definiciones del término "Resiliencia"

La palabra "resiliencia" proviene del latín *resilio* que significa volver hacia atrás, volver de un salto o rebotar (Kotliarenco, 1998, citado en Margain, Castro y Llanes, 2003). En las ciencias sociales, este término fue adaptado "para caracterizar a aquellas personas que, a pesar de nacer y vivir en situaciones de alto riesgo, se desarrollan sana y exitosamente." (Munist. et al., 1998, p. 8). Así, el término resiliencia se refiere no sólo a la capacidad y habilidad humana de enfrentar y sobreponerse a las experiencias negativas, sino hasta de fortalecerse en el

proceso de superarlas. (Henderson y Milstein, 2003; Grotberg, 1999). Galende (2004) afirma que la resiliencia “es pensar a un individuo no como víctima pasiva de sus circunstancias sino como sujeto activo de su experiencia” (p. 23)

De esta manera, el enfoque de la resiliencia es contrario a los modelos que atribuyen la responsabilidad del problema a la persona y apoya a los que le atribuyen a la misma, una fuerte responsabilidad ante la solución. Es decir, las que incitan a las personas a resolver sus problemas sin que se tengan que sentir responsables por la situación (Vanistendael y Lecomte, 2002).

Por otra parte, los estudios en torno a la resiliencia han permitido superar los enfoques basados únicamente en el riesgo y han sustentado el enfoque de riesgo protección (Henderson y Milstein, 2003; Margain, et al., 2003), lo que pasaremos a analizar a continuación.

1.2.1.3. Enfoque de riesgo-protección

Tradicionalmente y siguiendo el modelo médico de salud-enfermedad, se le ha dado una gran atención al origen de los problemas (las enfermedades y las incompetencias, entre otros), para estudiar el desarrollo humano y social. Se ha puesto énfasis en los factores de riesgo, es decir, aquellos factores interpersonales, sociales, de influencia ambiental o individuales, que están presentes en los entornos claves donde se desarrollan los niños y los jóvenes y que aumentan la probabilidad de que un individuo desarrolle problemas psicosociales (Margain, et al., 2003). Sin embargo, este modelo resulta limitado debido a que, a pesar de las investigaciones realizadas sobre el mismo, muchas interrogantes quedaron sin respuesta y las predicciones de resultados negativos, hechas con base en los factores de riesgo, no se cumplían (Munist, et al., 1998) De esta manera, se ponía el acento principalmente sobre los factores de riesgo y menos en los factores que podían incidir positivamente para que no necesariamente la predicción adversa se cumpliera.

Debido, por otra parte, a que esta aproximación resultaba limitada para la prevención, han surgido intervenciones que se basan en el desarrollo humano y en la intervención proactiva. Estas últimas se enfocan en los factores protectores; interpersonales, sociales, de influencia ambiental e individuales que muchas veces están presentes en los entornos clave donde se desarrollan los niños y jóvenes y que eliminan, disminuyen o neutralizan el riesgo de que un individuo desarrolle algún tipo de problema psicosocial (Margain, et al., 2003).

En el siguiente apartado se describen las características con las que cuentan las personas resilientes y los factores que influyen en su promoción.

1.2.1.4. Construyendo la resiliencia

Las personas resilientes se identifican por tener diversas características y rasgos que les permiten superar los desafíos presentes en su medio. Según Henderson y Milstein (2003), se distinguen factores protectores internos o características individuales y factores protectores ambientales o características del medio externo que favorecen la resiliencia, mismos que se enlistan de la siguiente manera:

- Factores protectores internos: Se manifiestan cuando las personas prestan servicios a otros, emplean estrategias de convivencia, sociabilidad, sentido del humor, control interno, autonomía, visión positiva del futuro personal, flexibilidad, capacidad para el aprendizaje, automotivación, competencia personal, autoestima y confianza propia.
- Factores protectores ambientales: Se presentan cuando en el ambiente se promueven vínculos estrechos, se valora la educación, se emplea un estilo de interacción cálida, se mantienen límites claros, se fomentan relaciones de apoyo, se alienta la actitud de compartir responsabilidades, se expresan expectativas de éxito elevadas y realistas, se proporciona acceso a recursos para satisfacer necesidades básicas, se fomenta el

establecimiento y logro de metas, se promueve el desarrollo de valores prosociales, se fomenta el liderazgo y se aprecian los talentos de cada uno.

Algunos autores (Munist, et al., 1998), describen los principales atributos identificados en los niños resilientes, destacando los siguientes:

1. Competencia Social: Se relaciona con la capacidad de establecer más relaciones positivas con las otras personas, e incluye cualidades como el estar listo para responder a cualquier estímulo, comunicarse con facilidad, demostrar empatía y afecto y tener sentido del humor.
2. Resolución de problemas: Es posible identificar a una persona capaz de resolver problemas desde su niñez. Ésta se caracteriza por su habilidad de pensar reflexiva y flexiblemente y de probar soluciones nuevas ante los problemas.
3. Autonomía: Se puede definir con el sentido de la propia identidad, caracterizado por el control de factores externos y de poder actuar independientemente.
4. Sentido de propósito y de futuro: Se relaciona con cualidades como expectativas saludables, motivación para los logros, dirección hacia objetivos y orientación hacia la consecución de los mismos, fe en un futuro mejor y sentimiento de la anticipación y la coherencia, entre otros.

Grotberg (2003; Munist, et al., 1998), por su parte, creó un modelo en el que se puede caracterizar a los niños resilientes a través de la posesión de condiciones que en el lenguaje se evidencian diciendo: "Yo tengo", "Yo soy", "Yo estoy" y "Yo puedo". En todas estas verbalizaciones se pueden identificar los factores comunes

en los niños resilientes, como competencia social, resolución de problemas, autonomía y sentido de propósito y de futuro. A continuación se explica el sentido de estos verbos:

1. Ayuda externa; “Yo tengo”: Personas amorosas en quienes se puede confiar dentro y fuera de la familia; personas que me brindan normas y estructura en casa y en otros escenarios; modelos de comportamiento; personas que me estimulan para ser independiente; acceso a la educación, salud y protección.
2. Fortaleza interna; “Yo soy”: Una persona agradable y a la que se puede amar; capaz de sentir empatía y preocupación por los demás; respetuoso de mi mismo y de los demás; autónomo, responsable, optimista y con esperanza.
3. Habilidades interpersonales y de solución de problemas; “Yo puedo”: Comunicarme; compartir sentimientos y pensamientos; resolver los problemas a los que me enfrento; detectar el temperamento de los demás; manejar sentimientos e impulsos y buscar ayuda cuando la necesito.
4. “Yo estoy”: Dispuesto a responsabilizarme de mis actos; seguro de que todo saldrá bien; dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos y, rodeado de compañeros que me aprecian.

La autora afirma que los educadores y agentes de salud, al fomentar la crianza y la educación formal e informal pueden promover la resiliencia y aumentar las situaciones que producen estas verbalizaciones. Indica también que estos factores se pueden promover y poner en práctica. Sin embargo, ninguno es suficiente por sí mismo, es necesaria la combinación de factores de las diferentes categorías para desarrollar resiliencia.

Por otra parte, el ambiente en el que se desarrolla la persona influye en la promoción de los factores protectores de resiliencia. El estudio de éstos últimos, resulta muy útil en la intervención con niños en riesgo de calle o que sufren de abuso y maltrato.

Un problema social muy común es el maltrato infantil. Existen muchos datos sobre efectos secundarios asociados con éste: déficit en el establecimiento de relaciones interpersonales y en la regulación del afecto, así como diversos trastornos psiquiátricos. Aunque no todos los niños que sufren de abuso físico o mental desarrollan dificultades, muchos presentan depresión, trastornos de ansiedad o del comportamiento (Houshyar, Kaufman, 2005).

El estudio de la resiliencia se puede enfocar en encontrar caminos para la adaptación positiva de los niños que sufren abuso y en cómo muchos de estos niños se enfrentan y salen fortalecidos de la experiencia. Debido a lo anterior, la resiliencia puede proporcionar una guía en el desarrollo de intervenciones destinadas a atenuar los efectos negativos del maltrato

Un factor protector importante que promueve el desarrollo de rasgos de resiliencia y que ayuda a contrarrestar las secuelas que deja el maltrato infantil, es el contar con la presencia de cuidadores estables y cariñosos. Algunos estudios demuestran que cuando los niños tienen cuidadores con las características antes mencionadas, disminuye la probabilidad de que presenten depresión, problemas de conducta, conducta violenta y antisocial y aumenta la probabilidad de que tengan un mejor rendimiento escolar (Houshyar y Kaufman, 2005) Por esta razón, es importante promover la resiliencia en los cuidadores, los padres de familia, los educadores y el personal de escuelas y de instituciones en donde se imparte educación.

Al respecto, considerando los seis factores protectores de resiliencia propuestos por Henderson y Milstein (2005), las características y actividades que se deben promover para favorecer el desarrollo de la resiliencia en los educadores y el personal, son las siguientes:

1- Enriquecer los vínculos: Promover la interacción significativa entre el personal, involucrarlos en el establecimiento de los cometidos de la institución y fomentar las actividades interpersonales.

- 2- Establecer límites claros y firmes: Manejar límites claros dentro de los cuales pueden desarrollar su creatividad y crecimiento personal y profesional.
- 3- Enseñar habilidades para la vida: Crear oportunidades de aprendizaje significativo: capacitación en las principales necesidades, incluir procesos interactivos como manejar conflictos y resolver problemas y fortalecer su autovaloración.
- 4- Brindar afecto y apoyo- Brindar retroalimentación, transmitir mensajes positivos, gratificar el buen desempeño.
- 5- Establecer y transmitir expectativas elevadas- Fomentar el sentimiento de estar al servicio de causas que van más allá de ellos y de sus funciones: trabajo en equipo, compartir tareas y diversificación de roles.
- 6- Brindar oportunidades de participación significativa- Permitirles participar y realizar actividades estimulantes.

Una vez explicado lo que es la resiliencia, sus antecedentes y como se construye y fomenta la misma, pasaremos a estudiar el humor como factor protector interno de resiliencia.

1.2.2. Humor

1.2.2.1. Definición del término "humor"

Etimológicamente, la palabra "humor", se relaciona con *umus* que significa humedad (Garanto, 1983). En la antigua Grecia, Hipócrates relacionó los cuatro elementos (tierra, aire, fuego y agua) con los "humores" del organismo humano: la bilis negra, la sangre, la bilis amarilla y la flema. Pensaba que de la justa mezcla de los elementos surgía el equilibrio de la personalidad y la salud. Cuando estos elementos se desequilibraban y predominaba uno de los humores en el cuerpo, se presentaba la enfermedad.

Lozano y Puche (2002), consideran que el humor para la gente común, puede ser definido como “el gozo que producen ciertas distorsiones sobre la realidad, distorsiones que pueden ir desde la simple exageración, hasta la alternativa absurda” (p. 11), mientras que para el psicólogo, el humor se trata de incongruencia de ideas, eventos o apreciaciones, cuando un evento previsible se transforma en otro, resultando en algo disfrutable. Es una operación mental en la que lo lúdico juega un papel principal. Mc Ghee (1979, citado en Lozano y Puche, 2002), lo considera un evento cognitivo que surge hacia el segundo año de vida del niño. Vanistendael y Lecomte (2002) afirman que el humor se manifiesta espontánea e inintencionalmente para ablandar los obstáculos de la vida.

En esta línea de argumentación, el sentido del humor sería la capacidad con que cuenta un individuo para entender y disfrutar todo aquello vinculado con circunstancias humorísticas, y por lo tanto, una persona con tal sentido desarrollado, disfrutará de los efectos arriba mencionados. Según Garanto (1983), el sentido del humor es un tono vital que hace capaz al individuo de reírse de sí mismo y relativizar los problemas. Así, el sentido del humor es importante para hacerle frente a distintos tipos de adversidad (Lifton, 1993 citado en Henman, 2001). Jesús Garanto (1983) considera que éste conduce a la distensión y al desenfadado placentero de la vida, es medio de control porque posibilita el dar marcha atrás con respecto a uno mismo y a los demás.

1.2.2.2. Los beneficios del humor y de la risa

➤ Aspectos psicológicos

El humor se ha asociado con rasgos de la personalidad como la extroversión, bajos niveles de ansiedad, locus de control interno e independencia. (Babad, 1974, citado en Henman, 2001). También se ha encontrado una relación positiva entre el humor y la expresividad y el manejo de la interacción (Wanzer, 1995, citado en Henman, 2001).

Diversas investigaciones han encontrado que el humor tiene efectos psicológicos positivos en el humano. Las personas que hacen mayor uso del sentido del humor presentan un autoconcepto más positivo, altos niveles de autoestima, bajos estándares de autoevaluación disfuncional y de los niveles de estrés, ansiedad y depresión (Abel, 2002; Kuiper y Rod, 1998; 1993; Nezlek y Derks 2001).

➤ Aspectos fisiológicos

Algunos investigadores han encontrado que el humor tiene efectos positivos en la salud física (Godfrey, 2004; Kuiper, Grimshaw, Leite y Kirsh. 2004). La risa se puede entender como un resultado del humor (Godfrey, 2004), tiene efectos fisiológicos positivos en los sistemas músculo-esquelético, cardiovascular, endocrino e inmunológico: puede inducir cambios químicos y fisiológicos que generan una mayor inmunidad hacia la enfermedad (Fry, 2004), ayuda a reducir las hormonas del estrés y a activar al sistema inmunológico (aumento de linfocitos), reduce la presión arterial incrementando el flujo sanguíneo y mejora la respiración (Godfrey, 2004).

➤ Aspectos sociales

Se ha reportado que las personas que tienen mayores niveles de humor obtienen mayor placer de los diferentes roles que juegan en la sociedad y de los eventos que experimentan a lo largo de su vida (Kuiper, 1995; Nezlek, 2001, citado en Kuiper, et al., 2004).

Duran (1992, citado en Henman, 2001), considera que el humor funciona como un elemento protector de la ansiedad y la tensión. En situaciones que producen ansiedad, el humor surge como una respuesta más positiva que la agresión verbal. Se ha propuesto que las personas que tienen un sentido del humor más desarrollado, pueden hacer evaluaciones cognitivas más positivas de eventos potencialmente estresantes (Vanistendael y Lecomte, 2002; Kuiper, et al., 2004) a la vez que los procesan de manera más apegada a la realidad (Kuiper y Martin,

1998). Así, el humor se puede describir como un mecanismo de defensa positivo que permite revalorar situaciones estresantes y considerarlas como más retardoras y menos amenazantes. (Vanistendael y Lecomte, 2002; Kuiper, 1993, citado en Abel, 2002). Así mismo, la risa promueve la creación de vínculos con los demás, lo que nos permite tener la sensación de proximidad y empatía (Castellví, 2007).

El humor es considerado por diferentes autores como símbolo de madurez. Algunos psiquiatras consideran al humor no agresivo como signo de salud mental y es definido por el DSM-IV, como uno de los funcionamientos defensivos más importantes. (Vanistendael y Lecomte, 2002).

El humor se empieza a desarrollar durante los años preescolares del niño. Sin embargo, no es hasta la etapa que va de los 6 a los 12 años, cuando se despliega la habilidad de usar el humor de manera efectiva, en contextos sociales (Kuiper, 2004).

1.2.2.3. El humor terapéutico y las herramientas para fomentarlo

Se han realizado diversas investigaciones que recuperan los efectos positivos del humor. Frank Farelly en Estados Unidos y más tarde Eleonore Höfner y Hans Schachtner en Alemania, pusieron en marcha la psicoterapia de provocación. Esta terapia trata de empujar a pacientes crónicos, usando el humor, hacia situaciones que de lo absurdas se vuelven cómicas. Se trata de que se produzca un cambio a nivel cognitivo y emocional que les permita tomar otro rumbo para salir del problema. Muchos pacientes han podido salir de la clínica y cambiar su vida retomando relaciones sociales y su trabajo. La terapia de provocación exige de muy buena preparación y de tener cualidades como una actitud benevolente, un espíritu sabio y calmado, empatía con los demás, no hacer juicios de valor y ser sensible a las paradojas y absurdo de ciertos pensamientos y sentimientos (Vanistendael y Lecomte, 2002).

Joseph Richman (1996, citado en Vanistendael y Lecomte, 2002) también se enfocó en los efectos terapéuticos del humor y encontró puntos de proximidad entre el humor y algunos recursos terapéuticos, como lo son: una atmósfera positiva y de aceptación, la comunicación de ideas prohibidas y ocultas, el cambio de perspectiva y la reducción de la ansiedad y el estrés. Enfatizó que el humor tiene que surgir espontáneamente y sin forzarlo.

Por su parte, el psiquiatra Victor Frankl (1988, citado en Vanistendael y Lecomte, 2002), en una situación de mucho dolor, escribió el libro llamado “El sentido de la vida”, en el que intenta mostrar como en las circunstancias más extremas de la vida, se puede dar un sentido a la existencia. En un apartado de su libro, el autor describe cómo durante su estancia en los campos de concentración, el humor era utilizado por la gente para conservar distancia de las cosas y mostrarse, aunque sea sólo momentáneamente, superior a lo que sucede. Junto con un amigo, deciden inventar por lo menos una historia divertida al día, cuyo tema se debía basar en lo que les pasaría después de la liberación. Según Vanistendael y Lecomte (2002), a este tipo de humor, común en las personas de los poblados que sufren una dictadura, le llaman humor de los oprimidos. Expresa reconocimiento de la realidad y permite cierta libertad, cohesión social, aceptación mutua y relajación en situaciones muy adversas.

Por otro lado, Goodman (citado en Godfrey, 2004), asegura que cualquier persona puede desarrollar y nutrir su sentido del humor. Según este autor, existen diversas herramientas para fomentarlo, como lo son:

- Llevar un “Diario del humor” en el que se registren las cosas, eventos o hechos que hacen reír o que divierten.
- Tomarse tiempo para disfrutar de películas, libros y revistas que hacen reír.
- Exponerse a diferentes estilos de humor.
- Leer caricaturas y pegar las preferidas en lugares donde se puedan ver.

Usar el humor socialmente puede ayudar a obtener apoyo de los demás y éste último ayuda a reducir los efectos del estrés (Moran y Hughes, 2006). Así, es importante fomentar el humor como un elemento fortalecedor de las redes de apoyo social y de los vínculos interpersonales.

1.2.2.4. El humor como factor protector de resiliencia

Como anteriormente se mencionó, el sentido del humor es un factor protector interno de la resiliencia. Rodríguez (2004), indica que el humor y la creatividad le abren paso a la subjetividad como parte de la resiliencia, alejándose de los modelos médicos y de su necesidad de objetividad. Considera al humor como “un integrante de aquellos recursos simbólicos humanos que oponen resistencia al discurso hegemónico, el cual tiende a presentar a los fenómenos de exclusión e inequidad como hechos naturales de la época actual” (p. 103, 104). El autor afirma que en la actualidad se han presentado cambios en las estructuras y los vínculos sociales, como la marginación, que transforman al sujeto en un individuo aislado de los soportes sociales de la subjetividad. De esta manera, rescata al humor como un recurso simbólico con las características de apelación al otro, de constitución de lazo social y de sostén de las identidades individuales y grupales. Asimismo, Rodríguez considera que el humor permite generar cambios de perspectiva en la visión de los hechos.

Asimismo, el sentido del humor es importante para sobreponerse de diferentes tipos de adversidades. Se considera un rasgo de adaptabilidad efectiva y esta última es una característica importante de la resiliencia (Vaillant, 1977, citado en Henman, 2001). Por ejemplo, el chiste político, ha logrado que poblaciones sobrelleven las injusticias de las dictaduras y tal como lo afirma Rodríguez: “...quizás no sólo a sobrellevar, sino también a poner en marcha, no sólo la sutileza simbólica que entraña el humor, un discurso diferente y contrario al oficial” (p. 112-113). El autor afirma que las comunidades que logran preservar su identidad y sus

valores, incluyendo al humor, muestran mayor capacidad de cohesión y afrontamiento ante situaciones adversas y procesos de cambio.

Se ha identificado al humor como una de las siete características o factores protectores de resiliencia interna, tanto de niños como de adultos. (Wolin y Wolin, 1993, citado en Henderson y Milstein, 2006). Las personas con un alto sentido del humor, son capaces de cambiar su perspectiva al enfrentarse a situaciones negativas y visualizarlas de modo más positivo (Kuiper, 1995, citado en Abel, 2002). Se ha encontrado que para que el humor sirva para hacerle frente a las situaciones estresantes que se presentan en la vida es necesario usarlo de manera activa (McGhee, 1999). Como ejemplo de lo anterior, se presenta el caso de N. Cousins, un paciente diagnosticado con una enfermedad considerada casi incurable por la medicina, quien ante el terrible diagnóstico, decide hacerle frente a la adversidad por medio del humor. Al hacerse proyectar películas cómicas, leer textos humorísticos y reír a carcajadas logra disminuir el dolor y la inflamación, conciliar el sueño, bajar la fiebre y finalmente retomar su vida normal. Recurriendo a una actitud activa y al humor, Cousins se fortalece en el proceso de recuperar su salud. (Vanistendael y Lecomte, 2002)

1.2.2.5. El humor, el juego y la resiliencia

Según Wolin y Wolin (1993, citado en Henderson y Milstein, 2006), el humor es una característica interna típica de las personas resilientes que en el niño se manifiesta en el juego. De igual manera, la ensoñación, produce alegría y se manifiesta en el niño a través del juego. Por su parte, la imaginación permite resolver problemas y enfrentarse a situaciones traumáticas (Vanistendael y Lecomte, 2002) Así, en el desarrollo del sentido del humor, lo lúdico ocupa un papel fundamental; surge como la vía por la que se manifiesta el mismo en el niño (Lozano y Puche, 2002; Wolin y Wolin, 1993, citado en Henderson y Milstein, 2006)

El juego es una herramienta educativa de gran utilidad que “permite desarrollar en el niño habilidades de pensamiento y de lenguaje, a la vez que informa sobre sus necesidades físicas, intelectuales y afectivas, al permitir conocer su entorno y relaciones...” (Arzate, Cárdenas, Echeverría, Griesbach y Sauri, 1999, p. 82).

Por otra parte, dentro del esquema socioafectivo, el juego es considerado como “un medio para favorecer las experiencias del grupo” y sirve para “sustentar las bases de la prevención”. (Papadimitriou y Romo, 2005. p 26)

1.2.2.6. El juego y las funciones psicológicas, cognoscitivas y sociales

Basándose en el método “Niño a niño”, Arzate et al., (1999) explica que el juego tiene un papel importante en la socialización, comunicación y el lenguaje del niño, lo que se manifiesta en la manera de plasmar sus deseos, miedos y expectativas en relación con los otros. Así, explica que si se entiende al juego como el lenguaje natural del niño, se debe aprovechar este recurso para desarrollar sus capacidades. En términos generales, se puede decir que el juego permite: descubrirse a uno mismo y a los demás; aprender el manejo de sí mismo y de situaciones cotidianas; la resolución de problemas y conflictos; la adaptación a diferentes contextos y a la comunidad; descubrir el placer a los sentidos, el desarrollo de la imaginación; la práctica de habilidades, destrezas y de roles distintos con los que se aprenden costumbres sociales y se desarrolla seguridad para enfrentarse al ambiente. A continuación, se verá como ha sido clasificado el juego, con el propósito de fundamentar el porqué del tipo de juego que se utilizó en la práctica producto de este trabajo.

1.2.2.7. Clasificación del juego

Según los modelos educativos para la Paz y los Derechos Humanos (Papadimitriou y Romo, 2005), el juego se puede clasificar de la siguiente forma:

- Juegos de presentación: Sirven para que se aprendan los nombres y permiten que se favorezca la creación de relaciones grupales para un trabajo dinámico, relajado y con una estructura horizontal.
- Juegos de conocimiento: Permite llegar a un conocimiento más profundo y favorece la creación de un ambiente positivo en el grupo.
- Juegos de afirmación: Permiten el desarrollo del autoconcepto y su afirmación como participantes del grupo. Se intenta que la persona sea consciente de sus limitaciones; facilita el reconocimiento de sus necesidades, de su expresión verbal y no verbal; favorece la conciencia del grupo; desarrolla la capacidad de resistencia; impulsa el desarrollo de los aspectos positivos de la persona y del grupo en un ambiente promotor.
- Juegos de confianza: Son ejercicios en los que por medio del cuerpo se prueba la seguridad en uno mismo y en el grupo. Es importante llevar a cabo estos juegos cuando ya existe conocimiento entre los miembros del grupo; si el juego pone en evidencia la desconfianza, puede ser contraproducente.
- Juegos de comunicación: Buscan estimular la comunicación entre los participantes y favorecer la escucha activa y la precisión del mensaje; desarrollar la comunicación no verbal; crear nuevos canales de expresión de sentimientos y romper con los estereotipos de comunicación.
- Juegos de cooperación: Son juegos en los que todos los participantes tienen la posibilidad de jugar sin ser excluidos ni estereotipados. Crean un clima benéfico y distendido que favorece el trabajo en equipo
- Juegos y técnicas de resolución de conflictos: En estos juegos se plantea una situación de conflicto para que las personas aprendan a reconocer sus causas e interacciones, a describirla y a resolverla. Le proporcionan a las personas elementos como el distanciamiento y le permiten ver las cosas desde el punto de vista de los demás. Estos juegos permiten que al final, se abra un espacio de reflexión en el que se expresen los sentimientos de los integrantes y se valore la situación. Es importante que todos participen y que se respeten.

- Juego dramático- Faure y Lascar (1989), afirman que el juego dramático existe “cuando alguien se expresa ante los demás con deleite, a través del gesto y/o la palabra...” (p. 9). Este tipo de juego ayuda al niño a obtener y desarrollar controles como los del cuerpo y de la sensibilidad, entre otros. Permite la socialización, ya que siempre es una actividad colectiva, favorece la homogeneidad de la clase y “facilita la integración de un grupo de niños inadaptados” (Faure y Lascar, 1989, p.15).

Por último, es importante mencionar que el sentido del humor, evidenciado en el niño a través del juego, puede favorecer el que los niños establezcan vínculos interpersonales estrechos con los demás. A continuación se tratará este tema.

1.2.3. Vínculos interpersonales

Como vínculos interpersonales se entienden las relaciones cercanas que se establecen entre personas. Conocer al otro en la formación de vínculos interpersonales de apoyo, significa compartir la vida interna y creer en su la benevolencia, manteniendo una constante consideración y estima por éste. (Wilson y Ferch, 2005).

A continuación se procederá a mencionar los diferentes tipos de vínculos interpersonales que pueden establecer los niños.

1.2.3.1. Entre el niño y el adulto

Los estudios de Werner y Smith (1992) demostraron que es de gran importancia que los niños y adolescentes cuenten con adultos, fuera de su familia nuclear, que se preocupen por ellos. Es común que tomen como modelo y/o confidente a algún profesor. Argumentan que con el apoyo emocional y el cuidado de otros, se sienten capaces de controlar su vida y le dan sentido a la misma. Encontraron también que las relaciones de apoyo funcionan como una de las principales fuentes para

desarrollar la autoestima, necesitando de al menos un adulto que los acepte incondicionalmente. Así, cuando los niños cuentan con una base que les permita desarrollar confianza, autonomía e iniciativa, pueden enfrentarse a situaciones adversas y salir adelante.

Por su parte, Lauren y Birmingham (2003) describen siete características presentes en los adultos que mantienen relaciones de apoyo con niños y jóvenes: confianza, atención, empatía, disponibilidad, afirmación, respeto y virtud. Añaden que para formar relaciones de apoyo, no basta con que hagan sentir bien a los involucrados, sino que el adulto establezca límites y los mantenga cuando sea necesario, ya que esto genera seguridad y permite que en ausencia de aquél, los niños y jóvenes actúen de manera reflexiva.

1.2.3.2. Entre pares

Al igual que las relaciones con los adultos, la creación de vínculos interpersonales entre niños es importante para su desarrollo. Werner y Smith (1992) afirman que los niños y las niñas resilientes tienden a tener uno o más amigos cercanos.

Las amistades infantiles se refiere al establecimiento de una relación entre dos niños, que se caracteriza afectada mutuo, un sentido de historia compartida y una preferencia por el otro mutuamente expresada (Asher y Rose, 1997, citado en Jiménez, 2000). Al respecto, Rubin (1998), destaca la importancia de las amistades infantiles, considerándolas una parte esencial de la niñez hasta la adolescencia. Así, este autor considera que éstas desempeñan las siguientes funciones importantes en su desarrollo: 1) Permiten el aprendizaje de capacidades sociales (habilidad en el trato y la interacción con el otro y en la postura frente a conflictos). 2) Facilitan el proceso de comparación con el otro, lo cual funciona como una medida de autoevaluación y permite el desarrollo del sentimiento de identidad. 3) Fomentan un sentimiento de pertenencia al grupo.

Por su parte, Seligman (1995), en sus estudios sobre los niños optimistas, encuentra que al dominar las técnicas de resolución de problemas y de relación social, es más fácil que los niños hagan amigos, se sientan cómodos con las situaciones nuevas, saluden a otros niños que antes no conocían y se involucran en actividades nuevas. El autor enfatiza que éstas técnicas permiten que los niños se comprometan, confíen en los demás, aborden conflictos respetando las diferencias, pidan disculpas cuando se equivocan manteniéndose firmes cuando tienen la razón y manifiesten sus deseos de forma clara y enérgica. Este autor considera que los problemas con los amigos y la depresión infantil es un círculo vicioso. La depresión dificulta el que los niños aborden los problemas y hace que la relación empeore, lo que a su vez, los predispone a que la depresión continúe. El autor sugiere que para que los niños aprendan a resolver sus problemas, los adultos involucrados en su desarrollo, no deben querer resolverles sus problemas y no ser muy críticos con su manera de enfrentar los mismos. Por último, indican cinco pasos necesarios para construir la capacidad de resolución de problemas: interpretar lo problemas, adquirir perspectiva, establecer objetivos, elegir un camino y cuando una solución falla volver a intentarlo.

En cuanto a las técnicas de relación social, Seligman (1995) describe las de la firmeza y la negociación. Por firmeza entiende el término medio entre la pasividad y la agresión; el poder decir lo que se quiere de manera clara y enérgica. Al configurar la firmeza es importante que los niños sepan describir la situación que les molesta, que digan como se sienten, qué quieren que cambie y como harán para lograr ese cambio. En cuanto a la negociación, el autor asevera que en el establecimiento de relaciones con los demás es importante saber llegar a acuerdos. El niño debe saber lo que quiere, siempre que sea razonable, después tiene que pedirlo, escuchar lo que la otra persona quiere, y llegar a un acuerdo en el que ambas personas queden satisfechas.

A continuación se hablará acerca del sentimiento de pertenencia al grupo, el cual es una necesidad presente en la infancia y que sólo se logra a través de la

interacción con los demás (Rubin, 1998), por lo que el trabajo en equipo resulta importante.

1.2.3.3. El trabajo en equipo y la formación del grupo

Es fundamental que los niños desarrollen habilidades comunicativas, las cuáles necesariamente implican la participación en procesos sociales, y en las que el trabajo en equipo y la formación de grupos son muy relevantes. El trabajo en equipo permite que el niño exprese sus deseos e ideas y que exponga el proceso lógico que lo lleva a una conclusión. Al relacionarse de esta manera, los participantes toman decisiones y resuelven conflictos, lo que permite el desarrollo de la empatía, la expresión, la capacidad de escucha, el hacer uso de estrategias de argumentación y de mediación, entre otras.

En cuanto a los grupos, éstos representan una unidad en la que sus miembros desempeñan uno o diversos roles, son dinámicos y dependen de la interacción de todos. (Arzate, et al., 1999). El grupo permite que todos se enriquezcan de las aportaciones de los demás y que pongan en práctica la confrontación, el debate y la crítica; además de que genera relaciones socioafectivas. Así, es el grupo en donde se pueden compartir inquietudes, necesidades, intereses, capacidades y debilidades. (Papadimitriou y Romo, 2005)

Existen diferentes técnicas para el desarrollo de grupos de trabajo con niños. Arzate et al. (1999), al describir el método Niño a Niño para la formación de líderes infantiles y juveniles, afirman que en las actividades grupales dirigidas a una causa, es altamente recomendable el uso constante y rutinario de símbolos y rituales como elemento constante en los juegos. Los símbolos sirven para representar ideas, sentimientos o propósitos. Un ritual es un modo de comunicación simbólica que sirve para reafirmar y compartir el compromiso por una causa. Ambos brindan beneficios para la consolidación y el desarrollo del grupo: promueven la participación activa y continúa de todos los participantes, refuerzan el amor, la

confianza, identidad y solidaridad por y con el mismo, le dan fuerza y poder y mantienen la acción focalizada.

Los autores mencionan los siguientes símbolos que pueden ser útiles para reafirmar la pertenencia a un grupo: el lema, el nombre, las promesas, cargos y puestos y la credencial y el contrato.

Los rituales se deben usar cuando surgen situaciones específicas durante las actividades en equipo. Así, deben de reflejar alegría, de usar un lenguaje conocido por todos y con el que todos se puedan identificar, de ser sentido por todos (incluyendo al facilitador), de reforzar el objetivo y el proceso del grupo y de ser atractivos.

En síntesis podemos decir que el juego fomenta el establecimiento de vínculos interpersonales, fortaleciendo las experiencias de grupo y fomentando el desarrollo psicoafectivo.

1.2.4. Metodología Cualitativa

La metodología cualitativa permite conocer y estudiar a profundidad los fenómenos educativos. Martínez (2008), describe a la metodología cualitativa como aquella en donde se trata de identificar “la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones” (p. 8). Este autor indica que, en los estudios cualitativos se le da especial valor a las ideas, sentimientos y motivaciones del hombre. Este tipo de metodología se distingue por ser inductiva, es decir que los investigadores parten de los datos para desarrollar conceptos y las relaciones entre los mismos; y holística, refiriéndose a que las personas y los escenarios son considerados como un todo y no se reducen a variables (Taylor y Bogdan, 1987, citado en Arredondo, 2007). Otras características de la metodología cualitativa, es que la fuente principal de los datos son las situaciones naturales y que los

fenómenos se entienden dentro de sus referencias espacio- temporales y de su propio contexto (Loayza, 2006).

Por su parte, Wittrock (1997), considera que el trabajo de campo en la metodología cualitativa es un método muy útil en la investigación educativa, que implica: participación intensiva y de largo plazo en un contexto; cuidadoso registro de lo que sucede en el escenario, mediante notas de campo y la recopilación de otros documentos como grabaciones, videos y trabajos y una reflexión analítica sobre el registro documental obtenido. Al respecto, González (2000), indica que “el trabajo de campo favorece el contacto interactivo entre el investigador-investigado en un contexto relevante dentro del cual se pueden extender con naturalidad dentro de las relaciones y eventos que forman parte de la vida cotidiana del sujeto” (p. 64). Asimismo, González afirma que éste, está dirigido hacia la construcción de sistemas de relaciones que pueden producir información en sus propias dinámicas y no sólo frente a los actos metodológicos del investigador. Así, el trabajo de campo permite integrar información de diferentes fuentes y contextos. Las notas de campo, que incluyen todas las observaciones que hace el investigador, como las expresiones verbales y no verbales y las acciones de la comunidad en la que lleva a cabo el estudio, se pueden registrar en la bitácora o diario de campo. En esta se pueden incluir las interpretaciones y reflexiones que el investigador haga.

Dentro del trabajo de campo, la observación participante surge como una técnica que involucra la interacción social entre el investigador y los participantes. Implica que el investigador participe en las actividades cotidianas del grupo que desea investigar, tomando notas de campo tan pronto como le sea posible. Debe tratar de recoger información sobre quién, qué, dónde, cómo y por qué alguien hizo algo, anotando sobre los eventos más importantes que posteriormente le servirán para su interpretación. También se pone especial atención en las expresiones que utilizan las personas, para citarlas después como testimonios de lo observado (Martínez, 2008).

La información recogida por medio de las notas de campo, bitácora, videos, grabaciones y transcripciones de las entrevistas en la investigación cualitativa debe de ser categorizada e interpretada por el investigador. Martínez (2008), indica que, en un primer momento, el investigador trata de asignar clases significativas revisando toda la información de manera repetida, hasta que se realice una visión mental del conjunto que le sirva para categorizar de manera adecuada. La categorización y la estructuración requiere de mucha concentración y tiempo, las conexiones de los datos van apareciendo poco a poco, hasta que se pueden generar hipótesis explicativas que conducen a la interpretación.

En la evaluación, se pueden usar la triangulación para mejorar los resultados de la misma. La idea central es usar todo lo que se considere útil, pertinente y que tenga relación con lo que se estudia. Así, se pueden identificar los siguientes tipos de triangulación:

- a) Triangulación de métodos y técnicas- Como su nombre lo indica, consiste en estudiar un problema determinado utilizando diferentes métodos y técnicas.
- b) Triangulación de datos- Se utilizan datos provenientes de diferentes fuentes de información.
- c) Triangulación de investigadores- Participan diferentes investigadores.
- d) Triangulación de teorías: Se emplean diferentes perspectivas para darle estructura a un mismo conjunto de ideas.
- e) Triangulación interdisciplinaria- en la que se invocan diferentes disciplinas para intervenir en la investigación.

La triangulación permite incrementar la validez y la confiabilidad interna de una investigación. La validez consiste en que los resultados de una investigación reflejen de manera amplia y representativa los fenómenos estudiados. Sin embargo, los criterios de validez varían según la forma de conocimiento estudiada.

Según Martínez (2006), una investigación tiene mayor nivel de validez si se aprecia la realidad en un sentido pleno. El autor mencionado considera que para obtener una buena validez interna en la evaluación cualitativa, se debe atender a que haya un cambio notable en el ambiente estudiado entre el principio y el fin de la investigación; que se evalúe con detenimiento hasta que punto la realidad observada es una función de la posición, el rol y el estatus del investigador en el grupo y que se controle la variabilidad de la información por medio de recoger la información en tiempos distintos, contrastarla con la información de otros observadores, entre otras técnicas. Martínez (2006), indica que la confiabilidad interna en las investigaciones cualitativas está orientada hacia la concordancia interpretativa interjueces. La confiabilidad externa no está dentro de los intereses principales de este tipo de investigación ya que no se pretende generalizar a otras áreas.

1.3. Experiencias similares

A continuación se mencionan algunos estudios que se relacionan con el uso del humor, el desarrollo de vínculos interpersonales y la resiliencia:

Linda D. Henman (2001), realizó un estudio cualitativo con 62 prisioneros repatriados de la guerra de Vietnam, utilizando entrevistas estructuradas y no estructuradas. Observó que a pesar de los traumas sufridos durante la guerra, la mayoría de las personas no presentaban enfermedades mentales. Relacionó el uso del humor con la resiliencia como fenómenos comunicativos y encontró que los vínculos entre los prisioneros, usando el mismo, contribuyeron a su supervivencia. A través de la creación de sistemas de apoyo social bien definidos estos hombres aprendieron a sostenerse y a creer en su propio poder.

Por otro lado, Millicent (2002), realizó un estudio en el que exploró la relación entre el sentido del humor, el estrés y las estrategias de afrontamiento en estudiantes de psicología. Utilizó una escala de estrés, una "escala de problemas diarios", un

inventario del estado de ansiedad, una escala del humor y una escala que medía sus estrategias de afrontamiento preferidas. Encontró que los alumnos que tenían un mayor sentido del humor reportaban niveles menores de ansiedad que los alumnos con un menor sentido del humor, aunque hubieran experimentado un número similar de problemas diarios durante los dos meses anteriores al estudio. Se encontró que era más común que los alumnos con mayor sentido del humor usaran estrategias de valoración positiva y de resolución de problemas.

Por otro lado, Frank Farelly en Estados Unidos, crea la psicoterapia de provocación, la cual empuja a pacientes crónicos hacia situaciones que de lo absurdas se vuelven cómicas. Se trata de que se produzca un cambio a nivel cognitivo y emocional que les permita tomar otro rumbo para salir de su problema (citado en Vanistendael y Lecomte, 2002).

En cuanto a este tipo de trabajo en México podemos mencionar a Risaterapia A.C., la cual es una asociación mexicana conformada por voluntarios "Médicos de la Risa", que busca promover la risa, la alegría y el buen humor en hospitales y en lugares vulnerables. Peláez (2005), basándose en los beneficios psicológicos y fisiológicos de la risa, realizó un programa educativo de inducción para los médicos de la risa voluntarios. Afirma que el juego favorece el contacto visual, la confianza e integración grupal, la participación, el sentido de pertenencia y la afirmación de la identidad. Así mismo, utiliza juegos que favorecen el humor y la risa como un recurso importante en el trabajo emocional, ya que funciona como un detonador de empatía y de capacidad lúdica.

Capítulo 2. Procedimiento

El programa motivo de este trabajo, se inscribe dentro del programa de prácticas integrales titulado “Participación del Psicólogo Educativo en la Promoción de la Conducta Resiliente en Niños y Adolescentes de una Casa Hogar”, el cual se desarrolló en las fases que, de forma general, se describen a continuación:

Fase # 1. Inducción y sensibilización

En esta fase, se conoció la dinámica de la institución, se obtuvo una sensibilización personal acerca de los factores de riesgo que enfrenta la población de la Casa-Hogar en la que se llevó a cabo la presente intervención y se logró la comprensión de la teoría de la resiliencia y de las técnicas de investigación cualitativa, particularmente: la observación participante, la entrevista cualitativa y la bitácora.

Fase # 2. Detección y diagnóstico

En lo que concierne a la detección de necesidades, se realizó una evaluación constructiva de la comunidad a la que se dirigió la intervención, se integró la información obtenida por medio de la bibliografía, los expedientes de la institución, la bitácora, los círculos de reflexión y los instrumentos de diagnóstico y detección ejecutados por las alumnas que participamos en el Programa de Prácticas Integrales mencionado (Entrevista con las madres, Prueba del Dibujo de la familia, Prueba del Dibujo de la figura humana de Koppitz, Test Gestáltico Visomotor de Lauretta Bender y el Inventario de Ejecución Académica: IDEA). De esta forma se identificaron los factores de riesgo existente y los factores protectores externos e internos.

Fase # 3. Planeación

Para la fase de planeación, tomando en cuenta las características propias de la institución y los resultados de la fase de detección de necesidades, se diseñó el programa “El humor como herramienta para fortalecer los vínculos interpersonales:

un programa para desarrollar rasgos resilientes en niños de una casa hogar”, y se desarrolló el plan de acción y los pasos a seguir para lograr el fortalecimiento de rasgos resilientes en los niños y adolescentes de la Casa- Hogar.

Fase # 4. Intervención

Ya en la fase de intervención se desarrolló un programa para fomentar la resiliencia en los niños de “Florecer Casa Hogar”, utilizando el humor como herramienta para fortalecer los vínculos interpersonales.

Fase # 5. Evaluación

Para la fase de evaluación, se diseñaron, ejecutaron y analizaron las medidas de evaluación del programa, utilizando la metodología cualitativa. Se hizo uso de la observación participante para medir el progreso en el desarrollo del uso del humor para establecer vínculos interpersonales y fortalecer los rasgos resilientes de los participantes.

Fase # 6. Comunicación

En esta fase se llevó a cabo la comunicación para diferentes audiencias. A las autoridades de la Casa-Hogar se les hizo entrega de forma escrita, y en su momento, de la detección de necesidades, de la propuesta de intervención y de los resultados obtenidos. Al interior del equipo de prácticas se hizo de forma expositiva, la presentación de los proyectos de intervención y de los avances y resultados. De igual forma se presentó este trabajo en el Coloquio de Formación en la Práctica, que anualmente organiza la Coordinación del Sistema de Formación en la Práctica de la Facultad de Psicología de la UNAM.

En todas las fases del programa de prácticas se realizaron las siguientes actividades: participación en las dinámicas, seminarios y sesiones de modelamiento del Programa de Prácticas Integrales; observación entre pares; círculos de reflexión e intercambio de experiencias y revisión y discusión de bibliografía. Asimismo, se exploraron los documentos propuestos para el conocimiento de la institución; se hizo

revisión de búsquedas bibliográficas sobre los temas teórico-metodológicos que fundamentan el programa; se utilizó la observación participante durante la rutina matutina de la casa hogar, los días martes y jueves de 8 a 14:00 hrs., y elaboré una bitácora y notas de campo individual que rescataron las actitudes, conductas e interacciones de los niños dentro de la casa-hogar.

2.1. Cronograma

A continuación se muestra el cronograma

Año 2007-2008

	Ags	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mzo	Abr	Myo	Jun
Inducción	*	****	****	****	**						
Detección		***	****			**					
Planeación				****	**	*					
Entrega de proyecto					*						
Intervención						**	****	****	****	****	**
Evaluación						****	****	****	****	****	****
Continua											
Evaluación Final											**
Comunicación				*		*	*	*	*	*	* *

Como ya se mencionó, en la fase de planeación se desarrolló el programa de intervención denominado: "El humor como herramienta para fortalecer los vínculos interpersonales: un programa para desarrollar rasgos resilientes en niños de una casa hogar". El procedimiento que se llevó a cabo para la instrumentación de dicha intervención se describe a continuación:

2.2. Objetivo general

El objetivo general del programa fue diseñar, desarrollar y evaluar un programa en el que se buscó fomentar la resiliencia en niños de una casa hogar, utilizando el humor como herramienta para fortalecer los vínculos interpersonales.

2.3. Objetivos específicos

- 1- Identificar y fortalecer los factores protectores de resiliencia con los que cuentan los niños de “Florecer Casa Hogar”.
- 2- Identificar la frecuencia con la que los niños de la casa hogar hacen uso del humor.
- 3- Identificar y fortalecer los vínculos interpersonales existentes entre los niños de la casa hogar.
- 4- Identificar la relación entre el humor, los vínculos interpersonales y los factores protectores de resiliencia con los que cuentan los niños de la casa hogar.
- 5- Sensibilizar a la comunidad sobre la importancia que tiene fomentar el humor como formador de vínculos interpersonales y de personas resilientes.
- 6- Compartir la experiencia del diseño y la aplicación de un programa para fomentar el humor y facilitar la formación de vínculos interpersonales con otros psicólogos y profesionales de la salud y la educación.

2.4. Población destinataria

La población destinataria se compuso de cuatro niños: tres de ocho y uno de siete años de edad; que habitan en la casa hogar de lunes a viernes y que pasan el fin de semana con sus padres o tutores:

Niño “A” de ocho años de edad. Cursa 2do grado de primaria. Tiene un rendimiento escolar adecuado. Presenta un desarrollo normal, conducta retraída, timidez y ausencia de agresividad manifiesta.

Niño "F" de siete años de edad. Cursa 1er grado de primaria. Ingresó a la casa hogar en marzo del 2008, por lo que se insertó en el programa ya iniciado éste. Su rendimiento escolar es bajo y presenta conducta retraída y ausencia de agresividad manifiesta.

Niño "J" de ocho años de edad. Cursa 2do grado de primaria. Presenta dificultades en el área de aprendizaje, baja autoestima y se expresa con sus compañeros de manera agresiva.

Niño "S" de ocho años de edad. Cursa 2do grado de primaria. Tiene un rendimiento escolar adecuado y presenta conducta retraída y timidez.

Según los expedientes de la casa hogar y las entrevistas que realizamos el equipo de prácticas integrales con las madres o tutores de estos niños, se aprecia la presencia de varios factores de riesgo, tales como: todos ellos provienen de familias desintegradas, de escasos recursos y de un nivel escolar bajo: madres con primaria y secundaria inconclusas y en sólo un caso preparatoria trunca. Los niños cursan la educación primaria en una escuela pública. En general, sufren o han sufrido en su entorno familiar maltrato físico y psicológico, abandono y falta de atención y de cuidado.

2.5. Espacio de trabajo

El programa se llevó a cabo en las instalaciones de la casa hogar, la cual consta de 2 habitaciones (con una cama por niño), un aula de estudio/ comedor, una cocina, dos oficinas, una sala, un patio y un cuarto para talleres. Las actividades del mismo, se realizaron en:

- Aula de tareas- De 3x10 m. aproximadamente. Cuenta con 2 libreros, mesas y sillas, un sillón y libros de consulta. Tiene iluminación y ventilación adecuada.

- Patio- De 10x15 m. aproximadamente. Cuenta con una alberca vacía, un jardín y 2 áreas libres.
- Salón de talleres- De 3x3 m. aproximadamente. Cuenta con una mesa, un pizarrón, un armario, un librero, un mueble para guardar cosas y dos sillones grandes. Tiene iluminación y ventilación adecuada.

2.6. Instrumentos

- Bitácora- Se hizo uso de una bitácora, la cual se dividió en cuatro secciones: Hechos, Interpretación, Reflexión y Pendientes; en ella, se registraron lo más fiel posible, las verbalizaciones, acciones y la interacción entre los niños y las personas de la casa hogar. Se uso en todas las actividades del programa.
- Videgrabadora- Se hizo uso de una videgrabadora para disco Mini Dv para grabar las sesiones del “Taller del humor” y la “Sesión del humor con las madres”.
- Grabadora- Se utilizó una grabadora para minicassette, para grabar la aplicación del instrumento “Viñetas predictoras de resiliencia” (Cortés, García, Morales, Tepepa, y Vega, 2006, anexo # 1) realizada con cada participante del programa.
- “Viñetas predictoras de resiliencia” (Cortés et. al., anexo #1). Este instrumento cuenta con diez viñetas que presentan situaciones de riesgo con sus respectivas preguntas abiertas. Se analizó según el modelo de Grotberg (2003), que detecta los factores de resiliencia con los que cuentan los niños.
- Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso de Humor- (anexo # 2) Con base en la literatura, se diseñó un instrumento para

que los niños se autoevaluaran y fue sometido a validación por jueces. Cuenta con 24 preguntas sobre la percepción que tienen los niños sobre su uso del humor y de habilidades sociales

2.7. Actividades

El programa de intervención constó de cuatro actividades principales:

2.7.1. Diario del Humor

El "Diario del Humor" se llevó a cabo los días martes y jueves en el horario de 11:00 a 12:00 de la mañana. En este espacio se buscó el fomento del humor por medio de las siguientes actividades:

- 1) Se llevó registro de las cosas o situaciones que los hacían reír o que los divertían. Cada niño tenía su propia libreta para escribir, dibujar o expresarlo de la manera que desearan.

También había una libreta común en la que, en este espacio, los niños podían expresar algún evento que los hizo reír o que los divirtió a todos. Esta actividad se usó como apoyo para fomentar el humor entre los niños (Godfrey, 2004). Se promovió el que los niños cooperaran e intercambiaran experiencias y opiniones favoreciendo el desarrollo de estos rasgos resilientes.

- 2) Se fomentó el apoyo a sus compañeros. En cada sesión, se les pidió que platicaran acerca de cómo habían cooperado o apoyado a los demás durante la semana. Esta actividad tuvo como objeto el fortalecimiento de los rasgos de resiliencia tales como: mostrar habilidades para una convivencia armónica y la cooperación entre los niños.

3) Se creó una obra de teatro con títeres. Los niños hicieron un teatro guiñol, los títeres y el guión de la obra. Se fomentó el humor y la cooperación entre ellos.

2.7.2. El Humor en la rutina diaria

En actividades de la rutina matutina diaria de los días martes y jueves, se fomentó el uso del sentido del humor para relacionarse con los demás. Se reconoció cuando algún niño hizo uso del humor para relacionarse con los demás (bromas, chistes, risas, entre otros) o reaccionaba positivamente ante este (sonriendo, riendo, gestualizando, entre otros). Se fomentó el humor a través de bromas, canciones, expresiones verbales y no verbales, entre otros. También se reconocieron y fomentaron las acciones que favorecían el enriquecimiento de vínculos interpersonales (llamarse por su nombre, cooperar con los demás durante la rutina diaria, brindar afecto y apoyo, entre otros).

2.7.3. Taller del Humor

Los días lunes de 10:00 a 12:00 de la mañana, se aplicó un taller vivencial, llamado "Taller del Humor" (anexo # 3). Si bien el grupo de estudio correspondía a los niños de 7 y 8 años, debido a necesidades propias de la Institución, se incluyó en el taller al resto de los niños, cuyas edades oscilan los 4 y 14 años. Con esto, también se buscó propiciar en todos los niños de la Casa Hogar, el uso del humor como factor protector de resiliencia. A partir de la sexta sesión, se dividió a los niños en dos equipos y se trabajó con cada uno, en diferentes horarios: a) niños de 4 a 8 años de 11 a 12 a.m. y b) niños de 9 a 14 años de 10 a 11 a.m. Se tomó esta decisión para tener un mejor control del grupo, así como para poder adaptar las actividades de acuerdo con la edad de los niños. Se realizaron 14 sesiones estructuradas y una sesión de juego libre.

Cada sesión contó con la siguiente sistematización:

- Saludo y acuerdos grupales:

- Entre todos los participantes se llegó a un acuerdo sobre el nombre del grupo y se gritaba a coro en cada sesión.
 - Entre todos los participantes establecieron los acuerdos grupales a seguir en el taller; por lo que ellos eran responsables de que se cumplieran.
- Ritual de inicio:
 - Antes de cada sesión se hizo una ronda en la que cada integrante decía un mensaje para el grupo (se alentaba el uso de mensajes positivos) a lo que el resto contestaba gritando “¡Bien!”
 - Ejercicios de calentamiento e integración: Se buscó que por medio del juego no violento, los niños se conocieran, se integraran y que estuvieran en disposición física y mental para realizar las actividades del taller. Lo anterior fue esencial a lo largo del curso, debido tanto a la naturaleza vivencial del taller como a la importancia que tiene esto en el desarrollo de rasgos resilientes en los niños y en la formación de vínculos interpersonales entre ellos.

Duración: 15 minutos

- Juego: se buscó que por medio del juego libre de competencia y promotor del humor se fortalecieran rasgos de resiliencia en los niños, que interactuaran entre sí, se apoyaran y se fomentara la creación de vínculos interpersonales

Duración: 40 minutos

- Reflexión: En este espacio se buscó que los niños reflexionaran sobre las dinámicas y las competencias involucradas, que expresaran sus sentimientos, experiencias y opiniones, reforzando los siguientes rasgos de resiliencia: sociabilidad, autonomía, competencia personal, autoestima y confianza propia, entre otros. Empezaban diciendo “En esta sesión aprendí...” ó “En esta sesión me gustó...”

Duración: 20 minutos.

- Cierre de sesión: Después de cada sesión y como cierre del mismo todos los participantes se despedían de los demás haciendo algún tipo de contacto físico no violento: un abrazo, un apretón de manos, entre otros. (Chávez, 2002).

En algunas sesiones se incluyeron actividades de relajación previa o posteriormente al taller, según la disposición del grupo.

2.7.4. Sesión del humor con las madres

Considerando la importancia de incluir a las madres en el programa, se realizó una sesión de juegos (con actividades del "Taller del humor") y se presentó la obra de títeres realizada en el "Diario del humor." Esta actividad se realizó con los niños que formaban parte del programa y sus madres (anexo # 4)

2.8. Evaluación

Para la evaluación, se optó por un enfoque cualitativo. Lo primero que se hizo, tomando como base la literatura y las notas de campo de la bitácora en el diagnóstico inicial, fue diseñar los indicadores de vínculos interpersonales y del humor:

Vínculos interpersonales

- 1- Se llaman por su nombre.
- 2- Utilizan lenguaje verbal no amenazante
- 3- Utilizan lenguaje no verbal no amenazante
- 4- Expresan sus ideas
- 5- Se escuchan entre ellos
- 6- Utilizan expresiones de cortesía

- 7- Reconocen sus propios logros y virtudes
- 8- Reconocen los logros y virtudes de los demás
- 9- Juegan entre ellos
- 10- Brindan apoyo a sus compañeros
- 11- Piden apoyo a sus compañeros
- 12- Brindan apoyo a los adultos
- 13- Piden apoyo a los adultos
- 14- Comparten experiencias divertidas y agradables.

Humor y vínculos interpersonales

- 1- Reaccionan de manera positiva (ríen, sonríen) ante las bromas de sus compañeros.
- 2- Ríe y bromea para relacionarse (sin lastimar a los demás)
- 3- Bromean y hacen reír a los demás para resolver conflictos entre ellos.
- 4- Hacen bromas y ríen para enfrentar situaciones estresantes.
- 5- Hacen comentarios chistosos y bromean para relacionarse con los adultos.
- 6- Hacen bromas y ríen para hacer sentir bien a sus compañeros, levantar la moral del grupo.

Haciendo uso de la bitácora individual, se llevó registro de lo que ocurría durante las actividades del programa: “El humor en la rutina diaria”, “El diario del humor”, “El taller del humor” y “La sesión del humor con las madres”; tomando como base los indicadores y anotando lo relacionado con la interacción entre los niños, el uso del humor y de los rasgos resilientes de los niños.

Se tomó video de las sesiones del “Taller del Humor” y “La sesión del humor con las madres” y se transcribieron las verbalizaciones y actitudes de los niños.

La información obtenida de la bitácora y las videograbaciones, se catalogó por meses (enero y febrero, marzo, abril, mayo, junio y julio), según los indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales y del humor antes diseñados y se registró en tablas de resultados de las notas de campo (anexo #5). Se elaboró una rúbrica en la que se definió el nivel de dominio que mostraban los niños según los indicadores antes mencionados (anexo #6) y se graficaron los resultados

De manera individual y con el apoyo de la grabadora, se aplicó el instrumento "Viñetas predictoras de resiliencia" (Cortés, et al., 2006, anexo # 1) y se comparó con la aplicación inicial, realizada por el equipo de prácticas integrales de la generación 2006-2007. Con cada niño se leyó viñeta por viñeta y se le hicieron las preguntas indicadas en el instrumento. Se transcribió la entrevista y se clasificó según el modelo de Grotberg (2003), en el que a través de las verbalizaciones se identificaron los principales factores protectores comunes en los niños resilientes: competencia social, resolución de problemas, autonomía y sentido de propósito y de futuro (2003; Munist, et al., 1998). Se graficó la frecuencia del uso de los factores protectores para poder analizar los resultados.

Con base en los indicadores diseñados del enriquecimiento de vínculos interpersonales y del humor, se elaboró una autoevaluación (anexo # 2). Dicho instrumento, constó de 24 afirmaciones en las que los niños indicaron el nivel de dominio que consideraban que manejaban. Se leyó cada pregunta junto con ellos, y se indagó sobre sus respuestas (se les pedían ejemplos y se les hacían preguntas exploratorias).

Capítulo 3. Resultados

A continuación se muestran los resultados obtenidos. Se presentan por niño y en el siguiente orden:

A) Resultados de las “Viñetas predictoras de la resiliencia” (Anexo # 1)

Para evaluar la presencia de factores protectores de resiliencia en la población destinataria, utilicé el instrumento “Viñetas predictoras de resiliencia”. Analicé las viñetas según el modelo de Grotberg (2003), en el que a través de las verbalizaciones (“yo tengo”, “yo estoy”, “yo puedo”, “yo soy”), identifiqué los principales factores protectores comunes en los niños resilientes: competencia social, resolución de problemas, autonomía y sentido de propósito y de futuro (2003; Munist, Santos, Kotliarenco, Suárez Ojeda, Infante y Grotberg, 1998). Grafiqué la frecuencia del uso de cada factor protector de la Resiliencia, comparando la prueba inicial con la final.

En la tabla # 1, se muestra un ejemplo de los resultados obtenidos de una viñeta. Las preguntas se encuentran en el extremo izquierdo, después se presenta las respuestas obtenidas en la evaluación inicial y las de la evaluación final y los factores de resiliencia identificados en dichas respuestas.

Viñeta #9-

Pedro estaba en su salón con todos sus compañeros haciendo el trabajo que la maestra les había dejado, cuando de pronto los vidrios empezaron a romperse y el piso se movía tirando todos los muebles. Entonces su maestra gritó “¡Esta temblando!”. Los niños empezaron a gritar al ver que la pared se estaba abriendo y las partes del techo que se caían no los dejaban salir tan fácilmente.

¿Qué crees que piensa Pedro?

¿Qué sentirá Pedro?

¿Qué puede hacer Pedro?

¿Cómo crees que este ahora Pedro?

Niño "A"- Resultados de "Viñetas predictoras de resiliencia"				
Preguntas	Evaluación inicial		Evaluación final	
	Respuestas	Factor de resiliencia	Respuestas	Factor de resiliencia
1. ¿Qué crees que piensa Pedro? 2. ¿Qué sentirá? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que le pegan. 2. Muy feo 3. Portarse bien 4. Adolorido	1.----- 2. Yo estoy-Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. Yo puedo-Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 4-----	1. Que ya no le peguen 2. Mal 3. Que se esconda 4. Bien	1. Yo soy-Respetuoso de mi mismo y del prójimo. Competencia social Demostrar empatía y afecto. 2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. Yo puedo- buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. 4. Yo estoy-Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.

Tabla # 1

B) Resultados de las Rúbricas del Enriquecimiento de Vínculos Interpersonales y del Humor.

Para obtener los resultados de la rúbrica, clasifiqué la información obtenida de la bitácora y las videograbaciones, de acuerdo con los indicadores correspondientes a las categorías de *enriquecimiento de vínculos interpersonales y del humor*. Registré la información (notas de campo) en tablas de resultados (Anexo # 4) divididas por meses (enero y febrero, marzo, abril, mayo, junio y julio)

En la tabla # 2, se muestra un ejemplo del registro de las notas de campo de un indicador en la tabla de resultados. Por “presente” quiero decir que el niño muestra conducta que pone en evidencia la presencia del indicador. Por “no presente” me refiero a que el niño no muestra la conducta señalada. Por “no observado”, quiero decir que no se presentó la oportunidad de ver si el niño contaba o no con la conducta señalada en el indicador.

Mes: Abril

Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
1. Se llaman por su nombre	<p>Bitácora 4/03/08- “A” y “S” se llaman por su nombre: “Ayudé a “A”, dijo “S”. “Ayudé a “S” en tratar de componer su tigre”</p> <p>Transcripción 03/03/08 Sesión # 4- “J” y “F” llaman a los demás por su nombre.</p>	<p>Transcripción 03/03/08 Sesión # 4- “S” le dice chango a “D”.</p>	

Tabla # 2

Después elaboré la “Rúbrica del *Enriquecimiento de vínculos Interpersonales* y del *Humor*” (Anexo # 5), en la que clasifiqué los niveles de dominio de cada indicador:

En la tabla # 3, se muestra un ejemplo de un indicador de la rúbrica:

Enriquecimiento de vínculos interpersonales				
	Experto	Avanzado	Intermedio	Inexperto
2. Lenguaje verbal	Utiliza lenguaje verbal no amenazante mediante expresiones verbales afectuosas.	Se dirige a los demás cordialmente, sin demostrar afecto y/o lo hace únicamente bajo algún tipo de supervisión o sólo con algunas personas.	Utiliza expresiones que denotan rechazo hacia los demás, la mayoría de las veces.	Insulta, grita y/o dice groserías al relacionarse con los demás.

Tabla # 3

Con base en las notas de campo calificué las rúbricas, en las que cada ítem tuvo un valor propio de 3 puntos. Según el nivel en el que se puntuaron, se otorgó la calificación, de la siguiente forma:

- 1- Experto-----3
- 2- Avanzado-----2
- 3- Intermedio-----1
- 4- Inexperto-----0

Finalmente grafiqué los resultados.

C) Resultados de la “Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor” (Ver “Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso de Humor” en Anexo # 2).

La autoevaluación consta de 24 afirmaciones sobre el *enriquecimiento de vínculos interpersonales y el humor*, en las que los niños marcaron el nivel de dominio que consideraban que tenían. Leí cada pregunta junto con ellos, e indagué sobre sus respuestas (les hacía preguntas exploratorias y les pedía ejemplos).

A continuación, se muestra un ejemplo de un reactivo de la autoevaluación:

12) Me río y sonrío cuando mis compañeros hacen bromas.

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

Ejemplos:

Pregunta: "¿Cómo cuando?"

Respuestas: "A" dijo: "Como cuando "Ab" hace caras chistosas"

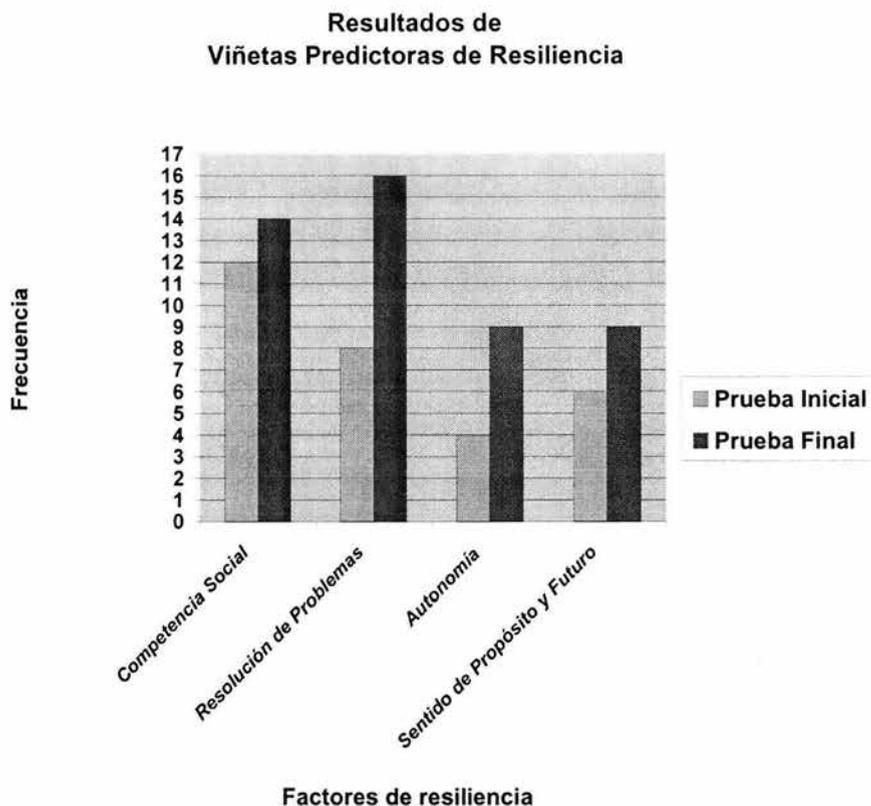
"F" dijo: "Como el otro día que le tocamos a la ventana del camión y le dijimos a una chava: llámame"

"S" dijo: "Cuando "D" le hace como viejito"

"J" dijo: "Con "D", me hace reír mucho"

3.1. Niño “A”

A) Resultados del instrumento “Viñetas Predictoras de Resiliencia” (Anexo #1)



Gráfica # 1

A continuación, en la tabla #4, se presenta un ejemplo de los resultados obtenidos:

Viñeta #2-

El maestro de Paco lo pasó al pizarrón a resolver unas multiplicaciones, pero Paco se puso muy nervioso y no pudo hacerlas. Entonces el maestro grito: “¡Eres un burro! ¿Cómo es posible que no te sepas las multiplicaciones? Ya mejor siéntate porque no sabes hacer nada”. Mientras se iba a su lugar, los demás niños se burlaban de él diciéndole “¡eres un burro, eres un burro!”.

¿Qué crees que piense Paco de lo que pasa?

¿Que sentirá Paco?

¿Qué puede hacer Paco?

¿Cómo crees que esté ahora Paco?

Niño A- Resultados Viñetas Predictoras de Resiliencia				
Preguntas	Evaluación inicial		Evaluación final	
	Respuestas	Factor de resiliencia	Respuestas	Factor de resiliencia
<p>1. ¿Qué crees que piensa Paco?</p> <p>2. ¿Qué sentirá?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que lo insultaron</p> <p>2. Tristeza</p> <p>3. Que haga las multiplicacion es</p> <p>4. Triste</p>	<p>1. Yo soy- Respetuoso de mi mismo y del prójimo.</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto</p> <p>2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto</p> <p>3. Yo puedo- buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Yo soy- Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan.</p> <p>Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos.</p> <p>4.-----</p>	<p>1. Que este... que practique las multiplicacion es</p> <p>2. Mal</p> <p>3. Que practique las multiplicacion es</p> <p>4. Bien</p>	<p>1. y 3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Yo soy- Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan</p> <p>Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos.</p> <p>Yo Estoy- Dispuesto a responsabilizarme de mis actos.</p> <p>Autonomía Control de algunos factores del entorno.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro Motivación para los logros.</p> <p>2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto</p> <p>4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>

Tabla #4

En las cuatro áreas que evalúa la prueba (*Competencia social, Resolución de problemas, Autonomía y Sentido de propósito y de futuro*), se observa un incremento en el número de verbalizaciones que evidencian la presencia de

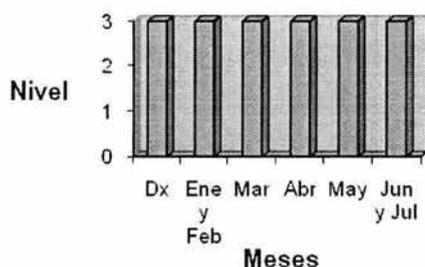
factores protectores de resiliencia (*Gráfica # 1*). Se observa un cambio mayor entre la prueba inicial y la final, en los factores de *Resolución de Problemas*, seguida por *Autonomía* y *Sentido de propósito y de futuro*, siendo la de *Competencia Social* la que presenta menor cambio.

Lo anterior quiere decir que en este ciclo escolar, incluyendo el período de intervención, "A" presentó cambios favorables en el desarrollo de factores protectores de la resiliencia.

B) Resultados de "Rúbrica del Enriquecimiento de Vínculos Interpersonales y del Humor" (Anexo # 5)

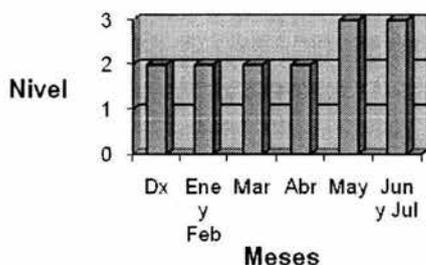
Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales

Nombrar



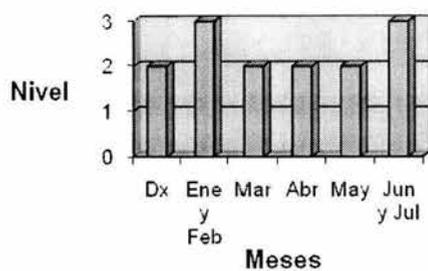
Gráfica # 2

Lenguaje verbal



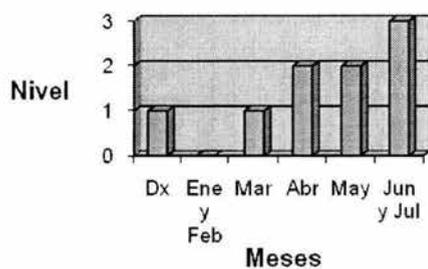
Gráfica # 3

Lenguaje no verbal



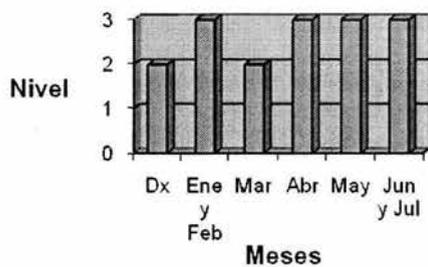
Gráfica # 4

Expresión



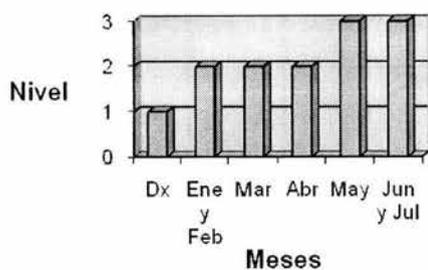
Gráfica # 5

Escucha



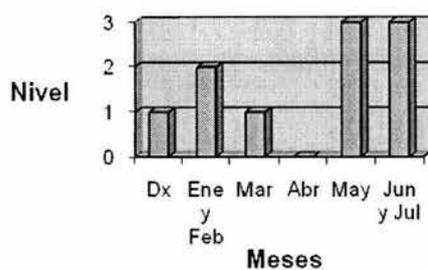
Gráfica # 6

Cortesía



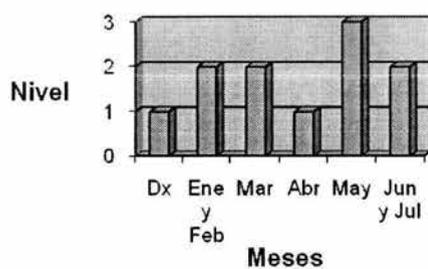
Gráfica # 7

Reconocimiento personal



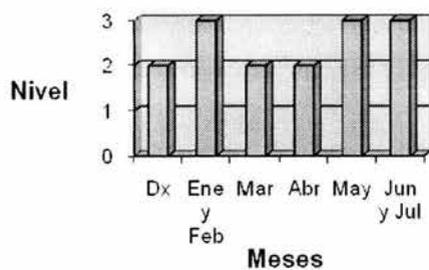
Gráfica # 8

Reconocimiento a los demás



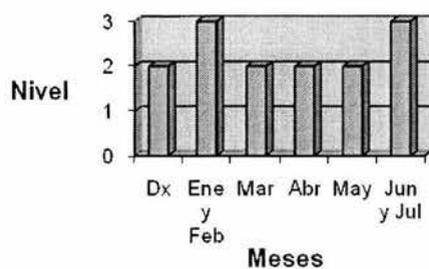
Gráfica # 9

Juego



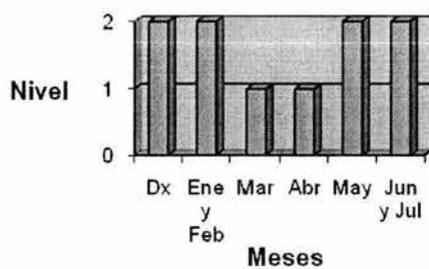
Gráfica # 10

Brindar apoyo



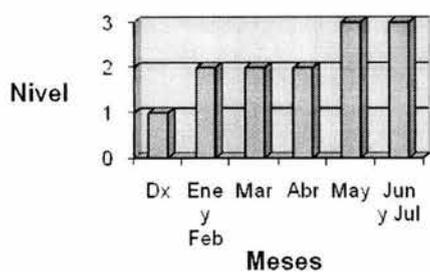
Gráfica # 11

Pedir apoyo



Gráfica # 12

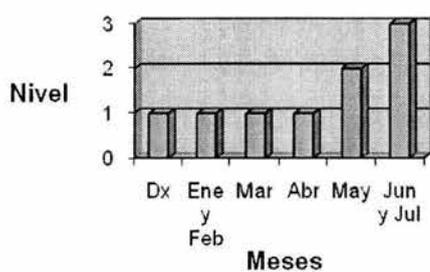
Compartir experiencias



Gráfica # 13

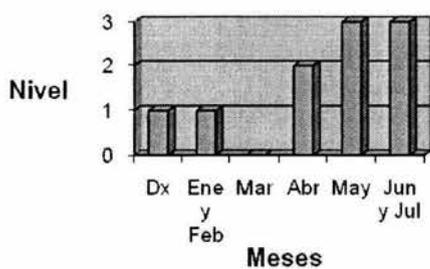
Indicadores del humor

Reacción al humor



Gráfica # 14

Uso del humor



Gráfica # 15

En las gráficas de resultados podemos observar lo siguiente sobre los indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales y del humor:

En el indicador de *llamar por su nombre a los demás* (Gráfica # 2), "A" mantiene el nivel de experto desde el diagnóstico hasta el último mes de la intervención. En el uso de *lenguaje verbal no amenazante* (Gráfica # 3), observamos que se mantiene en el nivel avanzado hasta abril, subiendo al nivel de experto en los últimos meses. En el uso de *lenguaje no verbal no amenazante* (Gráfica # 4), se mantiene en el nivel de avanzando, subiendo al de experto en enero y febrero y nuevamente en junio y julio. En *expresión de sus ideas* (Gráfica # 5), obtiene el nivel de inexperto en enero y febrero ascendiendo progresivamente al de experto en junio y julio. En *escucha* (Gráfica # 6), "A" se mantiene en el nivel de experto, excepto por el diagnóstico inicial y el mes de marzo que baja al nivel de avanzado. En *hacer uso de expresiones de cortesía* (Gráfica # 7), obtiene el nivel intermedio en el diagnóstico, ascendiendo progresivamente hasta que en mayo, junio y julio obtiene el nivel de experto. En el *reconocimiento personal* (Gráfica # 8), "A" obtiene el nivel intermedio en el diagnóstico, bajando al de inexperto en abril y ascendiendo al de experto en mayo y junio. En el *reconocimiento a los demás* (Gráfica # 9), en el diagnóstico presenta el nivel intermedio, ascendiendo al de avanzado en junio y julio. En *juego* (Gráfica # 10), comienza en el nivel avanzado y asciende al de experto en enero y febrero, mayo, junio y julio. En *brindar apoyo* (Gráfica # 11), se mantiene en el nivel avanzado, excepto por enero y febrero, junio y julio, que presenta el nivel de experto. En *pedir apoyo* (Gráfica # 12), se mantiene en el nivel de avanzado, excepto por marzo y abril que desciende al nivel intermedio. En *compartir experiencias divertidas y agradables* (Gráfica # 13), comienza en el nivel de intermedio en el diagnóstico, ascendiendo progresivamente hasta mayo, junio y julio que obtiene el nivel de experto.

En el indicador de *reacción al humor* (Gráfica # 14), observamos que "A" se mantiene en el nivel intermedio, ascendiendo al de avanzado en mayo y al de experto en junio y julio. En cuanto al *uso del humor* (Gráfica # 15), comienza en el

nivel intermedio, bajando al de inexperto en marzo y subiendo al de experto en mayo, junio y julio.

Comparando los resultados del diagnóstico con lo de los últimos meses (junio y julio) podemos observar que “A” mostró mejor dominio en estos últimos, excepto por el indicador de *llamarse por su nombre* en el que se mantuvo constante. Los indicadores en los que ascendió más niveles, mostrando un mejor dominio al final de la intervención, fueron en los de *expresión, cortesía, reconocimiento personal, reconocimiento de los demás, compartir experiencias agradables, reacción al humor y uso del humor*.

Considero importante resaltar que en los meses de marzo se observa que “A” desciende de nivel en los siguientes indicadores: *lenguaje no verbal no amenazante, escucha y uso de humor*. Lo anterior puede relacionarse con el ingreso de “F” a la casa hogar, ya que al principio “A”, al igual que otros niños, mostraron rechazo por él. Otro cambio importante que se presentó en ese mes, fue la salida de la guía (persona que se encarga de acompañarlos y facilitar su desarrollo) y la entrada de otra persona en ese puesto, con la que “A” no estaba familiarizado.

C) Resultados de la “Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor”

Se hizo uso de preguntas exploratorias y se le pidió ejemplos referentes al reactivo en cuestión.

A continuación se muestra un ejemplo de la metodología:

22) Molesto, pongo en ridículo y me burlo de los demás:



Preguntas exploratorias: ¿Cómo cuando? ¿Me puedes dar un ejemplo?

Respuesta: "A" dijo "Cuando "S" se echó un clavado con todo y el cuerpo y me reí".

En la "Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor" (anexo # 2) observamos que "A" considera que llama a sus compañeros por su nombre pocas veces. Indica que se comunica con sus compañeros de manera verbal y no verbal no amenazante en algunas ocasiones, que siempre expresa sus ideas y que sólo en pocas ocasiones escucha a sus compañeros. Piensa que en algunas ocasiones utiliza expresiones de cortesía y que pocas veces reconoce sus logros y virtudes y las de los demás. Indica que siempre juega con sus compañeros y que en pocas ocasiones les brinda o les pide apoyo. También considera que pocas veces comparte experiencias divertidas y agradables con los demás. En cuanto a los indicadores del humor, considera que en algunas ocasiones reacciona al humor riendo y sonriendo ante las bromas de los demás y que ríe y sonríe para relacionarse.

En cuanto a hacer uso del humor para resolver problemas, para relacionarse con los adultos y para levantar la moral del grupo, indica que lo hace en pocas ocasiones y que nunca utiliza el humor cuando esta nervioso.

Respecto a los indicadores negativos del humor, piensa que en pocas ocasiones sonríe y ríe de mala gana, dice groserías para hacer reír a los demás, usa el humor auto despreciativo (diciendo bromas para insultarse a si mismo), molesta y pone en ridículo a los demás, usa el humor para evadir responsabilidades y para no enfrentar problemas.

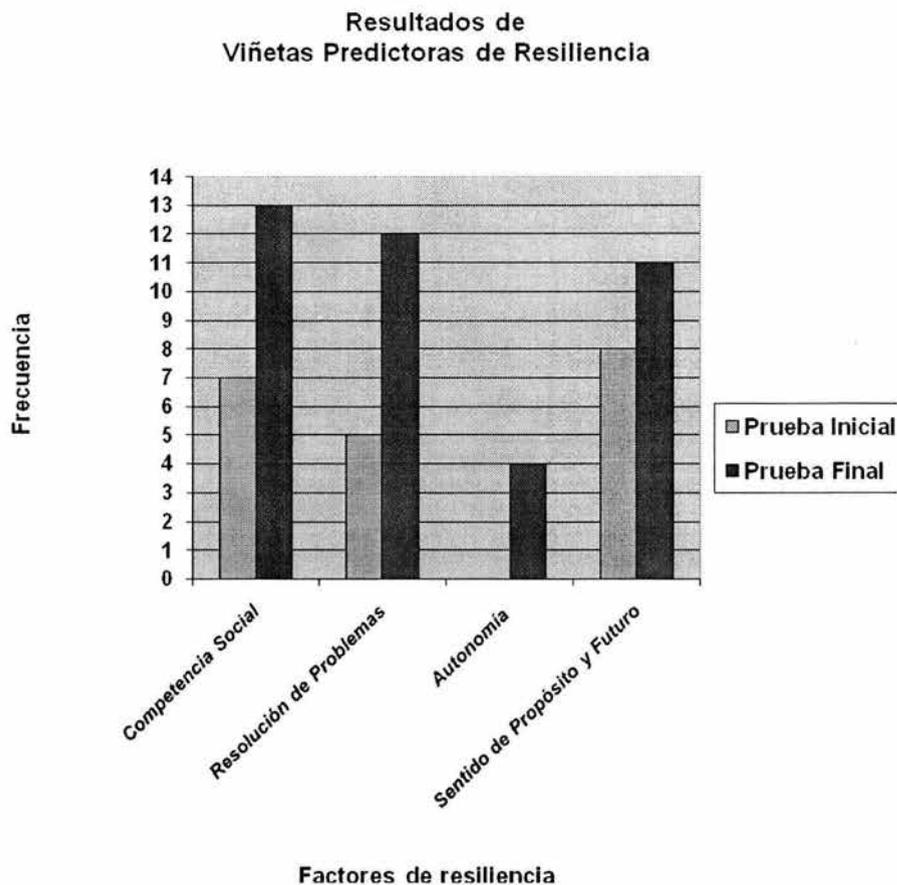
A partir de los resultados obtenidos, podemos ver que durante y al final del período de la evaluación, "A" presentó conductas que evidenciaron en mayor medida el enriquecimiento de vínculos interpersonales y el uso del humor. Con base en los resultados de las rúbricas y del instrumento "Viñetas predictoras de resiliencia" (Cortes, et al., 2006), encontramos que hubieron avances importantes en el desarrollo de factores protectores de resiliencia.

Comparando la autoevaluación con los resultados obtenidos se puede observar que, en términos generales, "A" percibe que tiene un menor dominio en la capacidad de establecer vínculos interpersonales.

3.2. Resultados Niño “F”

Cabe recordar que “F” ingresó a la casa hogar en marzo, por lo que los resultados se presentan a partir de ese mes.

A) Resultados del instrumento “Viñetas Predictoras de Resiliencia” (Anexo # 1)



Gráfica # 16

A continuación, en la tabla # 5, se presenta un ejemplo de los resultados obtenidos:

Viñeta #3-

Un día los papás de Oscar lo dejaron encargado con su tío Raúl. Oscar estaba viendo la televisión cuando de pronto llegó su tío y se sentó junto a él, luego comenzó a abrazarlo y a tocarle su cuerpo de tal manera que a Oscar no le gustaba. Entonces cuando su tío le desabrochó el pantalón Oscar le gritó ¡No! Pero su tío le dijo: "no pasa nada, vamos a jugar un juego que te va a gustar, pero no le puedes decir nada a nadie porque no te van a creer y pensarán que eres un niño muy malo".

1. ¿Qué crees que piense Oscar de lo que pasa?
2. ¿Qué crees que sienta Oscar?
3. ¿Qué puede hacer Oscar?
4. ¿Cómo crees que esté ahora Oscar?

Niño F- Resultados Viñetas Predictoras de Resiliencia				
<i>Evaluación Inicial</i>		<i>Evaluación final</i>		
Preguntas	Respuestas	Factor de resiliencia	Respuestas	Factor de resiliencia
1. ¿Qué crees que piensa Oscar? 2. ¿Qué crees que sienta Oscar? 3. ¿Qué puede hacer Oscar? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1.Si le dice a alguien, lo que le dijo a su papá que no le diga a nadie, a su compañero 2.No sé, va a estudiar y aprendió 3.Mucha tarea, escriba la tarea 4.Bien	1. ----- 2. ----- 3. ----- 4. -----	1. Que Oscar dijo que no quería jugar el juego porque no le gusta 2. Se siente mal 3. Juegue otras cosas 4. Bien	1. Yo soy- Respetuoso de mi mismo y del prójimo. Competencia social Estar listo para responder a cualquier estímulo. 2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 1. y 3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. Autonomía Poder actuar independientemente. 4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.

Tabla # 5

En las cuatro áreas que evalúa la prueba (Competencia social, Resolución de problemas, Autonomía y Sentido de propósito y de futuro), se observa un

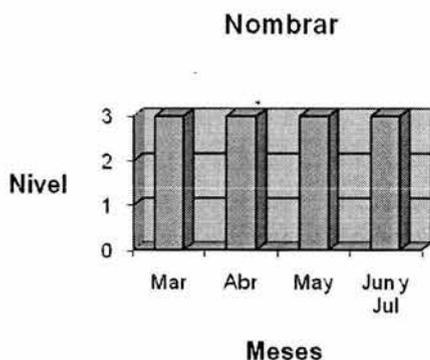
incremento en el número de verbalizaciones, lo que evidencia la presencia de factores protectores de resiliencia (*Gráfica # 16*). En el factor de *Resolución de Problemas* es en el que se muestra un incremento mayor, seguido por *Competencia Social*, después *Autonomía* y, por último, *Sentido de propósito y de futuro*.

Es importante notar que “F” ingresó a la Casa Hogar en el mes de marzo, por lo que hubo una diferencia de cinco meses entre la prueba inicial o diagnóstica y la final. Lo anterior quiere decir que en el período de intervención, se presentaron cambios favorables en el desarrollo de factores protectores de la resiliencia.

B) Resultados de la Rúbrica de Enriquecimiento de Vínculos Interpersonales y Humor (Anexo # 5)

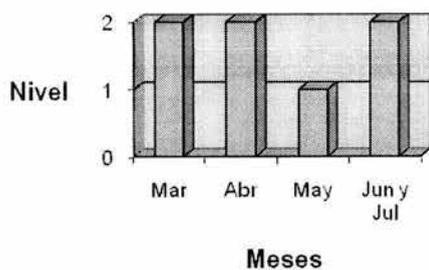
Gráficas de resultados de rúbrica. Niño: “F”

Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales



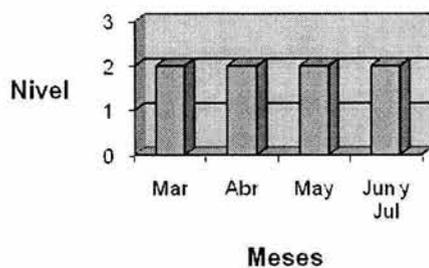
Gráfica # 17

Lenguaje verbal



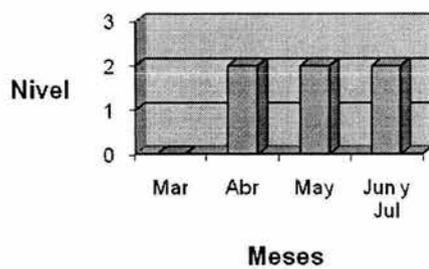
Gráfica # 18

Lenguaje no verbal



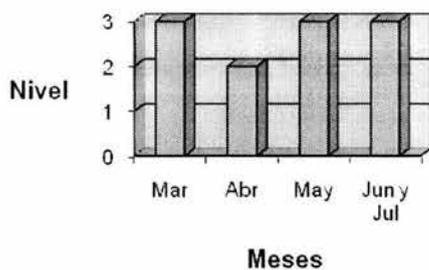
Gráfica # 19

Expresión



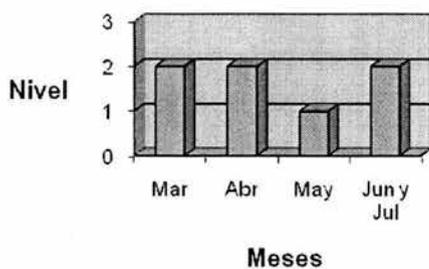
Gráfica # 20

Escucha



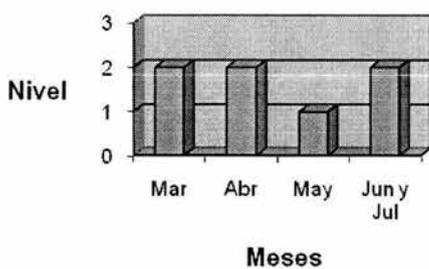
Gráfica # 21

Cortesía



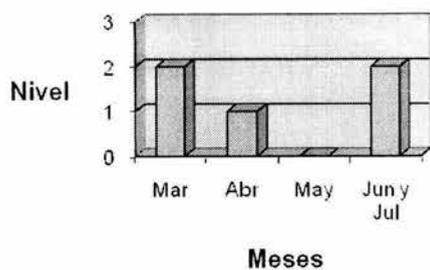
Gráfica # 22

Reconocimiento personal



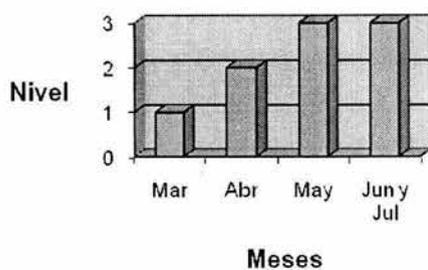
Gráfica # 23

Reconocimiento a los demás



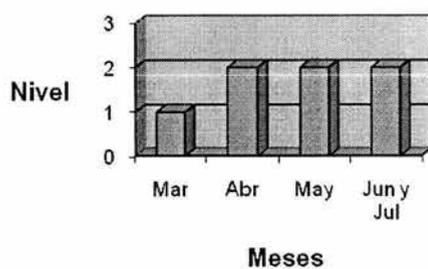
Gráfica # 24

Juego



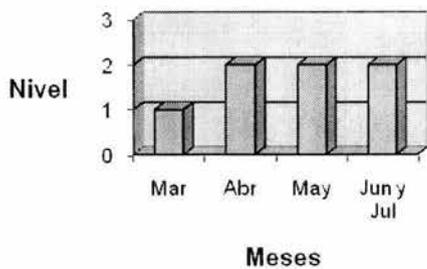
Gráfica # 25

Brindar apoyo



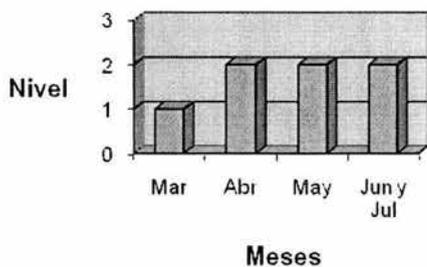
Gráfica # 26

Pedir apoyo



Gráfica # 27

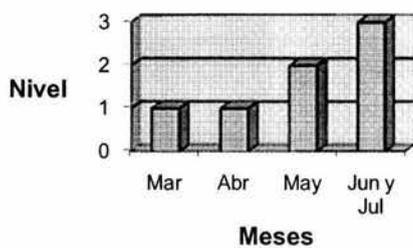
Compartir experiencias



Gráfica # 28

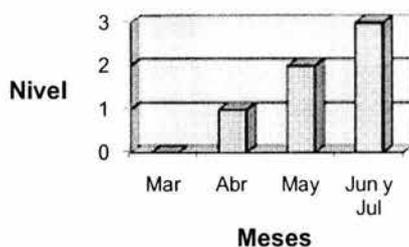
Indicadores de Humor

Reacción al humor



Gráfica # 29

Uso del humor



Gráfica # 30

En las gráficas de resultados podemos observar lo siguiente sobre los indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales y del humor:

Al llamar por su nombre a los demás (Gráfica # 17), "F" se mantiene en el nivel de experto desde marzo (el mes en el que ingresó) hasta el último mes. En el uso de lenguaje verbal no amenazante (Gráfica # 18), se mantiene en el nivel avanzado, con excepción de mayo, en el que baja al nivel intermedio. En el uso de lenguaje no verbal no amenazante (Gráfica # 19), se mantiene constante en el nivel avanzado.

En expresión (Gráfica # 20), empieza en el nivel de inexperto en marzo, subiendo y manteniéndose en el de experto. En escucha (Gráfica # 21), "F" se mantiene en el nivel de experto, con excepción del mes de abril, en el que baja a avanzado. En el uso de expresiones de cortesía (Gráfica # 22), se mantiene en el nivel avanzado, excepto por mayo, en el que bajo al nivel intermedio. En reconocimiento personal (Gráfica # 23), sucede lo mismo, se mantiene en el nivel avanzado y en el mes de mayo, bajo a intermedio. En el reconocimiento a los demás (Gráfica # 24), "F" obtiene el nivel avanzado en marzo, junio y julio, bajando a intermedio en abril y a inexperto en mayo. En el juego (Gráfica # 25), "F" empieza en el nivel intermedio y sube progresivamente al de experto en mayo, junio y julio. En brindar apoyo y pedir apoyo a los demás (Gráficas # 26 y # 27, respectivamente), "F" comienza en el nivel de intermedio y sube al de avanzado los siguientes meses. En compartir experiencias divertidas y agradables (Gráfica # 28), ocurre lo mismo, empieza en el nivel de intermedio en marzo y se mantiene en avanzado los siguientes meses.

En el indicador de *reacción al humor* (Gráfica # 29), comienza en el nivel intermedio, subiendo al de experto en mayo, junio y julio. En cuanto al uso *del humor* (Gráfica # 30), comienza en el nivel intermedio, avanzando progresivamente hasta el de experto en mayo, junio y julio.

Si comparamos los resultados del mes en el que entró “F” a la Casa Hogar (marzo) con los últimos de la intervención (junio y julio), podemos observar que en ningún caso bajó de nivel. En la mayoría de los indicadores, mantiene el mismo nivel. Sin embargo, se observan cambios en algunos indicadores como, juego, brindar y pedir apoyo, compartir experiencias agradables, reacción y uso del humor. Los indicadores en los que ascendió más niveles, mostrando un mejor dominio, en los indicadores de juego, reacción y uso del humor al final de la intervención.

Lo anterior se puede deber a que al ingresar a la institución, “F” fue rechazado por sus compañeros de grupo y no fue hasta después (mayo aproximadamente) que la situación empezó a cambiar. “F” hacía muchos chistes, lo cual le gustaba a sus compañeros, quienes lo empezaron a buscar más para jugar.

C) Resultados de la “Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor”

Se hizo uso de preguntas exploratorias y se le pidió ejemplos referentes al reactivo en cuestión.

A continuación se muestra un ejemplo de la metodología:

3) Me dirijo a mis compañeros con actitudes no agresivas ni amenazantes.



Preguntas exploratorias: ¿Cómo cuando?

Respuesta: "F" dijo riendo: "Le di a "Ab" y le cayó en el ojo con la crayola (sic)"

En la Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor" (anexo # 2), observamos que "F" considera que llama a sus compañeros por su nombre en algunas ocasiones. Indica que siempre les habla de manera amable y que se dirige a ellos con expresiones no amenazantes algunas veces. Considera que cada vez que tiene una idea la comunica, que algunas veces escucha a sus compañeros y que siempre usa expresiones de cortesía. Dice que algunas veces reconoce sus propios logros y virtudes, pero que nunca reconoce las de los demás. Indica que siempre juega con sus compañeros y les brinda apoyo y pide apoyo cuando se requiere. Señala también que siempre comparte experiencias divertidas y agradables.

En general, considera que su uso y reacción al humor es muy bueno. Reporta que siempre ríe cuando sus compañeros hacen bromas, que él mismo las hace para relacionarse con los demás y que usa el humor para resolver problemas, cuando está nervioso, para relacionarse con los adultos y para animar al grupo.

En cuanto a los indicadores negativos del humor, dice que nunca sonríe y ríe de mala gana, que en algunas ocasiones dice groserías para hacer reír a los demás y

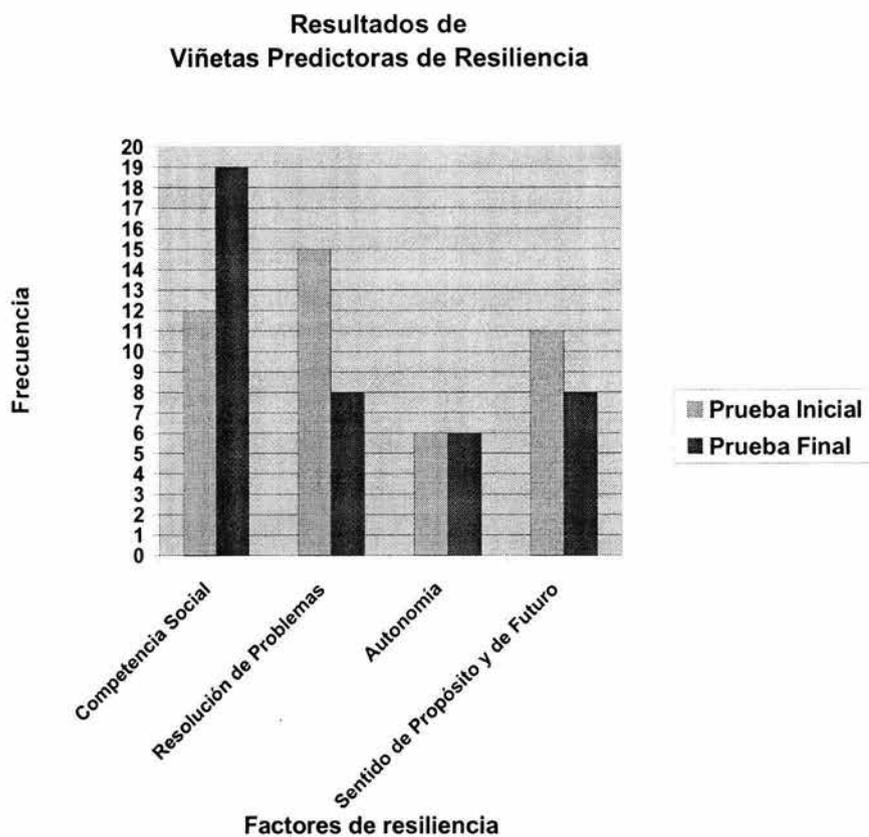
que pocas veces se insulta a él mismo o pone en ridículo a los demás para hacer reír a la gente. Indica que nunca usa el humor para evadir responsabilidades o para no enfrentar problemas.

A partir de los resultados obtenidos, podemos ver que durante y al final el período de la evaluación, "F" presentó conductas que evidenciaron en mayor medida el enriquecimiento de vínculos interpersonales y, en especial, el uso y reacción al humor. Con base en los resultados de las rúbricas y del instrumento "Viñetas predictoras de resiliencia" (Cortés, et al., 2006), encontramos que hubieron avances notables en el desarrollo de factores protectores de resiliencia.

Comparando la autoevaluación con los resultados obtenidos se encuentra que, en términos generales, existe congruencia entre el dominio que "F" tiene sobre el enriquecimiento de vínculos interpersonales y el uso del humor y su propia percepción de los mismos.

3.3. Niño “J”

A) Resultados del instrumento “Viñetas Predictoras de Resiliencia” (Anexo #1)



Gráfica # 31

A continuación, en la tabla # 6, se muestra un ejemplo de los resultados obtenidos:

Viñeta #7-

Ramón estaba jugando en el patio de la escuela con sus amigos. Ya llevaban mucho tiempo jugando así que él y sus amigos decidieron descansar, en eso se acercó otro niño que los estaba viendo y le dijo: "¡Uy! Que poco aguantan, mi papa tiene algo que es para que no te canses y seas el mas fuerte y veloz".

Ramón pregunto "¿Qué es?" Y el niño le enseñó unas pastillas de colores. Entonces uno de los amigos de Ramón dijo "¿En serio? A ver, dame unas" A Ramón comenzó a darle curiosidad y también acepto una pastilla.

¿Qué crees que piensa Ramón?

¿Qué sentirá Ramón?

¿Qué puede hacer Ramón?

¿Cómo crees que esté ahora Ramón?

Niño J- Resultados Viñetas Predictoras de Resiliencia				
Preguntas	Evaluación Inicial		Evaluación final	
	Respuestas	Factor de resiliencia	Respuestas	Factor de resiliencia
1. ¿Qué crees que piensa Ramón? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que las pastillas se drogaba con eso 1. Matar a los demás porque nada más se drogaban 2. Tirarlas porque nomás eso era droga 4. Bien	1. y 3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 2.----- 4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.	1. No sé. Bien ahora puede jugar "uuuu" hasta "uuuu" mil horas (sic). 2. Bien. Si puede jugar mil horas. 3. No tomárselas. Porque son medicinas de su papá. 4. Bien, porque no se toma las pastillas.	1.----- 2.----- 3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas. Controlarme cuando tengo ganas de hacer algo peligros o que no está bien. Resolución de problemas. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.

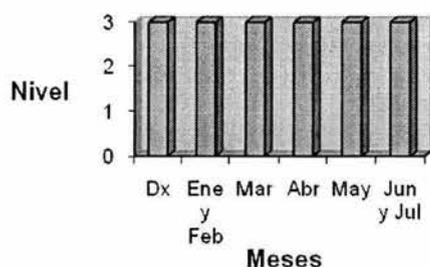
Tabla # 6

Existen variaciones entre los resultados de las áreas que evalúa la prueba (Gráfica # 31). Se observa un incremento en el número de verbalizaciones que evidencian la presencia de factores protectores de resiliencia en el área de Competencia Social. Existe una disminución de verbalizaciones en las áreas de Resolución de problemas y Sentido de propósito y de futuro. En Autonomía se mantiene constante.

B) Gráficas de resultados de la Rúbrica de Enriquecimiento de Vínculos Interpersonales y Humor (Anexo # 5)

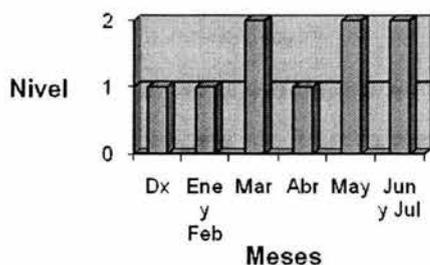
Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales

Nombrar



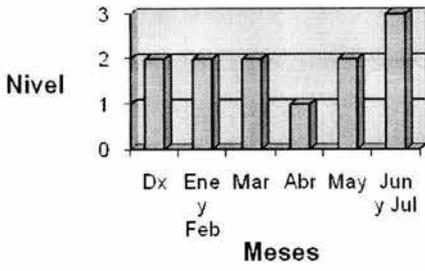
Gráfica # 32

Lenguaje Verbal



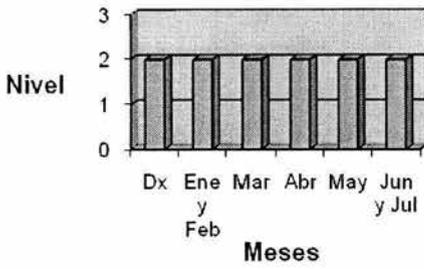
Gráfica # 33

Lenguaje no verbal



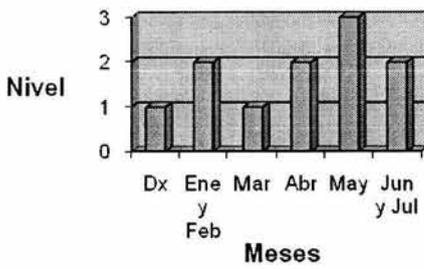
Gráfica # 34

Expresión



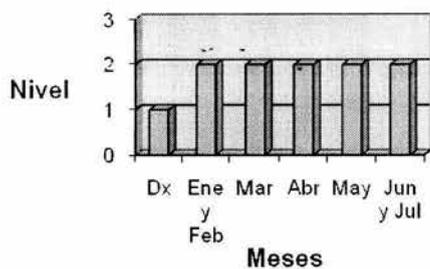
Gráfica # 35

Escucha



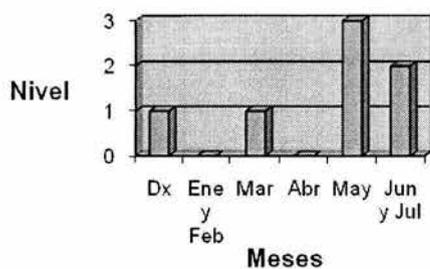
Gráfica # 36

Cortesía



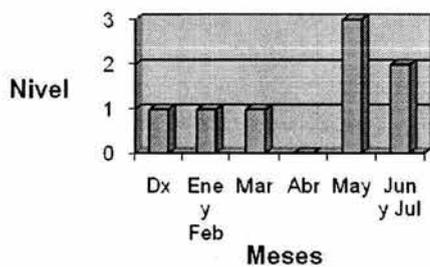
Gráfica # 37

Reconocimiento personal



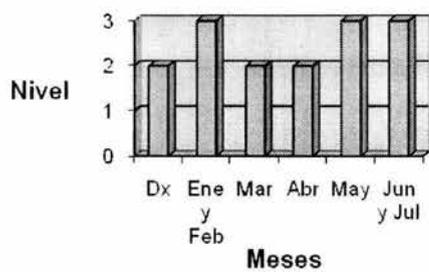
Gráfica # 38

Reconocimiento a los demás



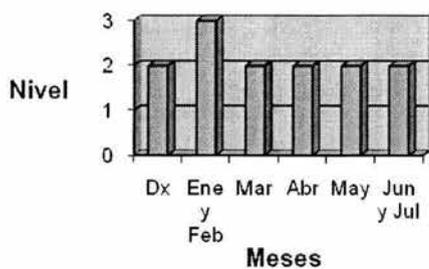
Gráfica # 39

Juego



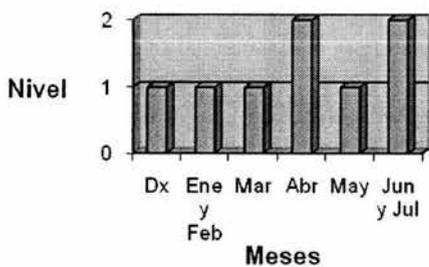
Gráfica # 40

Brindar Apoyo



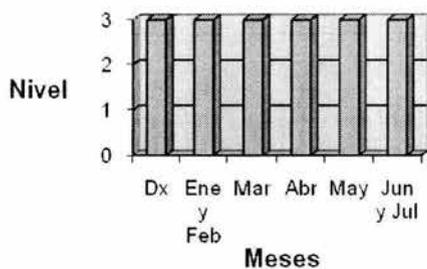
Gráfica # 41

Pedir apoyo



Gráfica # 42

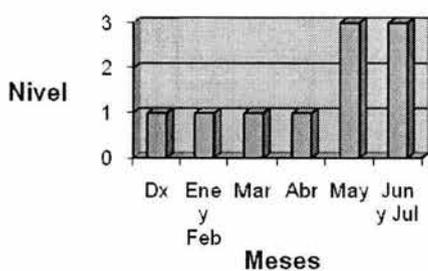
Compartir Experiencias



Gráfica # 43

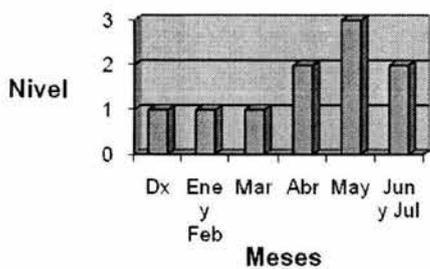
Gráficas de los Indicadores de Humor

Reacción al humor



Gráfica # 44

Uso del humor



Gráfica # 45

En las gráficas de resultados podemos observar lo siguiente sobre los indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales y del humor:

Al *llamar por su nombre a los demás* (Gráfica # 32), "J" se mantiene en el nivel de experto desde el diagnóstico hasta el último mes de la intervención: En el *uso de lenguaje verbal no amenazante* (Gráfica # 33), inicia en el nivel de intermedio y en los últimos meses sube al nivel avanzado. En el *uso de lenguaje no verbal no amenazante* (Gráfica # 34), inicia en el nivel avanzado y sube al nivel de experto en los últimos meses. En *expresión de sus ideas* (Gráfica # 35), se mantiene constante en el nivel avanzado. Al *escuchar a sus compañeros* (Gráfica # 36), inicia en el nivel intermedio, obteniendo en los últimos meses el de avanzado. En el *uso de expresiones de cortesía* (Gráfica # 37), en el diagnóstico obtiene el nivel intermedio subiendo en enero y febrero y manteniéndose constante en el de avanzado. En *reconocer sus propios logros y virtudes* (Gráfica # 38), "J" comienza en el nivel intermedio, bajando al de inexperto en enero, febrero y abril, y subiendo al de experto en mayo y terminando en avanzado en junio y julio. En el *reconocimiento de los logros y virtudes de los demás* (Gráfica # 39), "J" empieza en el nivel intermedio, bajando al de inexperto en abril y terminando en el nivel avanzado. En el *juego* (Gráfica # 40), "J" empieza en el nivel avanzado y termina en el experto. En *brindar apoyo* (Gráfica # 41), se mantiene en el nivel avanzado, ascendiendo al de experto en enero y marzo. En *pedir apoyo* (Gráfica # 42), se mantiene en el nivel intermedio, subiendo al de avanzado en abril, junio y julio. En *compartir experiencias divertidas y agradables* (Gráfica # 43), "J" inicia en el nivel intermedio y termina en el avanzado, subiendo al de experto en mayo.

En el indicador de *reacción al humor* (Gráfica # 44), observamos que "J" empieza en el nivel intermedio, subiendo al de experto en mayo, junio y julio. En cuanto al *uso del humor* (Gráfica # 45), comienza también en el nivel intermedio, subiendo al de avanzado en abril, junio y julio y obteniendo el de experto en mayo.

Comparando los resultados del diagnóstico con lo de los últimos meses (junio y julio) podemos observar que "J" demostró un mejor dominio en estos últimos, con

excepción de algunos indicadores en los que se mantuvo constante: nombrar a sus compañeros, brindar apoyo y expresión.

El uso del humor, es el indicador en el que se encuentra un incremento mayor en su dominio.

Se observa que en mayo "J" sube de nivel en muchos de los indicadores: lenguaje verbal y no verbal, escucha, reconocimiento a los demás, reconocimiento personal, escucha, juego, compartir experiencias divertidas y agradables, reacción y uso del humor. En este mes, "J" se empezó a llevar más con "F" y por lo tanto disminuyeron las expresiones de rechazo hacia él, se presentaron algunas de aceptación y apoyo y jugaron y compartieron más experiencias entre todos.

C) Resultados de la "Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor"

A continuación se muestra un ejemplo de la metodología:

10) Cuando un compañero necesita apoyo, se lo doy.



Preguntas exploratorias: "¿Cómo cuando?, ¿Recuerdas alguna vez que le hayas ayudado a tus compañeros?"

Respuesta: "J" dijo: "Una vez a "A" y "S", no les salía el changuito y les ayude".

En la Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor" (anexo # 2), podemos ver que "J" considera que llama a sus compañeros

por su nombre pocas veces. Indica que se comunica con sus compañeros de manera amable y que se dirige a ellos con expresiones no amenazantes en pocas ocasiones. Indica que siempre que tiene una idea la comunica y que pocas veces escucha a sus compañeros y utiliza expresiones de cortesía. Dice que pocas veces reconoce sus propios logros y virtudes pero que algunas veces reconoce los de los demás. Señala que algunas veces juega con sus compañeros y los apoya cuando lo necesitan, aunque pide apoyo pocas veces. Afirma que comparte experiencias divertidas y agradables en algunas ocasiones. En cuanto a los indicadores del humor, considera que se ríe y sonríe de las bromas de los demás en pocas ocasiones y que hace algunas veces hace uso del humor para llevarse con sus compañeros. Señala que pocas veces usa el humor para resolver problemas con sus compañeros pero que nunca hace bromas y ríe para sentirse mejor cuando esta nervioso. Dice que algunas veces hace bromas y ríe para relacionarse con los adultos pero que nunca lo hace para animar al grupo. En cuanto a los indicadores negativos del humor, indica que pocas veces sonríe y ríe de mala gana y dice groserías para hacer reír a los demás. Afirma que nunca se insulta a sí mismo para hacer reír a los demás, pero que algunas veces lo hace para poner en ridículo y burlarse de sus compañeros. Considera que nunca hace uso del humor para evadir responsabilidades y para no enfrentar problemas.

A partir de los resultados obtenidos, podemos ver que durante y al final el período de la evaluación, "J" presentó conductas que evidenciaron en mayor medida el enriquecimiento de vínculos interpersonales y en especial, en el uso del humor. De igual forma, mostró avances en el desempeño en las sesiones del "Taller del Humor". Con base en los resultados de las rúbricas y del instrumento "Viñetas predictoras de resiliencia" (Cortés, et al., 2006), encontramos que hubieron avances notables en el desarrollo de la competencia social. Sin embargo, se observa un detrimento en el fortalecimiento de las otras áreas del desarrollo de factores protectores de resiliencia.

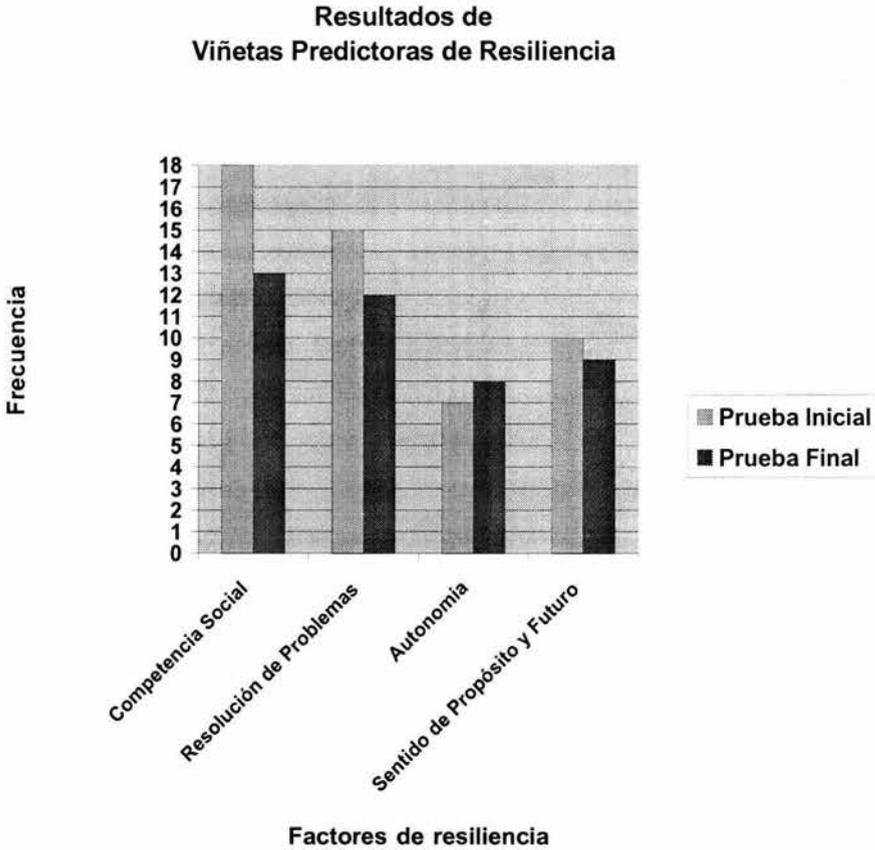
Es posible que la incongruencia en los resultados, se deba a que la aplicación final se hizo tres meses después de terminada la intervención y en condiciones poco

favorables.

Al comparar la autoevaluación con los resultados obtenidos se puede observar que, en términos generales, "J" percibe que tiene un menor dominio en la capacidad de establecer vínculos interpersonales. Esto se puede deber a concepciones distintas entre "J" y yo.

3.4. Niño “S”

A) Resultados del instrumento “Viñetas Predictoras de Resiliencia” (Anexo # 1)



Gráfica # 46

A continuación, en la tabla # 7, se muestra un ejemplo de los resultados obtenidos:

Viñeta #1-

Los padres de Pedro lo castigan por todas las cosas que según ellos hacen mal, como no trabajar en el taller mecánico de su papá o perder el tiempo haciendo tareas, entre otras cosas. El castigo que recibe por estas conductas son cinturonzos y jalones de oreja, pero cuando sus papás consideran que se portó muy mal le pegan en su cuerpo y cara.

¿Qué crees que piense Pedro de lo que pasa?

¿Que sentirá Pedro?

¿Qué puede hacer Pedro?

¿Cómo crees que este ahora Pedro?

Niño S- Resultados Viñetas Predictoras de Resiliencia				
Preguntas	Evaluación Inicial		Evaluación Final	
	Respuestas	Factor de resiliencia	Respuestas	Factor de resiliencia
<p>1. ¿Qué crees que piensa Pedro?</p> <p>2. ¿Qué sentirá?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que ya no lo quieren</p> <p>2. Mal porque le pegaban, se sentía triste</p> <p>3. Ayudarle en el taller mecánico a su papá y después le puede decir si puede hacer su tarea</p> <p>4. Feliz porque está cumpliendo lo del taller mecánico</p>	<p>1.-----</p> <p>2 Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social</p> <p>Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro.</p> <p>Fe en un futuro mejor.</p> <p>Yo Estoy- Dispuesto a responsabilizarme de mis actos.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro</p> <p>Dirección hacia objetivos y orientación hacia la consecución de los mismos.</p>	<p>1. Que está mal porque a los niños no se les pega</p> <p>2. Feo, horrible</p> <p>3. Ayudarles a sus papás y luego hacer su tarea</p> <p>4. Bien.</p>	<p>1. Yo puedo- Hablar sobre cosas que me asustan o me inquieten.</p> <p>Competencia social</p> <p>Comunicarse con facilidad.</p> <p>Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social</p> <p>Demostrar empatía y afecto.</p> <p>.</p> <p>3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro.</p> <p>Fe en un futuro mejor.</p> <p>Yo Estoy- Dispuesto a responsabilizarme de mis actos.</p>

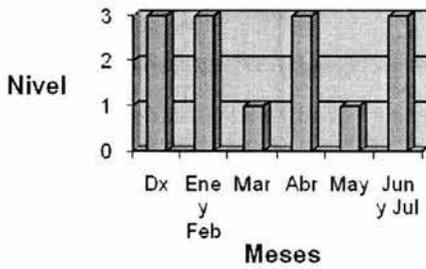
Tabla # 7

Existen variaciones entre los resultados de las áreas que evalúa la prueba (Gráfica # 46). Se observa un leve incremento en el número de verbalizaciones que evidencian la presencia de factores protectores de resiliencia en el área de

Autonomía. Existe una disminución de verbalizaciones en las áreas de Competencia Social, Resolución de problemas y Sentido de propósito y de futuro.

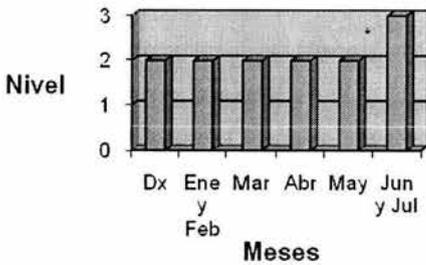
B) Resultados de la Rubrica de Enriquecimiento de Vínculos Interpersonales y Humor (Anexo # 5)

Nombrar



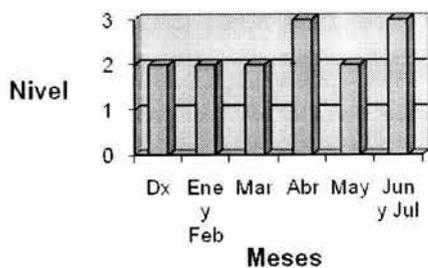
Gráfica # 47

Lenguaje Verbal



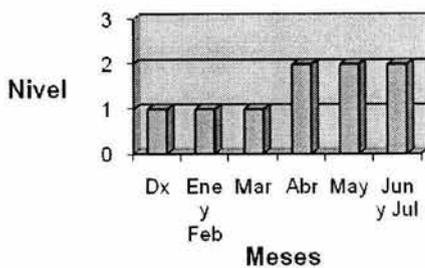
Gráfica # 48

Lenguaje no verbal



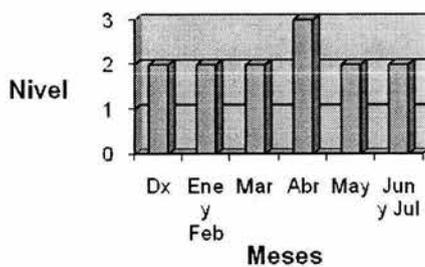
Gráfica # 49

Expresión



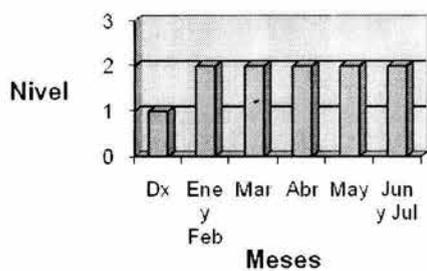
Gráfica # 50

Escucha



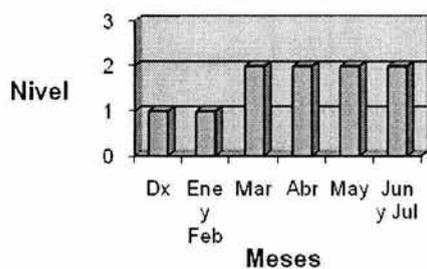
Gráfica # 51

Cortesía



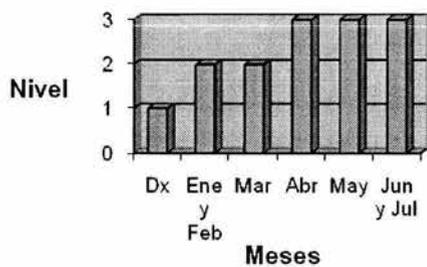
Gráfica # 52

Reconocimiento personal



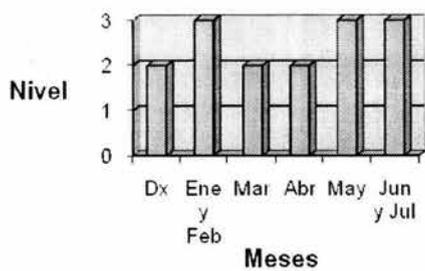
Gráfica # 53

Reconocimiento a los demás



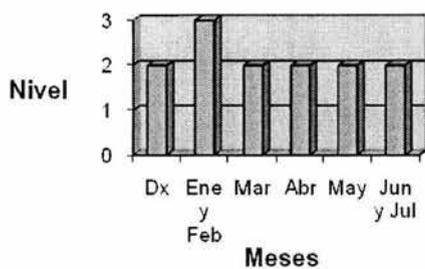
Gráfica # 54

Juego



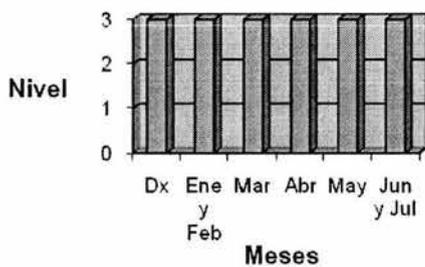
Gráfica # 55

Brindar apoyo



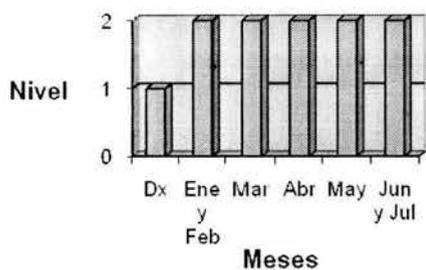
Gráfica # 56

Pedir apoyo



Gráfica # 57

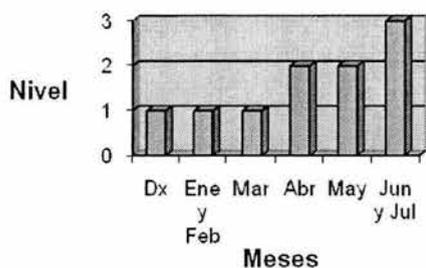
Compartir experiencias



Gráfica # 58

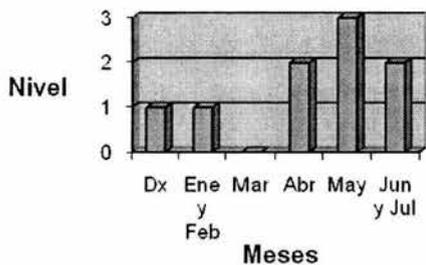
Indicadores del uso del humor

Reacción al humor



Gráfica # 59

Uso del humor



Gráfica # 60

En las gráficas de resultados podemos observar lo siguiente sobre los indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales y del humor:

Al *llamar por su nombre a los demás* (Gráfica # 47), "S" mantiene en nivel de experto en todos los meses excepto en marzo y mayo que baja al de intermedio. En el *uso de lenguaje verbal no amenazante* (Gráfica # 48), se mantiene en el nivel intermedio, hasta junio y julio que sube al de experto. En el *uso de lenguaje no verbal* (Gráfica # 49), se mantiene en el nivel de avanzado, subiendo al de experto en abril, junio y julio. En *expresión* (Gráfica # 50), se mantiene en el nivel intermedio, subiendo al de avanzado en abril, mayo, junio y julio. En *escucha* (Gráfica # 51), se mantiene en el nivel avanzado, excepto en abril que sube al de experto. En el *uso de expresiones de cortesía* (Gráfica # 52), comienza en el nivel intermedio durante el diagnóstico inicial, subiendo al de avanzado y manteniéndose en el mismo a lo largo de la intervención. En el *reconocimiento de sus propios logros y virtudes* (Gráfica # 53), comienza en el nivel intermedio y a partir de marzo, sube al de avanzado. En el *reconocimiento de los demás* (Gráfica # 54), inicia en el nivel intermedio, subiendo progresivamente hasta que en abril, mayo, junio y julio, sube al de experto. En el *juego* (Gráfica # 55), comienza en el nivel avanzado, subiendo al de experto en enero y febrero, mayo, junio y julio.

En *brindar apoyo* (Gráfica # 56), se mantiene en el nivel avanzado, excepto por enero y febrero que sube al de experto. En *pedir apoyo* (Gráfica # 57), presenta el nivel intermedio al inicio y al final de la intervención, subiendo al de intermedio en enero y febrero, marzo y mayo. En *compartir experiencias divertidas y agradables* (Gráfica # 58), comienza en el nivel intermedio y a partir de enero y febrero, se mantiene en el de avanzado.

En los indicadores del humor observamos que la *reacción* al mismo (Gráfica # 60), comienza en el nivel intermedio, manteniéndose en éste hasta que en abril sube al de avanzado y en junio y julio al de experto. En cuanto al *uso de humor* (Gráfica # 61), comienza en el nivel intermedio, bajando al de inexperto en marzo y subiendo al de avanzado en abril, junio y julio.

Comparando los resultados del diagnóstico con lo de los últimos meses (junio y julio) podemos observar que “S” mostró mejor dominio en estos últimos, excepto por los indicadores de nombrar a sus compañeros, escucha, brindar y pedir apoyo, que se mantuvieron constantes.

Los indicadores en los que ascendió más niveles, mostrando un mejor dominio al final de la intervención, fueron el reconocimiento de los demás y reacción al humor.

C) Resultados de la “Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor”

A continuación se muestra un ejemplo de la metodología:

11) Cuando necesito apoyo, se lo pido a mis compañeros.



Preguntas exploratorias: ¿Cómo cuando?

Respuesta: “S” dijo: “A “Jo”, cuando no puedo contestar algo, una suma de cinco cifras”.

En la Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor” (anexo # 2), podemos ver que “S” considera que llama a sus compañeros por su nombre algunas veces. Considera que siempre les habla a sus compañeros de manera amable y que en algunas ocasiones se dirige a ellos con

expresiones no amenazantes. Expresa que siempre que tiene una idea la comunica y que pocas veces escucha a sus compañeros. Indica que siempre utiliza expresiones de cortesía, reconoce sus logros y virtudes y los de los demás. Señala que siempre juega con sus compañeros y cuando necesitan apoyo se los da en algunas ocasiones. Indica que pide apoyo en algunas ocasiones que siempre comparte experiencias divertidas y agradables con los demás. En cuanto a los indicadores del humor, dice que en algunas ocasiones reacciona riendo ante las bromas de los demás y utiliza el humor para relacionarse. Considera que algunas veces utiliza el humor para resolver problemas con sus compañeros, para animar al grupo y para relacionarse con los adultos y que siempre ríe y hace bromas cuando está nervioso.

En cuanto a los indicadores negativos del humor, indica que nunca ríe de mala gana, que dice bromas autodespreciativas y groserías para hacer reír a los demás. Considera que en pocas ocasiones usa el humor para burlarse de los demás, para no cumplir con sus responsabilidades y para no enfrentar problemas.

A partir de los resultados obtenidos, podemos ver que durante y al final el período de la evaluación, "S" presentó conductas que evidenciaron en mayor medida el enriquecimiento de vínculos interpersonales y en especial, el uso del humor.

Aún cuando se encontraron cambios importantes en el enriquecimiento de vínculos interpersonales y del humor en los resultados de la "Rubrica de Enriquecimiento de vínculos interpersonales y humor" (Anexo # 5), estos no se vieron reflejados en los resultados del instrumento "Viñetas predictoras de resiliencia" (Cortés, et al., 2006), ya que en el diagnóstico final se evidenció una presencia menor de indicadores del desarrollo de factores protectores de resiliencia, con excepción de la autonomía.

Al comparar la autoevaluación con los resultados obtenidos se puede observar que, en términos generales, "S" percibe que tiene un mejor dominio en la capacidad de establecer vínculos interpersonales.

Comparando los resultados de los cuatro niños, encontré que en el instrumento “Viñetas Predictores de Resiliencia” los resultados variaron. “A” y “F” presentaron un mayor número de verbalizaciones que ponen en evidencia la presencia de factores protectores de resiliencia en todas las áreas. “J” sólo mostró avances en el área de Competencia Social y “S” en Autonomía. Es importante mencionar que Competencia Social fue el área en la que se observó un mayor cambio en el número de verbalizaciones en “F”, “A” y “J”.

Tomando en cuenta los resultados de la “Rúbrica del Enriquecimiento de Vínculos Interpersonales y Humor”, se observó un mejor dominio de gran parte de los indicadores. En los cuatro niños se muestran avances en el dominio de los siguientes indicadores: juego, reacción al humor y uso del humor. En los indicadores en los que no mostraron un mejor dominio, se quedaron en el mismo nivel.

En la Autoevaluación, todos los niños entendieron y pudieron poner ejemplos de las afirmaciones de los reactivos, recordando momentos en los que se relacionaron con sus compañeros y usaron el sentido del humor.

Capítulo 4. Conclusiones

Tomando en cuenta los Resultados de la Rúbrica del "Enriquecimiento de Vínculos Interpersonales y Humor" podemos decir que los niños que formaron parte de este programa desarrollaron los siguientes factores protectores de resiliencia: humor y fortalecimiento de vínculos interpersonales. Formaron vínculos interpersonales más estrechos con sus compañeros (factor protector externo de resiliencia), a través del humor (factor protector interno). En el Instrumento "Viñetas predictoras de Resiliencia", observamos que tres de los cuatro niños mostraron cambios positivos en el desarrollo de Competencia Social.

Uno de los objetivos de este trabajo fue el detectar los factores protectores de resiliencia con los que contaban los niños de *Florecer Casa Hogar*, previo a la intervención. En la fase de detección de necesidades, por medio de la observación participante y de las notas de campo de la bitácora, observé que existían factores de riesgo como la pobreza, la violencia intrafamiliar y el rezago escolar, que afectaban el desarrollo psicoemocional de los niños y que se manifestaba en déficit en el establecimiento de vínculos interpersonales y en la regulación del afecto. Por otro lado, pude observar que antes de la intervención, los niños contaban con rasgos de resiliencia interna: mostraban interés por actividades extracurriculares; participaban en las actividades de la casa hogar; tenían una buena relación con los adultos, llamándolos por su nombre y brindándoles apoyo; jugaban con al menos un compañero y en la mayoría de los casos mostraban interés por hacer las cosas mejor. Por otro lado, el vivir en la casa hogar de lunes a viernes, favorecía el desarrollo de factores protectores ambientales como el contar con cuidadores responsables y el que se empleara un estilo de interacción cálida, se establecieran límites claros y se fomentara la cooperación y el trabajo en equipo (Henderson y Milstein, 2006). Pese lo anterior, detecté que los niños se relacionaban, bromeaban y jugaban poco entre sí.

Con base en lo anterior, busqué fortalecer el establecimiento de vínculos interpersonales en los niños por medio del humor. Específicamente trabajé con cuatro niños (tres de ocho y uno de siete años de edad). Encontré que durante la intervención los niños enriquecieron los vínculos interpersonales con sus compañeros. Observé que en un principio convivían con sus compañeros de grupo en muy pocas ocasiones. Lo anterior se ejemplifica en la siguiente nota de campo:

“Creo que hace falta que los de segundo grado convivan entre ellos.” (Bitácora 25/10/07).

A lo largo de la intervención los niños fueron expresando cada vez más interés por los demás y fortaleciendo sus relaciones (Werner y Smith, 1999), lo cual se ejemplifica a continuación:

“En el tiempo libre “A” y “F” juegan, me llaman y se esconden. Ríen juntos” (Bitácora, 29/05/08)

“A se puso a revisar la tarea de “J” y se emocionaba de que la hiciera bien, decía: ¡Sí son 13! y así iba checando las sumas.” (Bitácora, 15/05/08).

El fortalecimiento de las relaciones entre los niños dio lugar a la formación de amistades, lo cual permitió que los niños jugaran más entre ellos, expresaran su afecto y pusieran en práctica sus capacidades sociales (Rubin, 1998). Ello se ejemplifica en las siguientes notas de campo:

“S, J y A se abrazan y hacen equipo juntos” (Videograbadora, 14/06/08).

“J ya tiene letra bonita”, dijo “S” (Bitácora. 27/05/08).

“En el tiempo libre A y F juegan, me llaman y se esconden. Ríen juntos” (Bitácora, 29/05/08).

Por otra parte, el identificar y fomentar el humor en los niños fue parte esencial del programa. En un principio, los niños bromeaban y reían poco entre ellos. Era más común que lo hicieran con los adultos, que en este caso éramos las practicantes de psicología y el personal de la casa hogar. A lo largo del programa los niños

fueron identificando y compartiendo entre ellos, con mayor frecuencia, las situaciones humorísticas que se presentaban. El humor apareció como una alternativa ante la agresión verbal, en algunas ocasiones en las que los niños se enojaban, en vez de seguir peleando o golpeando, alguno hacía una broma que los hacía reír y les permitía seguir jugando.

Con base en la experiencia previa en *Florecer Casa Hogar*, me señalaron que, en la forma de relacionarse con los compañeros de nuevo ingreso, los niños denotan dificultad en la presencia de habilidades sociales, ya que es común la actitud de rechazo hacia aquellos. El caso de "F" no fue una excepción. Aún cuando los otros niños ya mostraban avances en la formación de vínculos con sus compañeros, cuando "F" ingresó a la institución y durante los primeros meses, expresaban su rechazo a través de lenguaje verbal y no verbal. Por ejemplo:

"A" dice- "Yo no voy a ayudar a "F". Siempre me copia", "Es un copión", dice "S". (Bitácora 04/03/08) y: "Ese no es amarillo, es verde F" – dijo "A". "¡Ay que tonto!"- dijo "J". "Va a regar todo" agregó "S". (Bitácora 13/05/08).

A través del uso del humor, "F" logró relacionarse con los demás y que lo aceptaran. Como ejemplo de esto, se presentan las siguientes notas de campo:

"F" cantaba, "Perrito, pero chichichi pero chochocho y perrito quiero yo." Todos reían. y "J dijo que lo que más le gustó del taller fue cuando "F" hacía chistes." (Bitácora 01/07/08).

Por otra parte, a través del juego, pude conocer las relaciones entre los niños, la manera en la que hacían uso del humor, sus necesidades y su entorno. (Arzate, et al., 1999 y Wolin y Wolin 1993). Asimismo, el juego favoreció las experiencias del grupo (Papadimitriou y Romo, 2005) y junto con la ejercitación del sentido del humor, tuvo efectos positivos en el enriquecimiento y mantenimiento de vínculos interpersonales en los niños (González, 1993 y Arzate, et al., 1999).

Las notas de campo y la transcripción de las grabaciones fueron una herramienta muy útil de registro. A través de las verbalizaciones y de la narrativa (Rodríguez, 2004), así como del registro de sus expresiones no verbales, pude aproximarme a la manera en la que los niños hacían uso del sentido del humor para relacionarse y de la evolución del mismo. De igual forma, al revisar las respuestas de las “Viñetas Predictoras de Resiliencia”, partiendo del análisis de los factores de resiliencia que hace Grotberg (2003), pude detectar los rasgos resilientes que se evidenciaron en las verbalizaciones de los niños. Un aspecto que no contemplé en el diseño del programa, pero que me parece de gran interés es cómo en sus expresiones verbales podemos reconocer las particularidades de su contexto y cultura.

Algunos de los obstáculos que enfrenté en el proceso de intervención, fueron los siguientes:

- Al ser el sentido del humor un concepto escurridizo y volátil (Vázquez de Prada A., 1976) fue difícil delimitar los elementos que interactúan con el mismo y por lo tanto, definir los indicadores. También fue complicado escoger las actividades para el fomento del humor y el enriquecimiento de vínculos interpersonales. Sin embargo, escogí las actividades que considerando la población, la bibliografía y mi propia experiencia en talleres del humor, me parecieron las más adecuadas. Aun así, durante el programa cambié actividades y técnicas conforme se respondía a las mismas.
- Otro obstáculo que encontré fue la de motivar al grupo a participar y tener disposición e iniciativa durante el programa. En el mismo período de intervención, los niños formaban parte de otros talleres, por lo que les quedaba poco tiempo de juego libre. En el caso de “El Diario del Humor” y del “Taller del Humor”, me encontré con que al ser actividades obligatorias que formaban parte de la rutina diaria de los niños, en ocasiones no eran percibidas como espacios para jugar, reír y expresarse, sino como

actividades impuestas. Esto se resolvió al permitirles tomar decisiones y darles flexibilidad en el desarrollo de las mismas.

- Por último, me fue difícil empatar lo lúdico y espontáneo del fomento del humor, con el establecimiento de límites claros y firmes. Para lograr que las actividades funcionaran de manera adecuada, era necesario que los niños respetaran los acuerdos grupales y que evitaran el uso de la violencia y agresión al relacionarse con los demás. Aun cuando hice énfasis en los acuerdos grupales y en la importancia de que todos eran responsables de que se cumplieran, en un principio no fui sistemática en su registro. Logré un mejor control de la situación al llevar tablas de registro en las que junto con los niños, anotábamos su desempeño en las distintas partes del programa.

Limitaciones del trabajo:

Considero que la principal limitación de la evaluación del programa se relaciona con la recopilación de la información, la cual fue desigual en su forma. El programa se dividió en cuatro actividades: "Taller del Humor", "Diario del Humor", "El humor en la rutina diaria" y la "Sesión del humor con las madres". Hice uso de la videograbadora para registrar las sesiones del "Taller del humor" y la "Sesión del humor con las madres", sin embargo no la usé durante "El diario del humor" y "El humor en la rutina diaria". A su vez, la recopilación de datos por medio de la bitácora fue, en algunas ocasiones, poco sistemática. Debido a que en ocasiones no tenía la facilidad de tomar notas de campo inmediatamente después de la intervención o durante la misma, perdía información valiosa para el programa. Lo anterior, pudo afectar la validez de los resultados del programa.

Otra limitación fue que la Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor, consistía en afirmaciones escritas en un lenguaje que no era comprensible para los niños, por lo que en ocasiones les tuve

que dar ejemplos y explicaciones.

Finalmente, me gustaría añadir algunas reflexiones sobre mi experiencia en el programa de prácticas integrales y en especial en la institución *Florecer Casa Hogar*:

El tener contacto con un escenario real y saber que la intervención que realizaba tenía un efecto en la población, me exigió actuar con profesionalismo, ética y responsabilidad. Considero que adquirí una adecuada comprensión del desarrollo psicológico de los niños y de la resiliencia como método de intervención.

El diseñar, aplicar y evaluar un programa educativo me brindó herramientas básicas para mi desempeño en la institución. Logré valorar la importancia que tiene el psicólogo educativo en la sociedad y específicamente en el apoyo a poblaciones de riesgo.

El fomento del humor como elemento esencial en el desarrollo de la resiliencia, es un tema poco explorado y estudiado. Existen más estudios del humor vinculados con un enfoque más clínico- estrés, depresión, trastornos psiquiátricos entre otros (Abel, 2002; Kuiper, Grimshaw, Leite y Kirsh, 2004; Moran y Hughes, 2006). Considero importante el fomentar la investigación sobre estos temas y ponerlo en práctica en instituciones educativas para niños y adultos.

En lo personal, el estudio del humor me interesa en gran medida. A pesar de que en ocasiones me encontraba con dificultades metodológicas, cuando presenciaba expresiones de humor en los niños y me daba cuenta de la manera en que éstas servían de apoyo ante la difícil tarea de hacer amigos, se renovaba y crecía mi interés por el programa y la investigación sobre el humor. Estoy convencida de que a lo largo del programa y junto con los niños, fortalecí factores protectores de resiliencia.

Referencias

- Arzate, J.; Cárdenas, G.; Echeverría, C.; Griesbach, M. y Sauri, G. (1999). *Jugando en serio: Técnicas para jugar pensando y pensar jugando*. México: Ednica, Club de Calle, Fundación San Felipe de Jesús.
- Arredondo, J. (2007). *La tutoría a Estudiantes de Economía en la Universidad de Sonora*. Tesis de grado de Doctorado en Educación, México: Universidad Autónoma de Durango.
- Aviles, K. (2005, 15 de diciembre). En la pobreza, 60 por ciento de la niñez mexicana, afirma el Unicef. *La Jornada*. Tomado de: <http://www.jornada.unam.mx/2005/12/15/045n1soc.php>. El día 26 del enero del 2009.
- Beristain, M. (2008). *Para ayudar a los demás*. Tomado de: http://www.profeco.gob.mx/revista/publicaciones/adelantos_08/24-29%20altruismo%20OKMM.pdf . El 19 de Abril del 2008.
- Boltvinik, J. y Damián, A. (2003), Evolución y características de la pobreza en México, *Comercio Exterior*, 53 (6).
- Cascón, P. y Papadimitriou, G. (2004). *Resolución no violenta de conflictos: Guía metodológica*. México: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Castellví E. (2007). *El taller de la risa: Guía práctica para organizar un taller de risoterapia*. Barcelona: Alba.
- Chávez, A. (2002). *Propuesta de actividades para realizar un Taller de Aprendizaje de la Técnica Clown*. Tesina de grado de licenciatura en Literatura Dramática y Teatro, Facultad de Filosofía y Letras, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cortés L. García R, Morales C, Tepepa A. y Vega C. (2006). *Predictor de Resiliencia*. México: Facultad de Psicología, México: Universidad Nacional Autónoma de México, no publicado.
- Faure, G. y Lascar, S. (1989). *El juego dramático en la escuela*. España: Cincel- Kapelusk.
- Fry, W. (2002) Humor and the brain: A selective review, *International Journal of*

Humor Research; 2002, 15 (3).

- Fuentes, M. (2007, 27 de noviembre). Deserción escolar y rezago educativo. *Excelsior*. Tomado de http://ceidas.org/documentos/Excelsior/Desercion_escolar_y_rezago_educativo.pdf. El día 20 de agosto del 2009.
- Galende, E. Subjetividad y resiliencia: del azar y la complejidad. En Melillo A; Suarez O y Rodríguez D. (comps) (2004) *Resiliencia y Subjetividad. Los ciclos de la vida*. Buenos Aires: Paidós
- Garanto, J. (1983). *Psicología del Humor*. Barcelona: Herder.
- Godfrey, J. (2004). Conversation with the Experts. Toward Optimal Health: The Experts Discuss Therapeutic Humor. *Journal of Women's Health* 13(5).
- Goldstein, S. y Brooks R. (2005). Why study resilience?, En Goldstein, S. y Brooks R., *Handbook of resilience in Children (Eds.)*, EUA: Springer.
- Grotberg, E. (1999). *Tapping Your Inner Strength*. Oakland, California: New Harbinger Publications, Inc.
- Henderson, N. y Milstein, M. (2003). *La resiliencia en la escuela*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Henman, L. (2001). Humor as a coping mechanism: Lessons from POWs. *Humor: International Journal of Humor Research*, 14 (1).
- Houshyar, S. y Kaufman, J. (2005). Resiliency in Maltreated Children. En Goldstein, S. y Brooks R. (Eds.), *Handbook of resilience in Children*, Estados Unidos de América: Springer.
- Jiménez, M. (2000). *Las relaciones interpersonales en la infancia: sus problemas y soluciones*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Kuiper, N.; Grimshaw, M.; Leite, C.; Kirsh, G. (2004). Humor is not always the best medicine: Specific components of sense of humor and psychological well-being. *Humor: International Journal of Humor Research*, 17 (1/2).
- Kuiper, N y Martin, R. (1998) Is sense of humor a positive personality characteristic? en Ruch, W. (ed.), *The Sense of Humor: Explorations of a Personality Characteristic*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.
- Laursen, K. y Birmingham, S. (2003). Caring relationships as a protective factor for

- at-risk youth: An ethnographic study. *Families in Society*, (2) 240.
- Loayza, E. (2006) La investigación cualitativa en educación. *Investigación Educativa*. (10) 18.
- Lozano, A; Del Río, A; Azaola, E; Castro, R; Pamplona, F; Atrián, M; Híjar, M. (2004). *Extracto del Informe Nacional sobre Violencia y Salud*. México: Secretaria de Salud.
- Lozano, H. y Puche, R. (2002) *El sentido del Humor en el niño: estudio empírico*. Colombia: Siglo del hombre editores.
- Margain, M.; Castro, M. E. y Llanes, J. (2003). *Aprendiendo a pasarla bien. Estrategias de intervención para la escuela primaria*. México: Pax México.
- Martínez, M. (2006) Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. *Paradigma*. (2) 27.
- Martínez, M. (2008). *La investigación cualitativa etnográfica en educación: manual teórico-práctico*. México: Editorial Trillas.
- Martínez I., Vásquez-Bronfman, A. (2006) *La resiliencia invisible. Infancia, inclusión social y tutores de vida*, Barcelona: Gedisa.
- McGhee, P. (1999) *Health, Healing and the Amuse System: Humor as Survival Training*, Estados Unidos de América: Kendall-Hunt.
- Millicent, A. (2002). Humor, stress and coping strategies. *Humor: International Journal of Humor Research*, 15 (4).
- Morales, C. (2007) "Programa Psicoeducativo promotor de la conducta resiliente en Niños de una Casa-Hogar" Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México. No publicado.
- Moran, C. y Hughes, L. (2006). Coping with stress: Social Work Students and Humour. *Social Work Education*, 25 (5).
- Munist M., Santos H., Kotliarenco M., Ojeda S., Infante F. y Grotberg E. (1998), *Manual de identificación y promoción de la resiliencia en niños y adolescentes*, Estados Unidos de América: OPS, OMS, Fundación W.K.Kellogs y ASDI.
- Nezlek, J. y Derks, P. (2001) *Use of humor as a coping mechanism, psychological adjustment, and social interaction*, *International Journal of Humor Research*, 14 (4).

- Noreña, C. (2005). *Guía para realizar un taller de Expresión Artística*. Proyecto de titulación del grado de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Universidad Iberoamericana, no publicado.
- Papadimitriou, G. y Romo, S. (2005). *Capacidades y Competencias para la Resolución No violenta de Conflictos*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Risaterapia A.C. (s/f). *Manual del Médico de la Risa*. México, no publicado.
- Peláez, D. (2005). *Diseño, aplicación y evaluación de un programa educativo de inducción para médicos de la risa-voluntarios en Risaterapia*, Tesis de grado de licenciatura en Psicología, Facultad de Psicología, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rodríguez, D., Resiliencia, subjetividad e identidad. Los aportes del humor y la narrativa. En Melillo A; Suarez O y Rodríguez D. (comps.) (2004) *Resiliencia y Subjetividad. Los ciclos de la vida*. Buenos Aires: Paidós.
- Rubin, Z. (1998). *Amistades Infantiles*. Madrid: Ediciones Morata.
- Seligman, M. (2005). *Niños Optimistas*, España: Debolsillo.
- UNICEF. (2005). *Niños y niñas que viven en la pobreza* .Recuperado el 2 de enero del 2008, de <http://www.unicef.org/spanish/sowc05/poverty.html>.
- Vanistendael, S. y Lecomte, J. (2002). *La felicidad es posible. Despertar en niños maltratados la confianza en si mismos: construir la resiliencia*. Barcelona: Gedisa.
- Wilson, M. y Ferch, F. (2005). Enhancing Resilience in the Workplace Through the Practice of Caring Relationships. *Organization Development Journal*, 23(4).
- Wittrock, M. (1997). *La investigación de la enseñanza, II: Métodos cualitativos y de observación*. España: Paidós Educador.

Anexos

Anexo # 1

“Viñetas Predictoras de Resiliencia” (Cortés, García, Morales, Tepepa y Vega, 2006)

Viñeta #1-

Los padres de Pedro lo castigan por todas las cosas que según ellos hacen mal, como no trabajar en el taller mecánico de su papá o perder el tiempo haciendo tareas, entre otras cosas. El castigo que recibe por estas conductas son cinturonzos y jalones de oreja, pero cuando sus papás consideran que se portó muy mal le pegan en su cuerpo y cara.

¿Qué crees que piense Pedro de lo que pasa?

¿Que sentirá Pedro?

¿Qué puede hacer Pedro?

¿Cómo crees que este ahora Pedro?

Viñeta #2-

El maestro de Paco lo pasó al pizarrón a resolver unas multiplicaciones, pero Paco se puso muy nervioso y no pudo hacerlas. Entonces el maestro gritó: “¡Eres un burro! ¿Cómo es posible que no te sepas las multiplicaciones? Ya mejor siéntate porque no sabes hacer nada”. Mientras se iba a su lugar, los demás niños se burlaban de él diciéndole “¡eres un burro, eres un burro!”.

¿Qué crees que piense Paco de lo que pasa?

¿Que sentirá Paco?

¿Qué puede hacer Paco?

¿Cómo crees que esté ahora Paco?

Viñeta #3-

Un día los papás de Oscar lo dejaron encargado con su tío Raúl. Oscar estaba viendo la televisión cuando de pronto llegó su tío y se sentó junto a él, luego comenzó a abrazarlo y a tocarle su cuerpo de tal manera que a Oscar no le gustaba. Entonces cuando su tío le desabrochó el pantalón Oscar le gritó ¡No!

Pero su tío le dijo: “no pasa nada, vamos a jugar un juego que te va a gustar, pero no le puedes decir nada a nadie porque no te van a creer y pensarán que eres un niño muy malo”.

¿Qué crees que piense Oscar de lo que pasa?

¿Qué crees que sienta Oscar?

¿Qué puede hacer Oscar?

¿Cómo crees que esté ahora Oscar?

Viñeta #4-

Antes, los papás de Juan se llevaban muy bien y junto con sus hermanos formaban una familia feliz; pero de pronto las cosas empezaron a cambiar. Juan y sus hermanos empezaron a ver que

sus papás discutían a cada rato, se gritaban e insultaban. Esto estuvo pasando por mucho tiempo, hasta que un día su papá decidió irse de la casa y no regresar jamás.

¿Qué crees que piense Juan?

¿Qué sentirá Juan?

¿Qué puede hacer Juan?

¿Cómo crees que esté ahora?

Viñeta #5-

Iván es un niño que no puede caminar porque desde muy pequeño tuvo una enfermedad que hizo que sus piernas se volvieran débiles. Todas las tardes observa desde su ventana a los niños que juegan fútbol en la calle y le dan muchas ganas de hacer lo mismo.

¿Qué crees que piensa Iván?

¿Qué sentirá Iván?

¿Qué puede hacer Iván?

¿Cómo crees que esté ahora?

Viñeta #6-

Nando es un niño de provincia que acaba de llegar a la ciudad. Al llegar a su nueva escuela, los niños del salón comenzaron a burlarse de él por su forma de vestir, y a la hora del recreo nadie quería hablar ni jugar con él. Los niños más traviosos del salón le escondieron su mochila mientras él se encontraba en el patio solo. Cuando Nando se dio cuenta de que no estaba su mochila le preguntó a la maestra, pero ella no le supo decir dónde estaba, entonces Nando tuvo que irse a su casa sin su mochila.

¿Qué crees que piensa Nando?

¿Qué sentirá Nando?

¿Qué puede hacer Nando?

¿Cómo crees que esté ahora?

Viñeta #7-

Ramón estaba jugando en el patio de la escuela con sus amigos. Ya llevaban mucho tiempo jugando así que él y sus amigos decidieron descansar, en eso se acercó otro niño que los estaba viendo y le dijo: "¡Uy! Que poco aguantan, mi papa tiene algo que es para que no te canses y seas el más fuerte y veloz".

Ramón preguntó "¿Qué es?" Y el niño le enseñó unas pastillas de colores. Entonces uno de los amigos de Ramón dijo "¿En serio? A ver, dame unas" A Ramón comenzó a darle curiosidad y también aceptó una pastilla.

¿Qué crees que piensa Ramón?

¿Qué sentirá Ramón?

¿Qué puede hacer Ramón?

¿Cómo crees que esté ahora Ramón?

Viñeta #8-

A Santiago le costó mucho trabajo sacar buenas calificaciones en el año escolar pasado, así es que reprobó. Cuando sus compañeros se enteraron comenzaron a burlarse de él diciéndole que era un "burro" y sus papás lo castigaron por mucho tiempo.

¿Qué crees que piensa Santiago?

¿Qué sentirá Santiago?

¿Qué puede hacer Santiago?

¿Cómo crees que esté ahora Santiago?

Viñeta #9-

Pedro estaba en su salón con todos sus compañeros haciendo el trabajo que la maestra les había dejado, cuando de pronto los vidrios empezaron a romperse y el piso se movía tirando todos los muebles. Entonces su maestra gritó "¡Esta temblando!". Los niños empezaron a gritar al ver que la pared se estaba abriendo y las partes del techo que se caían no los dejaban salir tan fácilmente.

¿Qué crees que piensa Pedro?

¿Qué sentirá Pedro?

¿Qué puede hacer Pedro?

¿Cómo crees que este ahora Pedro?

Viñeta #10-

¿Podrías recordar algo que te haya pasado y que no te agrado o te hizo sentir triste o molesto?

¿Cuál fue la situación?

¿Cómo ocurrió?

¿Qué pensaste?

¿Qué hiciste o vas a hacer?

¿Cómo te encuentras ahora?

Cuadro de análisis de resultados "Viñetas Predictoras de Resiliencia".	
Verbalizaciones	Factores de resiliencia
<p>1. Yo Tengo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personas en quienes confío y me quieren incondicionalmente. • Personas que me ponen límites para que aprenda a evitar peligros o problemas. • Personas que me muestran por medio de su conducta la manera correcta de proceder. • Personas que quieren que aprenda a desenvolverme solo. <p>Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender.</p> <p>2. Yo Soy</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una persona por la que otros sienten aprecio y cariño. • Feliz cuando hago algo bueno para los demás y les demuestro mi afecto. • Respetuoso de mi mismo y del prójimo. • Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan. • Agradable y comunicativo con mis familiares y vecinos. <p>3. Yo Estoy</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispuesto a responsabilizarme de mis actos. • Seguro de que todo saldrá bien. • Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos. • Rodeado de compañeros que me aprecian. <p>4. Yo Puedo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan. • Buscar la manera de resolver mis problemas. • Controlarme cuando tengo ganas de hacer algo peligroso o que no está bien. • Buscar el momento apropiado para hablar con alguien o para actuar. • Encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito. • Equivocarme y hacer travesuras sin perder el afecto de mis padres. • Sentir afecto y expresarlo. 	<p>Competencia social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estar listo para responder a cualquier estímulo. • Comunicarse con facilidad. • Demostrar empatía y afecto. • Tener comportamientos prosociales. • Tener sentido del humor. <p>Resolución de problemas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. • Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. <p>Autonomía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poder actuar independientemente. • Control de algunos factores del entorno. • Sentido de la propia identidad. <p>Sentido de propósito y de futuro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expectativas saludables. • Dirección hacia objetivos y orientación hacia la consecución de los mismos. • Motivación para los logros. • Fe en un futuro mejor. • Sentido de la anticipación y la coherencia.

Niño A- Resultados Viñetas predictoras de resiliencia

Preguntas	Evaluación inicial		Evaluación final	
	Respuestas	Factor de resiliencia	Respuestas	Factor de resiliencia
Viñeta # 1				
1. ¿Qué crees que piensa Pedro? 2. ¿Qué sentirá? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que le pegan. 2. Muy feo 3. Portarse bien 4. Adolorido	1.----- 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 4.-----	1. Que ya no le peguen 2. Mal 3. Que se esconda 4. Bien	1. Yo soy- Respetuoso de mi mismo y del prójimo. Competencia social Demostrar empatía y afecto. 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo puedo-</i> buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.
Viñeta # 2				
1. ¿Qué crees que piensa Paco? 2. ¿Qué sentirá? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que lo insultaron 2. Tristeza 3. Que haga las multiplicacion es 4. Triste	1. Yo soy- Respetuoso de mi mismo y del prójimo. Competencia social Demostrar empatía y afecto 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo puedo-</i> buscar la manera de resolver mis problemas. <i>Yo soy-</i> Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan.	1. Que este... que practique las multiplicacion es 2. Mal 3. Que practique las multiplicacion es 4. Bien	1. y 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. <i>Yo soy-</i> Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. <i>Yo Estoy-</i> Dispuesto a responsabilizarme de mis actos. Autonomía Control de algunos factores del entorno.

		<p>Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos.</p> <p>4.-----</p>		<p>Sentido de propósito y de futuro Motivación para los logros.</p> <p>2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto</p> <p>4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
Viñeta # 3				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Oscar?</p> <p>2. ¿Qué crees que sienta?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. No sé</p> <p>2. Bien</p> <p>3. Que no le diga a nadie</p> <p>4. Bien</p>	<p>1.-----</p> <p>2.-----</p> <p>3.-----</p> <p>4.-----</p>	<p>1. Que él no juegue</p> <p>2. Mal</p> <p>3. Que se vaya de ahí</p> <p>4. Bien</p>	<p>1. <i>Yo soy-</i> Respetuoso de mi mismo y del prójimo.</p> <p>Competencia social Estar listo para responder a cualquier estímulo.</p> <p>2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto</p> <p>1. y 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Resolución de problemas Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos.</p> <p>Autonomía Poder actuar independientemente.</p> <p>4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>

Viñeta # 4				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Juan?</p> <p>2. ¿Qué crees que sienta?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Porque las cosas cambiaron</p> <p>2. Mal</p> <p>3. Que no se vayan</p> <p>4. Mal</p>	<p>1. -----</p> <p>2. <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. -----</p> <p>4.-----</p>	<p>1. Que se regrese su papá</p> <p>2. Mal porque se fue</p> <p>3. No sé</p> <p>4. Mal</p>	<p>1. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente.</p> <p>2. <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3.-----</p> <p>4.-----</p>
Viñeta # 5				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Iván?</p> <p>2. ¿Qué crees que sienta?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que se pusieron débiles sus pies y no puede</p> <p>2. Se siente mal</p> <p>3. Decirles a sus papás que lo lleven al doctor</p> <p>4. Más tranquilo</p>	<p>1-----</p> <p>2 <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto</p> <p>3. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas. <i>Yo puedo</i>-encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito. <i>Yo tengo</i>- Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender.</p> <p>Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>4. <i>Yo estoy</i>- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>	<p>1. Que le hablen a un doctor</p> <p>2. Sentirá mal</p> <p>3. Puede sentarse, hacer otras cosas ver la tele, dormir.</p> <p>4.No sé</p>	<p>1. y 3. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>1. <i>Yo puedo</i>- encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito. <i>Yo tengo</i>- Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender.</p> <p>1. y 3. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas.</p> <p>2 <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto</p> <p>3. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Autonomía Poder actuar independientemente.</p>

				Control de algunos factores del entorno. 4.-----
Viñeta # 6				
1. ¿Qué crees que piensa Nando? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que se burlan de él 2. Un poco mal 3. Vestirse bien 4. Bien	1. y 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.	1. Que la quiere buscar 2. Mal 3. Ir a la escuela y buscarla 4. Bien	1. y 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas. Autonomía Poder actuar independientemente. Control de algunos factores del entorno 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.
Viñeta # 7				
1. ¿Qué crees que piensa Ramón? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que no hubiera agarrado la pastilla 2. Se sentirá mal 3. No sé 4. Bien	1. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3.----- 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.	1. Que ya no la aceptará 2. Se sentirá mal porque no era verdad 3. Ya no recibirle las pastillas 4. Bien	1. y 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.

Viñeta # 8

<p>1. ¿Qué crees que piensa Santiago? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que no lo hubieran castigado sus papás 2. Mal 3. Que trabaje en la escuela 4. Bien</p>	<p>1. ----- <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo soy-</i> Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>	<p>1. Que tenía que estudiar bien 2. Mal 3. Que saque diez y nueve 4. Mmm..... bien</p>	<p>1. y 3. <i>Yo soy-</i> Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. Sentido de propósito y de futuro Motivación para los logros. 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
---	--	---	---	--

Viñeta # 9

<p>1. ¿Qué crees que piensa Pedro? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que no podía salir asustado 2. Miedo 3. Correr 4. Un poco bien</p>	<p>1. ----- 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo</p>	<p>1. Que iba a partir a la mitad la escuela, se estaban rompiendo los vidrios 2. Miedo 3. Salir del salón 4. Bien</p>	<p>1. ----- 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 4. <i>Yo estoy-</i></p>
--	--	--	--	---

		<p>saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>		<p>Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
Viñeta # 10				
<p>1 ¿Qué fue? 2 ¿Cómo pasó? 3 ¿Qué pensaste (o piensas)? 4 ¿Qué hiciste (o vas a hacer)? 5 ¿Cómo te encuentras ahora?</p>	<p>1. Se burlaron de mí 2. En el trabajo que hicimos de las letras el maestro pidió la tarea y me calificó y un niño se burló porque estaba mal 3. Me sentí mal, un poquito 4. Nada, decirle al maestro 5. Bien</p>	<p>1. y 2. <i>Yo puedo</i>- Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan Competencia social. Comunicarse con facilidad. 3. <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 4. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 5. <i>Yo estoy</i>- Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>	<p>1. Que ya no me habla "Ab" 2. Se enojó porque... no sé 3. No sé, me sentí mal y me entristece porque era mi amigo 4. Conseguir otro amigo y hablar con él 5. Bien</p>	<p>1. y 2. <i>Yo puedo</i>- Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan Competencia social. Comunicarse con facilidad. 3. <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. 4. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 5. <i>Yo estoy</i>- Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>

Niño F- Resultados Viñetas Predictoras de Resiliencia				
	Evaluación Inicial		Evaluación final	
Preguntas	Respuestas	Factor de resiliencia	Respuestas	Factor de resiliencia
Viñeta # 1				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Pedro?</p> <p>2. ¿Qué sentirá?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. <i>Le pegan y se va, le da miedo que lo roben</i></p> <p>2. <i>Sueños raros</i></p> <p>3. <i>Ir a la cama de su papá o mamá</i></p> <p>4. <i>Bien</i></p>	<p>1.-----</p> <p>2.-----</p> <p>3. <i>Yo tengo- Personas en quienes confío y me quieren incondicionalmente.</i></p> <p><i>Yo puedo- Encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito.</i></p> <p>Competencia social <i>Tener comportamientos prosociales.</i></p> <p>4. <i>Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien.</i></p> <p>Sentido de propósito y de futuro. <i>Fe en un futuro mejor.</i></p>	<p>1. Que piensa que le pegan en su cara y en su cuerpo</p> <p>2. Nada</p> <p>3. Portarse bien</p> <p>4. Bien porque se portó bien</p>	<p>1.-----</p> <p>2. -----</p> <p>3.</p> <p>Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos.</p> <p>4. <i>Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien.</i></p> <p>Sentido de propósito y de futuro. <i>Fe en un futuro mejor.</i></p>
Viñeta # 2				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Paco?</p> <p>2. ¿Qué sentirá?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. <i>Aprenda a estudiar</i></p> <p>2. <i>Que le hacen groserías</i></p> <p>3. <i>Acusar a su mamá</i></p> <p>4. <i>Bien, feliz</i></p>	<p>1. y 3 <i>Yo puedo- buscar la manera de resolver mis problemas.</i></p> <p>1. <i>Yo soy- Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan.</i></p> <p>Resolución de problemas. <i>Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos.</i></p> <p>2.-----</p> <p>3. <i>Yo Tengo- Personas en quienes confío y me quieren incondicionalmente.</i></p> <p><i>Yo puedo- Encontrar a</i></p>	<p>1. Le dijeron burro y se rieron</p> <p>2. Todos se rieron todos los días, mal</p> <p>3. Que aprenda a estudiar a hacer multiplicaciones</p> <p>4. Bien</p>	<p>1.-----</p> <p>2. <i>Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</i></p> <p>Competencia social <i>Demostrar empatía y afecto.</i></p> <p><i>Yo puedo- buscar la manera de resolver mis problemas.</i></p> <p><i>Yo soy- Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan.</i></p> <p>Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos</p> <p><i>Yo Estoy- Dispuesto a responsabilizarme de mis actos</i></p> <p>Autonomía</p>

		<p>alguien que me ayude cuando lo necesito.</p> <p>Competencia social Tener comportamientos prosociales.</p> <p>Competencia social Estar listo para responder a cualquier estímulo.</p> <p>4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>		<p>Control de algunos factores del entorno.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro Motivación para los logros.</p> <p>4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
--	--	--	--	---

Viñeta # 3

<p>1. ¿Qué crees que piensa Oscar?</p> <p>2. ¿Qué crees que sienta?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Si le dice a alguien, lo que le dijo a su papá que no le diga a nadie, a su compañero</p> <p>2. No se, va a estudiar y aprendió</p> <p>3. Mucha tarea, escriba la tarea</p> <p>4. Bien</p>	<p>1. -----</p> <p>2. -----</p> <p>3. -----</p> <p>4. -----</p>	<p>1. Que Oscar dijo que no quería jugar el juego porque no le gusta</p> <p>2. Se siente mal</p> <p>3. Juegue otras cosas</p> <p>4. Bien</p>	<p>1. Yo soy- Respetuoso de mi mismo y del prójimo.</p> <p>Competencia social Estar listo para responder a cualquier estímulo.</p> <p>2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>1. y 3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Resolución de problemas Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos.</p> <p>Autonomía Poder actuar independientemente.</p> <p>4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
---	--	---	--	--

Viñeta # 4

<p>1. ¿Qué crees que piensa</p>	<p>1. No regresó jamás se fue a Estados Unidos</p>	<p>1. -----</p> <p>2. y 3. Yo Tengo-</p>	<p>1. Se pelearon porque ya no</p>	<p>1. -----</p> <p>2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis</p>
---------------------------------	--	--	------------------------------------	--

<p>Juan? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>2. <i>Encontró a su hijo a la mamá</i> 3. <i>Encuentre una casa limpia</i> 4. <i>Bien</i></p>	<p><i>Personas en quienes confío y me quieren incondicionalmente.</i> <i>Yo puedo- Encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito.</i> Competencia social <i>Tener comportamientos prosociales.</i> 4. <i>Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien.</i> Sentido de propósito y de futuro. <i>Fe en un futuro mejor.</i></p>	<p>lo querían a su hijo 2. Mal 3. Se porte bien 4. Bien</p>	<p>sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
Viñeta # 5				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Iván? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. <i>Compre una portera para que juegue ellos con él</i> 2. <i>Su mamá le compró un dulce y una paleta de chocolate</i> 3. <i>Su mamá gracias y se fueron en su coche a su casa</i> 4. <i>Bien</i></p>	<p>1. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. <i>Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</i> 1., 2. y 3. <i>Yo puedo-</i> Encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito. Resolución de problemas. <i>Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</i> 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de</p>	<p>1. Que quiere jugar 2. No está su papá y viene y le va a pegar 3. Que le diga a su papá y dice que no y que haga su tarea y ya puede salir 4. Bien, porque lo dejó salir ya terminó su tarea y ya salió</p>	<p>1. ----- 2. <i>Yo Puedo-</i> Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan. Competencia social. Comunicarse con facilidad 3. <i>Yo pudo-</i> Equivocarme y hacer travesuras sin perder el afecto de mis padres. Competencia Social Tener comportamientos prosociales. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>

		futuro. <i>Fe en un futuro mejor.</i>		
Viñeta # 6				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Nando?</p> <p>2. ¿Qué crees que sienta?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. <i>La maestra lo regañó porque perdió su mochila</i></p> <p>2. <i>Que le dijo que vieron donde escondieron su mochila y acusó con la mamá y lo regañó se fueron los niños</i></p> <p>3. <i>Encontró su caballo</i></p> <p>4. <i>Bien porque llegó bien con su caballo, llegar bien a su casa</i> (Modificó mochila por caballo)</p>	<p>1. -----</p> <p>2. <i>Yo puedo-Buscar la manera de resolver mis problemas. Yo puedo-encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito.</i></p> <p>Competencia social. <i>Comunicarse con facilidad</i> <i>Yo tengo-Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender.</i></p> <p>Resolución de problemas. <i>Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</i></p> <p>3. y 4. <i>Yo estoy-Seguro de que todo saldrá bien.</i></p> <p>Sentido de propósito y de futuro. <i>Fe en un futuro mejor.</i></p>	<p>1. Que se le olvidó en las llantas</p> <p>2. Mal</p> <p>3. Que vea en la llantas y la encontró</p> <p>4. Bien porque encontró su mochila (Al término de la lectura de esta viñeta "F" hizo un descripción de que un compañero olvidó su mochila en unas llantas, posiblemente recordó un caso personal y/o similar)</p>	<p>1. <i>Yo estoy</i>-dispuesto a responsabilizarme de mis actos</p> <p>Resolución de problemas Habilidad para pensar reflexiva y flexiblemente.</p> <p>2. <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. <i>Yo puedo</i>-Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>3. y 4. <i>Yo estoy</i>-Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro. <i>Fe en un futuro mejor.</i></p>
Viñeta # 7				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Ramón?</p> <p>2. ¿Qué crees que sienta?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. <i>No sé, se hizo mas fuerte y veloz y no se cansó</i></p> <p>2. <i>Que ahora si no se cansó y le dijo a su papá</i></p> <p>3. <i>No sé, un día su mamá lo mandó a la tienda y se lo robaron su papá en el</i></p>	<p>1. -----</p> <p>2. <i>Personas en quienes confío y me quieren incondicionalmente.</i></p> <p>Competencia social <i>Comunicarse con facilidad.</i></p> <p>3. -----</p> <p>4. -----</p>	<p>1. Mal, porque se tomó una pastilla y si te tomas una medicina y te vas a morir porque estaba bien</p> <p>2. Que se sintió enfermo por las pastillas de colores azul, rojo,</p>	<p>1. <i>Yo puedo</i>-controlarme cuando tengo ganas de hacer algo peligrosos o que no está bien.</p> <p>Resolución de problemas Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente.</p> <p>2. <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. -----</p>

	trabajo, su papá le pegó y el ganó (papá) 4. Bien, porque lo salvó		todo verde anaranjado y negro y rosa y blanco y le pusieron café 3. Se toma otra y se cura 4. Bien, ahora	4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.
--	---	--	---	--

Viñeta # 8

1. ¿Qué crees que piensa Santiago? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Su papá se quejaron, no puedo jugar su mamá si lo dejó 2. Que puedo jugar la niña dijo que sí 3. Un niño dijo puede jugar Santiago dijo si después jugaron fucho 4. Bien	1. Yo tengo- Personas que me muestran por medio de su conducta la manera correcta de proceder. 2. ----- 3. ----- 4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.	1. Que sus papás lo regañaron muchas veces y ya no va a salir a jugar y que los niños se burlaron 2. Mal 3. Que saque diez y se porte bien y ya 4. Bien	1. Yo tengo- Personas que me muestran por medio de su conducta la manera correcta de proceder. 2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. Demostrar empatía y afecto 3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas Yo soy- Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 4. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.
---	--	--	--	---

Viñeta # 9

1. ¿Qué crees que piensa Pedro? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Le pegó una piedra en su cabeza y se murió fueron al doctor y revivió 2. Un día unos pajaritos se cayeron en su nido y los salvó y el pajarito dijo gracias 3. Un gato se subió por su ventana y a la se comió la comida,	1. Yo tengo- Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender. Sentido de propósito y de futuro Expectativas saludables. 2. ¿? 3. ¿? 4. Yo estoy- Seguro de que	1. Que estaba temblando porque tenía mucho miedo y ya 2. Que se sintió mal 3. No sé, estar triste y miedo, miedo 4. Mal porque se sintió muy triste	1. ----- 2. y 3. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. ----- 4. -----
--	--	--	--	---

	Santiago le dijo que lo sacó 4. Bien salió el sol	todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.		
Viñeta # 10				
1 ¿Qué fue? 2 ¿Cómo pasó? 3 ¿Qué pensaste (o piensas)? 4 ¿Qué hiciste (o vas a hacer)? 5 ¿Cómo te encuentras ahora?	1. Nada 2. Sin respuesta 3. Sin respuesta 4. Sin respuesta 5. Sin respuesta * Me pega pero no me pega le hago cosquillas mamá me compró unos chetos en toda la noche porque trabaja.	1.----- 2.----- 3.----- 4.----- 5.-----	1. Cuando se fue mi mamá que estaba bebé me dejó solo y estaba triste y empecé a crecer y crecer 2. Triste 3. Nada 4. Me voy con mi dinero y con mi mamá 5. Bien	1. y 2. Yo puedo- Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan Competencia social. Comunicarse con facilidad. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3.----- 4. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas Yo tengo- Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 5. Yo estoy- Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.

Niño J- Resultados Viñetas Predictoras de Resiliencia				
Preguntas	Evaluación Inicial		Evaluación final	
	Respuestas	Factor de resiliencia	Respuestas	Factor de resiliencia
Viñeta # 1				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Pedro?</p> <p>2. ¿Qué sentirá?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que ya no haga travesuras</p> <p>2. Se sentiría mal</p> <p>3. Hacer el trabajo que le dijo su papá para que ya no lo regañen</p> <p>4. Bien porque ya no le pegan</p>	<p>1. y 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>	<p>1. Muy mal. Porque está maltratado, porque le pega su papá.</p> <p>2. Tristeza, se siente mal.</p> <p>3. Nada, defenderse. <i>¿Cómo?</i> Que se defienda así solito.</p> <p>4. Bien, bien, pero bien mal. Porque a su papá lo metieron a la cárcel y ahora está solito.</p>	<p>1. <i>Yo puedo-</i> Hablar sobre cosas que me asustan o me inquieten. Competencia social Comunicarse con facilidad.</p> <p>2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. Autonomía. Poder actuar independientemente</p>
Viñeta # 2				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Paco?</p> <p>2. ¿Qué sentirá?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que ya sabe leer y escribir</p> <p>2. Se sentía bien... (porque ya sabía leer y escribir) se sentía mal porque le decían burro</p> <p>3. Escribirlo así (hace un ademán de escritura en el aire)</p> <p>4. Bien porque</p>	<p>1. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>1. y 3. <i>Yo puedo-</i> buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas</p>	<p>1. Yo que eso me escaparía de la escuela.</p> <p>2. Mal, porque burro, yo que eso le pegaba a los demás. El pensaría que le regresaría un golpe a cada quién de los niños.</p> <p>3. Nada. Que pegara.</p>	<p>1.-----</p> <p>2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. <i>Yo puedo-</i> encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito. Resolución de problemas. Posibilidad</p>

	ya no lo regaña el maestro	soluciones para problemas sociales y cognitivos Yo soy- Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan Autonomía Control de algunos factores del entorno. 1. y 4. Yo <i>estoy</i> - Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.	<i>Psicóloga-</i> <i>¿Crees que haya otra cosa que pueda hacer?</i> ¡Si ya se la otra cosa!, que lo vaya a acusar con la directora. 4. Bien, porque ahora se fue a otra escuela.	de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 4. Yo <i>estoy</i> -Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.
Viñeta # 3				
1. ¿Qué crees que piensa Oscar? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que lo iba a bañar 2. Mal porque le desabrochó el pantalón 3. Que se poniera la ropa más rápido (sic) 4. Bien, porque no le hace maldad	1.----- 2 Yo <i>estoy</i> - Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. Yo <i>puedo</i> - Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. Autonomía Poder actuar independientemente. 4. Yo <i>estoy</i> - Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.	1. No sé. Mal, porque le dijo ¡no! Y le dijo que no le dijera a nadie (sic) 2. Mal, mal, mal, mal, mal. <i>¿Por qué?</i> No sé, no sé, no sé. 3. No sé. Pegarle en los bajos. Cortarle los bajos. <i>Psicóloga-</i> <i>¿Qué más puede hacer?</i> Llamarle a la policía 4. Bien, está mil años en la cárcel.	1. y 2. Yo <i>estoy</i> - Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. Yo <i>puedo</i> - Buscar la manera de resolver mis problemas. Yo <i>puedo</i> - buscar el momento apropiado para hablar con alguien o para actuar Yo <i>puedo</i> - encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. Autonomía Poder actuar independientemente. 4. Yo <i>estoy</i> -Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.
Viñeta # 4				

<p>1. ¿Qué crees que piensa Juan? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Mal porque su papá ya nunca está ni un día regrese 2. Mal porque su papá ya no está en la casa 3. Salir a buscarlo 4. Bien porque ya regresó su papá, porque ya no se pelea su papá y su mamá</p>	<p>1. y 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor</p>	<p>1. No sé, no sé. Tristeza, también los demás, porque se pelean, porque ya no me acuerdo, ya no me acuerdo, ya no me acuerdo. 2. Mal, porque se fue su papá y les daba dinero. Mil pesos. 3. No sé. Le dijeron que no se vaya pero se fue, se fue a Cancún. 4. Bien, porque regresó su papa. <i>¿Y si no regresa su papá?</i> Mal, mal, mal, mal.</p>	<p>1. y 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3.----- 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor</p>
---	---	--	---	--

Viñeta # 5

<p>1. ¿Qué crees que piensa Iván? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Acostarse a ver la tele 1. No sé 2. Dormirse 4. Bien porque ya puede caminar. Le curaron sus pies</p>	<p>1. y 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 2.----- 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>	<p>1. Mal, porque si le pusieran unos tubos ya pudiera jugar pero en su casa solito no en la calle porque si no, le pueden pisar su pie y que tal si se cae o le lastiman el pie. (sic) 2. Mal, tristeza, porque no puede jugar. 3. Curarse. <i>Psicóloga- ¿Cómo?</i> Estando en su cama así estirado su</p>	<p>1. <i>Yo soy-</i> Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan. Resolución de problemas Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. 1. y 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo</p>
---	---	---	--	--

			pie. 4. Bien, porque sus pies ya están curadas y ya puede jugar fútbol (sic).	saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.
Viñeta # 6				
1. ¿Qué crees que piensa Nando? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que la busque en la escuela. Que se viste mal. 2. Triste porque nada más se ríen de él. 3. Vestirse bien como niño decente. Iba vestido mal. 4. Bien porque ya tiene su mochila y ya castigaron a los demás por lo que le escondieron	1. <i>Yo puedo</i> - Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. Autonomía Control de algunos factores del entorno 2 <i>Yo estoy</i> - Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3.----- 4. <i>Yo estoy</i> - Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.	1. No sé, este, mal (sic). Le escondieron su mochila. Se rieron de él. 2. Mal, porque, no sé. 3. Vestirse bien. 4. Bien. Ahora si se viste bien.	1. y 2. <i>Yo soy</i> - Respetuoso de mi mismo y del prójimo. Competencia social Demostrar empatía y afecto 3.----- 4. <i>Yo estoy</i> - Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.
Viñeta # 7				
1. ¿Qué crees que piensa Ramón? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que las pastillas se drogaba con eso 1. Matar a los demás porque nada más se drogaban 2. Tirarlas porque nomás eso era droga 4. Bien	1. y 3. <i>Yo puedo</i> - Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para	1. No sé. Bien ahora puede jugar "uuuu" hasta "uuuu" mil horas (sic). 2. Bien. Si puede jugar mil horas. 3. No tomárselas. Porque son medicinas de su papá.	1.----- 2.----- 3. <i>Yo puedo</i> - Buscar la manera de resolver mis problemas. Controlarme cuando tengo ganas de hacer algo peligros o que no está bien. Resolución de problemas. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. Posibilidad de intentar

		<p>problemas cognitivos y sociales.</p> <p>2.-----</p> <p>4. <i>Yo estoy</i>- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro.</p> <p>Fe en un futuro mejor.</p>	<p>4. Bien, porque no se toma las pastillas.</p>	<p>soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>4. <i>Yo estoy</i>- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro.</p> <p>Fe en un futuro mejor.</p>
--	--	---	--	---

Viñeta # 8

<p>1. ¿Qué crees que piensa Santiago?</p> <p>2. ¿Qué crees que sienta?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Mal. Que estudiara mucho</p> <p>2. Mal porque reprobó y su maestra le dijo algo</p> <p>3. Ya trabajar</p> <p>4. Bien porque ya las calificaciones que reprobó el año ya los subió todos</p>	<p>1. y 2. <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social</p> <p>Demostrar empatía y afecto.</p> <p>1. y 3. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Yo soy- Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>4. <i>Yo estoy</i>- Seguro de que todo saldrá bien.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro.</p> <p>Fe en un futuro mejor.</p>	<p>1. Bien. Mal. Porque lo castigaron.</p> <p>2. Mal. Lo castigaban todo año y le pusieron mucho trabajo. Mal porque reprobó el año.</p> <p>3. Echarle más ganas.</p> <p>4. Triste, porque reprobó el año.</p>	<p>1. y 2- <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social</p> <p>Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Yo soy- Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>4.-----</p>
--	---	---	--	--

Viñeta # 9

<p>1. ¿Qué crees que piensa Pedro?</p> <p>2. ¿Qué crees que sienta?</p> <p>3. ¿Qué puede</p>	<p>1. Salvarlo a ellos, tirar todas las piedras que atajaban</p> <p>2. Sentiría bien porque ayudó a los demás</p>	<p>1. y 3. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Posibilidad de intentar soluciones</p>	<p>1. Mal. Porque todos ellos no se pudieron salir. Pedro fue al baño y ellos estaban así, en el, adentro de la</p>	<p>1. y 2. <i>Yo estoy</i>- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social</p> <p>Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. <i>Yo puedo</i>- Buscar la manera de</p>
--	---	--	---	--

<p>hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>3. Ya componer todo con sus compañeros Bien porque ya no hay temblor</p>	<p>nuevas para problemas cognitivos y sociales. Autonomía Poder actuar independientemente. 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>	<p>escuela y Pedro fue al baño y se pusieron a caer todas las cosas (sic). Luego era como un, uno así que hace "tutututu" (imitando el sonido de una sirena) (sic). 2. Mal porque los demás se fueron al hospital (sic). 3. Dijeran que se salieran pero no pudieron (sic). No sé, llamar a los policías a los... ¿hay tanques de gas? A los bomberos. 4. Bien, porque lo rescataron.</p>	<p>resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. <i>Yo tengo-</i> Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender. Competencia social Tener comportamientos prosociales. 4. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
--	---	---	---	---

Viñeta # 10

<p>1 ¿Qué fue? 2 ¿Cómo pasó? 3 ¿Qué pensaste (o piensas)? 4 ¿Qué hiciste (o vas a hacer)? 5 ¿Cómo te encuentras ahora?</p>	<p>1. Mi papá se fue... y mi mamá. 2. Peleándonos e 3. Pegarle a mi papá porque estaba maltratando a mi mamá. 4. Pensaba que mi papá ya no se peleaba con mi mamá Yo le pegué a mi papá en su espalda ... Quién sabe con qué le pegué pero yo le pegué 5. Bien porque</p>	<p>1. y 2. <i>Yo puedo-</i> Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan Competencia social. Comunicarse con facilidad. 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 5. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que</p>	<p>1. No se. Una vez mi mamá me dejó en el internado y lloré por ella. 2. Triste, triste, triste. 3. Ehh, no se. Mal, ya triste. <i>¿Porque?</i> Ya no me acuerdo. Pensaba que mi mamá me iba a dejar todo el año. 4. No se, no sé, no se. 5. Bien. Mi mamá nos viene a traer. Entonces na' más es un</p>	<p>1., 2. y 3. <i>Yo puedo-</i> Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan Competencia social. Comunicarse con facilidad. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 4. ----- 5. <i>Yo estoy-</i> Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
--	---	--	---	---

	<p>mi mamá ya está acá, está trabajando y nos viene a visitar... Me siento bien porque ya no está triste mi mamá.</p>	<p>todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor. Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. <i>Yo Tengo-</i> Personas en quienes confío y me quieren incondicionalmente. Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p>	<p>año, chale (sic).</p>	
--	---	--	--------------------------	--

Niño S- Resultados Viñetas Predictoras de Resiliencia				
	<i>Evaluación Inicial</i>		Evaluación Final	
Preguntas	Respuestas	Factor de resiliencia	Respuestas	Factor de resiliencia
Viñeta # 1				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Pedro? 2. ¿Qué sentirá? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que ya no lo quieren 2. Mal porque le pegaban, se sentía triste 3. Ayudarle en el taller mecánico a su papá y después le puede decir si puede hacer su tarea 4. Feliz porque está cumpliendo lo del taller mecánico</p>	<p>1.----- 2 <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas</p>	<p>1. Que está mal porque a los niños no se les pega 2. Feo, horrible 3. Ayudarles a sus papás y luego hacer su tarea 4. Bien.</p>	<p>1. <i>Yo puedo-</i> Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan. Competencia social Comunicarse con facilidad. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. . 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas</p>

		cognitivos y sociales. 4. <i>Yo estoy</i> - Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor. <i>Yo Estoy</i> - Dispuesto a responsabilizarme de mis actos. Sentido de propósito y de futuro Dirección hacia objetivos y orientación hacia la consecución de los mismos.		cognitivos y sociales. 4. <i>Yo estoy</i> - Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor. <i>Yo Estoy</i> - Dispuesto a responsabilizarme de mis actos.
--	--	---	--	---

Viñeta # 2

1. ¿Qué crees que piensa Paco? 2. ¿Qué sentirá? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que él tenía que estudiar más las tablas y dijo que tenía que estudiar más 2. Triste porque algunos niños no les gusta que les digan burros; a todos no nos gusta que nos digan burros 3. Que tal si su mamá le había dicho que se pusiera a trabajar y no lo hizo, especialmente las multiplicaciones 4. Feliz porque ya le obedeció a su mamá que estudie	1. <i>Yo puedo</i> - buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos <i>Yo soy</i> - Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan Autonomía Control de algunos factores del entorno. 2. <i>Yo soy</i> - Respetuoso de mi mismo y del prójimo. Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo tengo</i> - Personas que quieren que aprenda a desenvolverme solo. 4. <i>Yo estoy</i> -	1. Que está mal, bien mal 2. Feo 3. Estudiar 4. Bien	1. ----- 2. <i>Yo estoy</i> - Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. <i>Yo puedo</i> - buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos <i>Yo soy</i> - Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan Autonomía Control de algunos factores del entorno. 4. <i>Yo estoy</i> - Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.
--	---	--	---	---

		<p>Seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor. <i>Yo Estoy-</i> Dispuesto a responsabilizarme de mis actos. Sentido de propósito y de futuro Dirección hacia objetivos y orientación hacia la consecución de los mismos.</p>		
--	--	---	--	--

Viñeta # 3

<p>1. ¿Qué crees que piensa Oscar? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que lo iba a robar, como en esta ciudad que se roban a los niños 2. Feo porque su abuelito se sentó con él y le desabrochó el pantalón 3. Que para la otra le diga a su mamá a su abuelito que ya no le haga eso 4. Feliz porque ya no le hizo eso.</p>	<p>1. <i>Yo puedo-</i> hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan Resolución de problemas Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. 2. <i>Yo soy-</i> Respetuoso de mi mismo y del prójimo. Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo puedo-</i> buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos <i>Yo tengo-</i> personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro. <i>Yo puedo-</i> encontrar a alguien que me</p>	<p>1. Que no le gustaba porque era algo feo 2. Mal 3. Hablar con su tío o con quien lo encargaron 4. Bien, porque habló con quien se quedó.</p>	<p>1. <i>Yo puedo-</i> hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan Resolución de problemas Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. y 4. <i>Yo puedo-</i> buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos <i>Yo tengo-</i> personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro. <i>Yo puedo-</i> encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito Competencia social. Tener comportamientos prosociales. Comunicarse con facilidad. 4. <i>Yo estoy-</i> seguro de que todo saldrá bien. Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
---	--	---	--	--

		<p>ayude cuando lo necesito</p> <p>Competencia social.</p> <p>Tener comportamientos prosociales.</p> <p>4. Yo estoy- seguro de que todo saldrá bien</p> <p>Sentido de propósito y de futuro.</p> <p>Fe en un futuro mejor.</p>		
Viñeta # 4				
<p>1. ¿Qué crees que piensa Juan?</p> <p>2. ¿Qué crees que sienta?</p> <p>3. ¿Qué puede hacer?</p> <p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que ya no iba a volver nunca y ya no lo iba a ver nunca, como mi papá que nos separamos de él y nunca lo vimos hasta que se murió.</p> <p>2. Sentí triste porque no me gustó que se separaran y que se muriera.</p> <p>3. Que cuando sea grande, si está viejito, que lo vaya a ver.</p> <p>4. Feliz porque ya lo vio a su papá</p>	<p>1. y 2. Yo puedo- Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan.</p> <p>Competencia social.</p> <p>Comunicarse con facilidad.</p> <p>Demostrar empatía y afecto.</p> <p>Yo puedo- Sentir afecto y expresarlo.</p> <p>2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social</p> <p>Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. Yo puedo- buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos.</p> <p>Yo puedo- encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito</p> <p>Competencia social.</p> <p>Tener</p>	<p>1. Que se iba para siempre y si se fue</p> <p>2. Mal</p> <p>3. Ya que su mamá ya no peleé y hablar con su mamá para que ya no peleen</p> <p>4. Bien</p>	<p>1. Yo puedo- Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan.</p> <p>Competencia social.</p> <p>Comunicarse con facilidad.</p> <p>2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social</p> <p>Demostrar empatía y afecto.</p> <p>3. Yo puedo- buscar la manera de resolver mis problemas.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos.</p> <p>Yo puedo- encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito</p> <p>Competencia social.</p> <p>Tener comportamientos prosociales.</p> <p>4. Yo estoy- seguro de que todo saldrá bien</p> <p>Sentido de propósito y de futuro.</p> <p>Fe en un futuro mejor.</p>

		comportamientos prosociales. 4. <i>Yo estoy-seguro de que todo saldrá bien</i> Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.		
Viñeta # 5				
1. ¿Qué crees que piensa Iván? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que le hubiera dicho a su mamá al doctor que se tenía que quedar a operación para curarse (sic). Como un día que nos atropellaron y luego nos llevaron a operación. 2. Triste porque él no podía caminar 3. Que le tenía que decir a su mamá que un día que lo lleve con el doctor que le ponga unas como los viejitos y luego se arrastre y ya 4. Feliz porque ya puede caminar	1. y 3. <i>Yo puedo-</i> Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan. Competencia social. Comunicarse con facilidad 3. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo tengo-</i> Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender. <i>Yo puedo-</i> buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. <i>Yo puedo-</i> encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito Competencia social. Tener comportamientos prosociales.	1. Que si pudiera jugar sería feliz 2. Feo 3. Jugar adentro de su casa 4. Bien	1. y 2. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 2. <i>Yo puedo-</i> buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 4. <i>Yo estoy-</i> seguro de que todo saldrá bien Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.

		4. <i>Yo estoy</i> -seguro de que todo saldrá bien Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.		
Viñeta # 6				
1. ¿Qué crees que piensa Nando? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que la tenía que buscar o si no lo tenía que regañar su mamá 2. Feo porque esos niños traviesos se la escondieron 3. Avisarle a su mamá, que le reclame y luego que venga su mamá y que la busquen donde la escondieron 4 Feliz porque ya tiene amigos y ya no le escondieron la mochila	1. <i>Yo estoy</i> - dispuesto a responsabilizarme de mis actos Resolución de problemas Habilidad para pensar reflexiva y flexiblemente 2 <i>Yo estoy</i> - Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo tengo</i> - Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender. <i>Yo puedo</i> - buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. <i>Yo puedo</i> - encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito Competencia social. Tener comportamientos prosociales. 4. <i>Yo estoy</i> -seguro de que todo saldrá bien	1. Que se la había robado 2.Feo 3.Comprarse otra 4. Bien	1. ----- 2. <i>Yo estoy</i> - Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto 3. <i>Yo puedo</i> - buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Intentar nuevas soluciones para problemas sociales y cognitivos. 4. <i>Yo estoy</i> - seguro de que todo saldrá bien Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.

		Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.		
Viñeta # 7				
1. ¿Qué crees que piensa Ramón? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?	1. Que era veneno porque no todos aguantan tanto, qué tal si él tomaba mucho agua y él le mostró esas pastillas 2. Que no debía tomar esas porque qué tal si era veneno 3. Puede hacer que le diga a sus amigos que no acepten nada 4. Feliz porque ya no aceptaron nada	1. y 2. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. Resolución de problemas. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 3. y 4. <i>Yo soy-</i> Feliz cuando hago algo bueno para los demás y les demuestro mi afecto. <i>Yo soy-</i> Respetuoso de mi mismo y del prójimo. Competencia social Comunicarse con facilidad. Demostrar empatía y afecto. 4. <i>Yo estoy-</i> seguro de que todo saldrá bien Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.	1. Que hizo algo bueno 2. Se sentirá fuerte 3. Jugar más 4. Bien	1.----- 2.----- 3.----- 4.-----
Viñeta # 8				
1. ¿Qué crees que piensa Santiago? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer?	1. Que para el otro año que esté, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º, que ya saque diploma para que ya pase y buenas	1. y 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas <i>Yo soy-</i> Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan. Resolución de	1. Que si hubiera estudiado no hubiera reprobado 2. Feo 3. Estudiar para el otro 4. Bien porque se	1. y 3. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas. <i>Yo soy-</i> Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan. Resolución de problemas. Pensar en abstracto reflexiva y

<p>4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>calificación es porque así con buenas calificación es yo salí</p> <p>2. Triste porque como el otro no estudiaba y decía que estudiar más</p> <p>3. Estudiar más</p> <p>4. Feliz porque ya estudió</p>	<p>problemas. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>Sentido de propósito y de futuro. Expectativas saludables. Dirección hacia objetivos y orientación hacia la consecución de los mismos.</p> <p>2 Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>4. Yo estoy- seguro de que todo saldrá bien Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>	<p>sacó diez y nueve y ocho</p>	<p>flexiblemente Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto.</p> <p>4. Yo estoy- seguro de que todo saldrá bien Sentido de propósito y de futuro. Fe en un futuro mejor.</p>
---------------------------------------	--	--	---------------------------------	---

Viñeta # 9

<p>1. ¿Qué crees que piensa Pedro? 2. ¿Qué crees que sienta? 3. ¿Qué puede hacer? 4. ¿Cómo crees que está ahora?</p>	<p>1. Que se iba a morir ahí y tenía que correr, como yo que ya soy el más veloz de mi escuela. 2. Triste porque ya no iba a ver a su mamá 3. Que le digan al director para que toque con un silbatito y luego que se acuesten así</p>	<p>1. y 3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. Pensar en abstracto reflexiva y flexiblemente.</p> <p>2. Yo estoy-</p>	<p>1. Que era un terremoto 2. Que se iba a morir 3. Agacharse y ponerse las manos en la cabeza 4. Bien porque se puso las manos en la cabeza</p>	<p>1.----- 2. Yo estoy- Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos Competencia social Demostrar empatía y afecto. 3. Yo puedo- Buscar la manera de resolver mis problemas Resolución de problemas. Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales. 4. Yo estoy- seguro de que todo saldrá bien</p>
--	--	--	--	---

	<p>(se cubre la cabeza y se inclina) para que le peguen en sus nalguitas porque ahí no duele</p> <p>4. Que no iban a salir y qué tal si si salieron</p>	<p>Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social</p> <p>Mostrar empatía y afecto.</p> <p>4. <i>Yo estoy-</i>seguro de que todo saldrá bien</p> <p>Sentido de propósito y de futuro.</p> <p>Fe en un futuro mejor.</p>		<p>Sentido de propósito y de futuro.</p> <p>Fe en un futuro mejor.</p>
--	---	---	--	---

Viñeta # 10

<p>1 ¿Qué fue?</p> <p>2 ¿Cómo pasó?</p> <p>3 ¿Qué pensaste (o piensas)?</p> <p>4 ¿Qué hiciste (o vas a hacer)?</p> <p>5 ¿Cómo te encuentras ahora?</p>	<p>1. Nos separamos de mi papá y nunca lo vimos hasta que se murió</p> <p>2. Primero nos llegó la llamada de mi tía y nos dijo que había muerto mi papá y le habló a Melani y a mi abuelita y luego nos dijo que sí se murió... Es que se aguantó del baño y luego se le abrió algo y si eso se le abre ya no puede vivir y eso se le reventó</p> <p>3. Triste porque no pensaba que se muriera mi papá... Triste porque no me gustó que se separan y que se muriera</p> <p>4. Rezar un padre nuestro y un</p>	<p>1. y 2. <i>Yo puedo-</i> Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan</p> <p>Competencia social.</p> <p>Comunicarse con facilidad.</p> <p>3. <i>Yo estoy-</i> Dispuesto a reconocer y expresar mis sentimientos</p> <p>Competencia social</p> <p>Mostrar empatía y afecto.</p> <p>4. <i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>5. <i>Yo soy-</i> Capaz de aprender lo que mis maestros me enseñan.</p> <p><i>Yo soy-</i> Feliz cuando hago algo bueno para los demás y les demuestro mi</p>	<p>1. Cuando me caí y ya</p> <p>2. Brinqué como chango</p> <p>3. Que me había fracturado las dos manos</p> <p>4. Fui con mi mamá</p> <p>5. Bien</p>	<p>1. <i>Yo puedo-</i> Hablar sobre cosas que me asustan o me inquietan</p> <p>Competencia social.</p> <p>Comunicarse con facilidad.</p> <p>2. Competencia social</p> <p>Tener sentido del humor</p> <p>3.-----</p> <p>4. <i>Yo tengo-</i> Personas que me ayudan cuando estoy enfermo o en peligro o cuando necesito aprender.</p> <p><i>Yo puedo-</i> Buscar la manera de resolver mis problemas</p> <p>Encontrar a alguien que me ayude cuando lo necesito</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Posibilidad de intentar soluciones nuevas para problemas cognitivos y sociales.</p> <p>5.</p>
--	--	---	---	---

	<p>ave María y un ángel de mi guarda, y ahora cuidar a mi mamá</p> <p>5. Feliz porque ya estoy cuidando a mi mamá. Feliz porque me saqué el diploma de primer lugar, hasta lo tengo colgado en mi cuarto y le sacamos copias</p>	<p>afecto.</p> <p>Competencia social.</p> <p>Demostrar empatía y afecto.</p> <p>Tener comportamientos prosociales</p>		
--	--	--	--	--

Anexo # 2

“Autoevaluación del Establecimiento de Vínculos Interpersonales y el Uso del Humor”

Instrucciones: Lee con cuidado las siguientes afirmaciones y pon una “X” en la que más se acerca a lo que haces. ¡Muchas gracias!

1) Llamo a mis compañeros por su nombre.

SIEMPRE

ALGUNAS
VECES

POCAS
VECES

NUNCA

2) Le hablo a mis compañeros de manera amable.

SIEMPRE

ALGUNAS
VECES

POCAS
VECES

NUNCA

3) Me dirijo a mis compañeros con actitudes no agresivas ni amenazantes.

SIEMPRE

ALGUNAS
VECES

POCAS
VECES

NUNCA

4) Cuando tengo una idea la comunico.

SIEMPRE

ALGUNAS
VECES

POCAS
VECES

NUNCA

5) Escucho a mis compañeros.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

6) Utilizo expresiones de cortesía.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

7) Reconozco mis propios logros y virtudes.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

8) Reconozco los logros y virtudes de los demás.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

9) Juego con mis compañeros.



SIEMPRE



ALGUNAS
VECES



POCAS
VECES



NUNCA

10) Cuando un compañero necesita apoyo, se lo doy.



SIEMPRE



ALGUNAS
VECES



POCAS
VECES



NUNCA

11) Cuando necesito apoyo, se lo pido a mis compañeros.



SIEMPRE



ALGUNAS
VECES



POCAS
VECES



NUNCA

12) Me río y sonrío cuando mis compañeros hacen bromas.



SIEMPRE



ALGUNAS
VECES



POCAS
VECES



NUNCA

13) Ríe y sonrío para llevarme mejor con mis compañeros.

			
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

14) Comparto experiencias divertidas y agradables con mis compañeros.

			
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

15) Cuando tengo un problema con algún compañero, bromeo y lo hago reír para resolverlo.

			
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

16) Hago bromas y río para sentirme mejor cuando estoy nervioso.

			
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

17) Hago bromas y río para relacionarme con los adultos.

			
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

18) Hago bromas y río para hacer sentir bien a mis compañeros y para animar al grupo.

			
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

19) Sonrío y río de mala gana.

			
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

20) Digo groserías para hacer reír a los demás.

			
SIEMPRE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA

21) Digo bromas insultándome a mi mismo para hacer reír a los demás.



SIEMPRE



ALGUNAS
VECES



POCAS
VECES



NUNCA

22) Molesto, pongo en ridículo y me burlo de los demás.



SIEMPRE



ALGUNAS
VECES



POCAS
VECES



NUNCA

23) Río y bromeo para no cumplir con responsabilidades.



SIEMPRE



ALGUNAS
VECES



POCAS
VECES



NUNCA

24) Río y bromeo para no enfrentar problemas.



SIEMPRE



ALGUNAS
VECES



POCAS
VECES



NUNCA

Anexo # 3

Cartas Descriptivas del "Taller del Humor"

Sesión #1- Integración y convivencia grupal.			
Objetivo- Lograr la integración y sentimiento de pertenencia al grupo.			
Actividad	Objetivo	Materia	Tiempo
Presentación <ul style="list-style-type: none"> Presentación del taller 	<ul style="list-style-type: none"> Dar a conocer el taller y señalar la importancia de su participación en el mismo. 	Hoja con acuerdos grupales para cada uno.	15 minutos
Juego <ul style="list-style-type: none"> La "Traes" con base de parejas Maquinas humanas 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo en equipo y seguir propuestas. Fomentar el juego no violento. Integración grupal 		40 minutos
Reflexión <ul style="list-style-type: none"> Reflexión sobre la convivencia. Establecimiento de nombre y lema	Unificar el grupo		20 minutos
Evaluación <ul style="list-style-type: none"> "En esta sesión aprendí..." 	<ul style="list-style-type: none"> Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa Cierre de la reflexión grupal. 	Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión <ul style="list-style-type: none"> Despedida de todos los participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo 		5 minutos

Presentación de taller

Se les hace una presentación de lo que van a hacer en el taller. Se les indica que la misión es formar un grupo de relaciones de amistad, de apoyo, de juego no violento y de diversión.

Se les dan a conocer los símbolos y rituales que tendrán lugar en cada sesión.

Se les entrega una hoja con los acuerdos grupales y se les invita a proponer más.

Acuerdos Grupales

1. Empezar el taller puntualmente.
2. Respeto hacia mi persona.
3. Respeto hacia los demás.
4. No interrumpir mientras otra persona esté hablando.
5. Hablar en primera persona.
6. Cooperar con el facilitador y/o psicólogo y con mis compañeros.
7. Expresar libremente mis ideas, pensamientos y sentimientos.
8. No agredir al compañero tanto verbal como físicamente.

9. No comer durante la sesión.

Juego

Las traes con base de pareja

Se elige a una persona que será la que atrapará a las demás. Todos corren por el espacio y la "base" se forma cuando tres personas se toman de los brazos. Si otra persona toma del brazo ya sea al del lado derecho o al del lado izquierdo, el del extremo opuesto tiene que salir de la base. Cuando las personas están en base no se les puede atrapar. Cuando se atrapa a alguien, el segundo se convierte en el que atrapa.

Máquinas humanas

Se forman grupos de seis personas. Se pide que pase un grupo al frente, pero a un lado del escenario. Comienza una persona pasando al centro del escenario a realizar un movimiento claro, rítmico, simple y que pueda mantener haciendo durante todo el ejercicio. Una vez instalado el movimiento, se integra una segunda persona a la primera, con su propio movimiento, así sucesivamente hasta formar una "máquina" entre todos.

Se puede dar un tema a la máquina. Por ejemplo, ésta puede ser la máquina de los deportes, de las vacaciones, de las religiones, musical, etc. Se pueden añadir sonidos que acompañen al movimiento.

Reflexión

La reflexión se enfocará en los siguientes temas:

- Los beneficios del trabajo grupal
- Cambios en el actuar, sentir y pensar.
- aprendizaje
- Comunicación multidireccional y retroalimentación.

Se motiva a los participantes a ponerle un nombre y un lema al grupo y se escoge por acuerdo común.

Sesión #2- Conocimiento propio y de los otros			
Objetivo- Reconocer la importancia de conocerse a uno mismo y a los demás. - Identificarse como individuo y como parte de un grupo.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento • Caminar por el espacio	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia del grupo. • Concentración • Calentamiento físico. 	Aparato de música Música variada	15 minutos
Juego • Espejos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo • Conocer a través de la expresión corporal. 	Aparato de música Música variada	40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de uno mismo y de los demás 		20 minutos
Evaluación • "En esta sesión aprendí..."	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa. • Cierre de la reflexión grupal. 	Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión • Despedida de todos los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo. 		5 minutos

Calentamiento

- Caminar por el espacio

I. Se pide al grupo que camine por todo el salón sin llevar un rumbo particular (caminar en círculos, por ejemplo). El caminado al principio es individual y se debe evitar hacer contacto visual con los otros compañeros, pero estar conscientes del grupo para no chocar y evitar pisotones y golpes. Luego se pide al grupo que unifique su energía, es decir, caminar todos a un mismo ritmo y velocidad. Se puede variar la velocidad estableciendo niveles de velocidad en números, donde 1 es lo más lento que se puede caminar y 10 es justo antes de empezar a correr, o al ritmo de las palmas del facilitador. (Chávez, 2002)

Juego

- Espejos

Se ponen por parejas, uno enfrente del otro. Uno de los participantes propone movimientos y el otro lo sigue como si fuera su reflejo. Se deben de realizar las acciones lentamente y poco a poco se puede incorporar la voz. Se busca que un observador externo no sea capaz de distinguir entre el "guía" y el "espejo". Se cambian los roles y se pueden hacer multiespejo (con mas de dos participantes). (Noreña, 2005)

Reflexión

La reflexión se enfocará en (Papadimitriou y Romo, 2005):

- Importancia del conocimiento de: mi nombre, mis características particulares, mi sexo y mis derechos.
- Importancia de las características sociales y culturales de mi grupo.
- Importancia de conocer las diferencias y similitudes con los otros.
- Valorar los gustos, características y preferencias de los otros.

Sesión # 3- Conocimiento propio y de los otros			
-Aprecio			
Objetivo- Reafirmar la importancia de conocerse a uno mismo y al otro. - Reflexionar sobre la autoestima y la estima hacia los otros.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento <ul style="list-style-type: none">• Dados del conocimiento	<ul style="list-style-type: none">• Crear intimidad y unión en el grupo• Confianza	Dados Lista de cosas.	15 minutos
Juego <ul style="list-style-type: none">• Retrato de cuerpo completo	<ul style="list-style-type: none">• Trabajo en equipo• Representación de la propia imagen.• Desarrollo de expresión oral.	Papel Kraft Plumones	40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none">• Reconocer la importancia de conocer y apreciar a mi persona y a los demás.		20 minutos
Evaluación <ul style="list-style-type: none">• "En esta sesión aprendí..."	<ul style="list-style-type: none">• Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa.• Cierre de la reflexión grupal.	Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión <ul style="list-style-type: none">• Despedida de todos los participantes.	<ul style="list-style-type: none">• Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo.		5 minutos

Calentamiento

- Dados del conocimiento

Procedimiento: Se coloca el grupo en subgrupos de 4 ó 5 personas. Cada subgrupo tira el dado por turnos al centro y según el número que aparezca en el dado la persona responderá completando la siguiente frase: "Si yo fuera _____ sería _____". Por ejemplo, si el dado marca el número uno se deberá completar la frase platicando que golosina sería y por qué.

1. **golosina. 2. juguete. 3. canción. 4. platillo. 5. color 6. fruta.**
2. Debe colocarse una lista visible para todo el grupo. Si se repite el número de la respuesta se vuelve a tirar el dado (Manual del Médico de la Risa)

Juego

- Retrato de cuerpo completo

Se formarán parejas. Uno de los dos se acuesta sobre el papel para que su pareja dibuje en él su silueta, luego intercambiarán papeles. Después cada quien añadirá a su dibujo lo que quiera, ropa, ojos, pelo, etc. Al final cada quien explicará su dibujo al resto del grupo.

Una variación es que en vez de que dibujen lo convencional (ojos, ropa, etc.), pedirles que dibujen dentro de su silueta todas sus cosas favoritas, como a lo que les gusta jugar, lo que les gusta comer, su mejor amigo, su lugar favorito, etc. (Noreña, 200)

Reflexión

La reflexión se enfocará en los siguientes temas (Papadimitriou y Romo, 2005):

- Mis relaciones
- Mis deseos
- Aprecio, expectativas positivas y respeto hacia mi persona y hacia los demás.

Sesión #4- Cooperación			
Objetivo- Desarrollar el sentido de colaboración para satisfacer las necesidades personales y del grupo.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento <ul style="list-style-type: none">• ¡Splash!	<ul style="list-style-type: none">• Trabajo en equipo• Juego no competitivo		15 minutos
Juego <ul style="list-style-type: none">• Cooperando	<ul style="list-style-type: none">• Trabajo en equipo.• Cooperación	Paliacates Cuerda	40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none">• Reflexionar sobre la importancia y los beneficios de cooperar.		
Evaluación <ul style="list-style-type: none">• "En esta sesión aprendí..."	<ul style="list-style-type: none">• Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa.• Cierre de la reflexión grupal.	Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión <ul style="list-style-type: none">• Despedida de todos los participantes.	<ul style="list-style-type: none">• Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo.		5 minutos

Calentamiento

- Splash!

Alguien inicia el juego intentando tocar a otro con una pelota sin lanzarla. Los demás corren para no ser tocados. Para hacer "base" se colocan piernas abiertas, brazos extendidos, dan una palmada al frente y gritan ¡Splash! Quedan congelados hasta que alguien entre en sus

brazos y le dé un abrazo. Mientras las personas están dentro del abrazo, también están protegidos en "base" (Manual del Médico de la Risa)

Juego

Cooperando

Se forman equipos de tres personas. Un integrante será ciego y se le tapan los ojos, otro no podrá usar las piernas y se le amarrarán y otro no podrá usar las manos y se le amarrarán. Todos los equipos se alinearán y tienen que llegar a la base final que está al otro extremo. No se trata de ganar sino de llegar todos juntos y de cuidarse entre todos.

Reflexión

La reflexión se enfocará en los siguientes temas:

- Satisfacción de necesidades propias y de los otros.
- Formación de relaciones sociales solidarias.
- La paz y el respeto a los derechos humanos

Sesión #5- Cooperación			
Objetivo- Fomentar el desarrollo de la habilidad de interactuar e integrarse a diferentes grupos sociales.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento <ul style="list-style-type: none"> • Caminar por el espacio • Pasar una señal 	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia del grupo • Concentración • Calentamiento físico. 	Aparato de música Música variada	15 minutos
Juego <ul style="list-style-type: none"> • La cuerda • Montajes fotográficos 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo y cooperación. • Aceptación de propuestas. • Desarrollo de la iniciativa. 		40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre la interacción con distinto tipo de personas. 		20 minutos
Evaluación <ul style="list-style-type: none"> • "En esta sesión aprendí..." 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa. • Cierre de la reflexión grupal. 	Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión <ul style="list-style-type: none"> • Despedida de todos los participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo. 		5 minutos

Calentamiento

- Caminar por el espacio (Explicación en Sesión #2)
- Pasar una señal

Se les pide a todos los participantes que se pongan en círculo. El facilitador pasa una señal: un grito, un gesto o un movimiento. Tienen que pasar la señal como la recibieron, Cuando el

grupo esta listo, se les pide que pasen otras señales. Se pueden pasar señales por los 2 sentidos para ponerle mayor dificultad.

Juego

- La cuerda

Pedir al grupo se divida en dos subgrupos y que se coloquen en extremos opuestos del salón. Se juega entre todos con una cuerda imaginaria. Deberán mantenerse a la escucha de todo lo que suceda en ambos grupos. El verdadero objetivo es crear de la forma más auténtica y transparente la existencia de una cuerda imaginaria (Manual del Médico de la Risa)

- Montajes fotográficos

Se divide en grupos de 5 niños. Pasa un niño al frente y se queda congelado desempeñando una acción (pateando un balón, con la boca abierta a punto de morder un gran sándwich, etc.). Luego pasa otro niño y se une al cuadro congelado, así hasta que entre todos los "actores" formen un cuadro completo de una situación congelada. Luego los "espectadores" se convierten en "actores" y viceversa.

Reflexión:

La reflexión se enfocará en (Papadimitriou y Romo, 2005):

- La capacidad de interactuar tanto con gente parecida como gente distinta.
- La cooperación contra la competencia.

Sesión #6- Resolución no violenta de conflictos			
Objetivo- Desarrollar habilidades para resolver conflictos.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento • Historia circular	• Trabajo en equipo		15 minutos
Juego Paliacates: llegar al otro lado	• Trabajo en equipo • Resolución no violenta de conflictos	• Paliacates	40 minutos
Reflexión	• Reconocer los beneficios y las partes que están involucradas en el conflicto.		20 minutos
Evaluación • "En esta sesión aprendí..."	• Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa. • Cierre de la reflexión grupal.	• Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión • Despedida de todos.	• Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo.		5 minutos

Calentamiento

Historia Circular

Sentados en círculo y en orden, cada persona tendrá que decir una palabra y juntos harán una historia con un planteamiento, acontecimiento y final (Noreña, 2005)

Juego

Paliacates:

Se les traza un punto de salida y una meta final. Todos forman un equipo y con el uso de 6 paliacates, tienen que llegar a la meta. Ningún participante puede dejar de pisar los paliacates, ya que si uno queda fuera, el facilitador lo quita y ya no lo pueden usar.

Reflexión

La reflexión se enfocará en (Papadimitriou y Romo, 2005):

- El conflicto como condición humana
- Identificar a la persona/as, el problema/as y los procesos que conforman un conflicto.

Sesión #7- Resolución no violenta de conflictos			
-tolerancia			
Objetivo- Reconocer la importancia de resolver los conflictos desde la no violencia.			
-Fomentar el respeto hacia las personas y las sociedades diferentes.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento <ul style="list-style-type: none">• Movimientos y sonidos	<ul style="list-style-type: none">• Integración grupal• Aceptar propuestas• Desinhibición		15 minutos
Juego Salvar al prisionero	<ul style="list-style-type: none">• Trabajo en equipo.• Estimular la capacidad para tomar decisiones en el grupo.	<ul style="list-style-type: none">• Paliacates	40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a resolver los conflictos desde la no violencia.• Fomentar el respeto a la diferencia		20 minutos
Evaluación <ul style="list-style-type: none">• "En esta sesión aprendí..."	<ul style="list-style-type: none">• Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa.• Cierre de la reflexión grupal.	<ul style="list-style-type: none">• Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión <ul style="list-style-type: none">• Despedida de todos los participantes.	<ul style="list-style-type: none">• Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo.		5 minutos

Calentamiento

- Caminar en el espacio proponiendo movimientos y sonidos.

Los participantes caminarán por el espacio hasta que el facilitador propone un movimiento, que todos deben seguir. Menciona el nombre de alguien y este debe proponer otro movimiento. El juego sigue hasta que pasan todos.

Juego

- Salvar al prisionero

Todos tienen la misión de salvar a un compañero que está como prisionero de una tribu. Para poder rescatarlo, tienen que dividirse en tres grupos:

- 1- Los rescatistas: tienen que superar pruebas físicas, pero no pueden desplazarse.
- 2- Los intelectuales: tienen que resolver acertijos, no se pueden desplazar.
- 3- Los mensajeros: reciben y mandan mensajes, son los únicos que se pueden desplazar.

Todos los integrantes son importantes, ya que si falta uno la misión no puede completarse. Se tiene que elegir el puesto que va a tomar cada uno, buscando el acuerdo común.

Cada participante se colocará en una base y el facilitador les dará acertijos y decidirá las pruebas físicas que tienen que cumplir. Sólo se logrará llegar a la meta y salvar al prisionero si se cumple la misión en menos de 30 minutos.

Reflexión

La reflexión se enfocará en (Papadimitriou y Romo, 2005):

- Distintas formas de afrontar el conflicto: las que favorecen el desarrollo humano y la convivencia y las excluyentes y destructivas.
- La tolerancia y el respeto a la diversidad.
-

Sesión #8- Creatividad y convivencia			
Objetivo- Desarrollar la creatividad como una vía de expresión y de convivencia.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento <ul style="list-style-type: none">• Respiración de globos• El chicle	<ul style="list-style-type: none">• Favorece la imaginación.		15 minutos
Juego <ul style="list-style-type: none">• Préstame tu...• "arquero"	<ul style="list-style-type: none">• Estimula la creatividad, la imaginación y el humor.	<ul style="list-style-type: none">• Una mascada	40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la imaginación y de la creatividad.• Trabajo el equipo.		20 minutos
Evaluación "En esta sesión aprendí..."	<ul style="list-style-type: none">• Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa.• Cierre de la reflexión grupal.	<ul style="list-style-type: none">• Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión Despedida de todos los participantes	<ul style="list-style-type: none">• Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo.		5 minutos

Calentamiento

- Respiración de globos

En un círculo, se les dice los niños que respiren profundo imaginándose que son unos globos que se llenan de aire, cuando ya nos les quepa mas aire se desinflarán sacudiendo su cuerpo y haciendo un sonido como de trompetilla hasta quedar desinflados en el suelo. Puede haber una variante que es desinflarse todos al mismo tiempo sin ponerse de acuerdo y sintiendo al grupo.

- El chicle

Se dividirá al grupo en 2 o 3 partes, para tener observadores. Se les pedirá a los niños que vayan expresando corporalmente lo siguiente: Imaginen que son un chicle que está en su cajita, o en su envoltura, después una persona los saca de su envoltura y se los mete a la boca, los está masticando, hace una bomba y finalmente se les acaba el sabor y son escupidos al piso, después otra persona pasa y los pisa (Noreña, 2005)

Juego

- Préstame tú...

Forman una fila, irán pasando uno por uno al frente a darle un uso diferente al objeto (la mascada). Una vez que la persona está al frente le dará una forma cualquiera al objeto y compartirá con el grupo la transformación (sin hablar). La persona que sigue pasa a pedirle prestado lo que le parezca que es el objeto, por ejemplo si le parece que la mascada es una patineta le preguntará: ¿me prestas tu patineta?, a lo que siempre se responderá "sí". La persona que pasa al frente le da otro uso al objeto y compartirá esta nueva transformación, después de un momento pasa el siguiente y le pide ¿me prestas tú...? "sí" (Manual del Médico de la Risa).

El Arquero

Se pide al grupo que se coloquen de pie en una línea mirando hacia el escenario (o la parte del salón en donde se desarrollará la acción). El ejercicio se trata de aceptar propuestas, en este caso, de aceptar el personaje que me dé el compañero. Pasará alguien al frente de todos y, en orden de cómo va la fila, irán pasando uno por uno a proponerle un personaje y una relación, y éste tendrá que aceptarlo y jugarlo unos segundos, por ejemplo si alguien llega y se arrodilla junto a él y dice: "he pecado", el que está haciendo el ejercicio tendrá que asumir el papel de sacerdote y tendrá que jugarlo, o si el que entra dice "Miss, me puede repetir la pregunta?" entonces el otro tendrá que asumir el papel de la maestra. En cuanto quede entendido cual es el personaje y la relación, el facilitador lo hará saber con un aplauso o silbatazo, lo cual querrá decir que tiene que pasar el que sigue en la fila a proponer otro personaje. Pasarán de 3 a 5 personas a proponer y luego se cambia a la persona que está haciendo el ejercicio hasta que pasen todos (Manual de Médico de la Risa).

Reflexión

La reflexión se enfocará en:

- La creatividad y su uso cotidiano.
- La improvisación, el juego y la creatividad.
- Diferentes formas de ser creativo.

Sesión #9- Creatividad y convivencia			
Objetivo- El aprecio de la creatividad del otro como una vía de expresión y de convivencia.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento <ul style="list-style-type: none">• Asociación libre	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar la creatividad y la imaginación		15 minutos
Juego <ul style="list-style-type: none">• Cuentos contra reloj	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar la imaginación.• Desinhibición.• Trabajo en equipo		40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none">• Reflexionar sobre el uso de la creatividad en la convivencia con el otro.		20 minutos
Evaluación <ul style="list-style-type: none">• "En esta sesión aprendí..."	<ul style="list-style-type: none">• Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa.• Cierre de la reflexión grupal.	Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión <ul style="list-style-type: none">• Despedida de todos los participantes.	<ul style="list-style-type: none">• Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo.		5 minutos

Calentamiento

- Asociación libre

Estando en círculo, cada quien dice una palabra, la que se le ocurra, y la persona a la derecha tiene que decir otra palabra que tenga que ver con la palabra que se dijo anteriormente. El facilitador establecerá un ritmo con chasquidos en la que todo el grupo participará, para que las palabras siempre estén dentro del ritmo. (Manual de Médico de la Risa).

Juego

- Cuentos contra reloj

Se le pedirá a una pareja que pase al frente a representar un cuento conocido (la caperucita, los tres cochinitos, etc.). Se les dice que solo cuentan con tres minutos para hacerlo todo. A los tres minutos se para la obra y se señalan los aspectos positivos o divertidos que tuvo (todo dentro del marco del juego) por ejemplo, "los aullidos del lobo estuvieron muy bien" o "que bien bailó cenicienta" y también lo negativo o lo que faltó como "la abuelita tiene que ser todavía mas viejita", o "El ogro lo queremos mas feroz". Se les dice que ahora sólo tienen 1 minuto para contar el cuento. Después tendrán que hacerlos en sólo treinta segundos.

La urgencia es un elemento que hace más divertido el juego. El objetivo no es que cuenten el cuento a la perfección sino que se diviertan contándolo y que los que miran también se diviertan.

Reflexión

La reflexión se enfocará en:

- ¿Cómo se sintieron improvisando situaciones?
- ¿Cómo fue la interacción con los demás?
- La creatividad y la convivencia con el otro.

Sesión #10- Habilidades comunicativas			
Objetivo-Reconocer la importancia de establecer códigos comunes entre las personas.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento • zip, zap, zop	<ul style="list-style-type: none"> • Concentración. • Trabajo en equipo. 		15 minutos
Juego • Fila de cumple-años • Pintura alternativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la comunicación no verbal. • Trabajo en equipo • Aumentar a concentración y la atención. • Comunicación y cooperación. 	Plumones y cartulina	40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre el establecimiento de códigos comunes. 		20 minutos
Evaluación • "En esta sesión aprendí..."	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa. • Cierre de la reflexión grupal. 	Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión • Despedida de todos los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo. 		5 minutos

Calentamiento

- Zip, Zap, Zop

El grupo se coloca en círculo y de pie. Alguien comienza por pasar un impulso (¡ZIP!) dirigiéndolo con la mirada, todo el cuerpo y un aplauso apuntando a otra persona, quien recibe el (ZIP) responderá a otra persona del círculo, pero ahora será un (¡ZAP!), la persona que lo recibe responderá enviando a otra un (¡ZOP!). Entonces se escuchará ZIP, ZAP, ZOP, rebotando aplausos en el círculo, se intentará mantener un ritmo sin errores y cada vez más veloz. (Manual de Médico de la Risa).

Juego

- Fila de cumpleaños

Los participantes tienen que estar en silencio absoluto. Se les pide a los participantes que hagan una fila según el día y el mes de su cumpleaños, de enero a diciembre. Deben de comunicarse sin hablar (Cascón y Papadimitriou, 2004).

Para hacerlo más dinámico se les puede decir a los participantes que están en una cuerda floja y que si alguno deja de pisarla, caerá al precipicio.

- Pintura alternativa

Se divide el grupo en equipos de 5 personas y a cada participante se le da un plumón. Se coloca una cartulina en medio y se les explica que en silencio y por turnos, cada persona tiene que hacer un trazo en el papel -hasta conseguir terminar una obra (Cascón y Papadimitriou, 2004).

Reflexión

Se reflexiona sobre los siguientes puntos:

- Los códigos de comunicación entre las personas de un grupo.
- La utilidad de usar diferentes formas de comunicación y la dificultad de usar sólo una.
- Formas de comunicación verbal y no verbal.
- Se valoran los obstáculos de subordinación y la riqueza de la cooperación.

Sesión #11- Habilidades comunicativas /Escucha activa			
Objetivo- Identificar diferentes formas de comunicación. -Reflexionar sobre la comunicación afectiva y efectiva y utilizar la escucha activa.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento • Calentamiento con imágenes	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la imaginación.• Concentración.		15 minutos
Juego • Adivinar acción con aplausos	<ul style="list-style-type: none">• escucha• iniciativa• habilidades comunicativas		40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none">• Reflexionar sobre la comunicación efectiva y la escucha activa.		20 minutos
Evaluación "En esta sesión aprendí..."	<ul style="list-style-type: none">• Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa.• Cierre de la reflexión grupal.	Cuaderno y lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión Despedida de todos.	<ul style="list-style-type: none">• Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo.		5 minutos

Calentamiento

- Calentamiento articular con imágenes

En un círculo, el facilitador irá poniendo el ejemplo de movimiento de las principales articulaciones de cuerpo, empezando por la cabeza hasta llegar a los dedos de los pies, relacionando cada movimiento con imágenes (Noreña, 2005).

Juego

Adivinar acción con aplausos.

Se pide al grupo que se coloque como público. Una persona sale del salón mientras el resto decide en secreto qué actividad deberá adivinar. Deben ser acciones concretas y claras por ejemplo: cepillarse el cabello.

Una vez que se elige la actividad, se pide que la persona que había salido que pase al salón y comience a tratar de adivinar la acción. Tendrá que ir probando todas las actividades que se le ocurran y manteniendo la comunicación, sólo a través de la mirada, con el grupo. El grupo le irá diciendo, con aplausos, que tan distante o cercano está de adivinar la acción. El silencio es para cuando lo que hace no tiene que ver, pero si en algún movimiento se acerca a la acción se le dará un aplauso, o tantos como cercano esté de la acción. Cuando adivinan la acción se les hace saber con un fuerte aplauso.

Reflexión

La reflexión se enfocará en:

- La comunicación efectiva y afectiva y la escucha activa.
- Mantener una comunicación respetuosa
-

Sesión #12- Confianza			
Objetivo-Reflexionar sobre la confianza en uno mismo y en el grupo			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento <ul style="list-style-type: none">• El lavacoches	<ul style="list-style-type: none">• Favorecer el aprecio y la afirmación.• Sentirse un miembro querido.		15 minutos
Juego <ul style="list-style-type: none">• Juegos de confianza Pío-pío	<ul style="list-style-type: none">• Trabajo en equipo• Confianza• Integración grupal		40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none">• Reflexionar sobre confianza en uno mismo y en los demás.		20 minutos
Evaluación <ul style="list-style-type: none">• "En esta sesión aprendí..."	<ul style="list-style-type: none">• Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa.• Cierre de la reflexión grupal.	Cuaderno o lápiz.	10 minutos
Cierre de sesión <ul style="list-style-type: none">• Despedida de todos los participantes.	<ul style="list-style-type: none">• Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo.		5 minutos

Calentamiento

- El lavacoches

Se forman dos filas, cara a cara. Cada pareja se convierte en una parte del lavado de coches, moviéndose de manera adecuada: acariciando, palmeando, sacudiendo "el coche". Por turnos, cada persona pasa por el lavado y al llegar al final se incorpora al túnel de lavado hasta que todos son lavados.

Juego

- Juegos de confianza
 1. En un extremo del salón habrá dos niños tomados de las manos. Del otro extremo saldrá un niño corriendo con los ojos cerrados hasta ser detenido con cuidado por los otros dos niños. Así hasta que todos hayan pasado corriendo y hayan experimentado el papel de los contenedores.
 2. En parejas uno cerrará los ojos, el que tiene los ojos abiertos le ofrecerá al compañero su antebrazo para que recargue su brazo (como si fuera un descanso brazos de sillón) y lo guiará por el salón, cuidándolo para que no choque con nadie ni se golpee o se caiga, poco a poco, conforme se va sintiendo confianza se podrá ir aumentando la velocidad hasta tal vez correr, siempre protegiendo al compañero que tiene los ojos cerrados para que se sienta seguro. Después de unos 3 a 5 minutos se cambian roles.

Pío-pío

Se les tapan los ojos a todos los participantes con paliacates. Se escoge a una persona que va a ser "papá gallo" y se le hace saber en secreto. Los demás van por toda la zona buscando las manos de los compañeros y cuando se encuentran con una, la aprietan y preguntan "¿pío-pío?"; si la otra persona también dice "pío-pío", se sueltan y continúan buscando manos. Si al buscar reciben silencio como respuesta, han encontrado a papá gallo y se quedan tomados de la mano guardando silencio. Siempre que alguien encuentra silencio como respuesta entra a formar parte del grupo. El juego termina cuando todos acaban juntos, en silencio y tomados de la mano (Cascón y Papadimitriou, 2004)

Reflexión

Se les hará reflexionar en torno a las siguientes preguntas (Cascón y Papadimitriou, 2004).

- ¿Cómo trabajaron con su pareja?
- ¿Cómo trabajaron con el grupo?
- ¿Cómo se sintieron con los ojos cerrados?
- ¿Sintieron confianza o desconfianza? ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron cuando el bullicio de los pollitos disminuyó?
- ¿Cómo se sintió ser el último en encontrar a "papá gallo"?

Sesión #13- Confianza			
Objetivo- Estimular la confianza entre los miembros del grupo			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento <ul style="list-style-type: none"> La sombra 	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar propuestas Seguridad Trabajo en equipo 		15 minutos
Juego <ul style="list-style-type: none"> Juegos de equilibrio y confianza. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo en equipo Concentración y confianza 		40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> Reflexionar sobre la confianza en el grupo. 		20 minutos
Evaluación <ul style="list-style-type: none"> "En esta sesión aprendí..." 	<ul style="list-style-type: none"> Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa. Cierre de la reflexión grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno y lápiz. 	10 minutos
Cierre de sesión Despedida de todos los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo. 		5 minutos

Calentamiento

- La sombra

Se pone al grupo por parejas, uno de los dos será la sombra y el otro el dueño de la sombra. El dueño de la sombra hará todos los movimientos que quiera y la sombra debe seguirlos, cuando el facilitador diga "tiempo" se cambian los roles.

Juego

- Equilibrios.

Se les pide que formen parejas y sigan las instrucciones.

- Sentados, espalda con espalda y con los pies apoyados en el piso, intentarán levantarse sin meter las manos y sin despegar las espaldas, usando el peso del compañero para equilibrarse y no caerse.
- Frente a frente, con las puntas de los pies casi pegadas a las del compañero, se tomarán de las manos con los brazos estirados dejando caer el cuerpo hacia atrás, manteniendo el equilibrio.
- Frente a frente, se tomarán de las manos con los brazos estirados e intentarán ir hacia la posición de cuclillas sin soltarse ni caerse

- Ejercicios de Confianza

1- En parejas, uno de ellos cerrará los ojos y se dejará caer hacia atrás. El otro estará parado detrás de él, lo cazarán y devolverá otra vez a la vertical; primero cerca y poco a poco ir un

poco más lejos siempre y cuando el que cacha pueda aguantar el peso del compañero y el que se deja caer sienta la confianza. Después varias veces, intercambiar roles.

2-En grupos de 8 o 9 niños forman un círculo, se coloca alguien en el centro con los ojos cerrados y se dejará caer hacia cualquier dirección, manteniendo el cuerpo firme como una tabla; los que están alrededor lo cazarán y lo empujarán, dócilmente, hacia otra dirección en donde alguien más lo cazará y repetirá el procedimiento. Después de unos 2 o 3 minutos alguien más ocupa el lugar del centro, hasta que pasen todos.

3-Un niño cerrará los ojos, cruzará sus brazos delante de su pecho y pondrá su cuerpo firme como tabla, entre todos los demás lo irán sosteniendo llevándolo hacia una diagonal hacia a tras, ente todos cargarán a uno en posición horizontal, y luego lo devolverán a la vertical. Uno por uno, hasta que pasen todos.

Reflexión

La reflexión se enfocará en:

- La confianza en uno mismo y la confianza en el otro
- La confianza en el grupo y la solidaridad

Sesión #14- Empatía			
Objetivo- Reflexionar sobre la comprensión del otro sin perder la propia conciencia.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Calentamiento <ul style="list-style-type: none"> • El incendio 	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía y confianza afectiva • Seguridad 		15 minutos
Juego <ul style="list-style-type: none"> • Presentar al otro 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la empatía • improvisación • Trabajo en equipo 		40 minutos
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre ponerse en el lugar del otro. 		20 minutos
Evaluación <ul style="list-style-type: none"> • "En esta sesión aprendí..." 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener retroalimentación sobre el efecto del programa. • Cierre de la reflexión grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno o lápiz. 	10 minutos
Cierre de sesión <ul style="list-style-type: none"> • Despedida de todos los participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo. 		5 minutos

Calentamiento

- Los incendios

Por parejas, uno será el "incendio" y el otro será el "bombero". Este último se situará detrás de su compañero, el cual estará acostado en el piso con los ojos vendados. El incendio empezará a levantarse (encenderse) deberá intervenir el bombero, siendo el suave contacto de su

cuerpo el que apague el fuego. Una vez apagado el incendio, éste puede volver a encenderse, siendo de nuevo las caricias del bombero las que consigan eliminar el fuego. Después se cambia de rol.

Juego

Presentar al otro

Se dividen en parejas y se les da 10 minutos para que ambos le cuenten lo que quieren al otro. Por parejas pasan al frente y uno se pone atrás del otro. El de enfrente esconde las manos y el otro saca las suyas aparentando que son las de su compañero y mientras el primero mueve la boca, el segundo le da voz. Se deben de presentar y contar lo que el otro le dijo de manera divertida e improvisando. Después cambian de roles.

Reflexión

La reflexión se enfocará en:

- La comprensión del otro y el respeto a la diferencia.
- Reconocer las emociones, sentimientos y sensaciones del otro.
- El compartir ideas sin perder de vista la condición propia.

Sesión #15- Cierre de taller			
Objetivo- Juego libre y reflexionar sobre lo aprendido en el taller.			
Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Juego libre	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer como se desarrollan en el juego libre 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas • Sillas y mesas como obstáculos. 	30 minutos
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre el taller y en general. • Obtener retroalimentación sobre el efecto del taller. • Cierre de la reflexión grupal. 		45 minutos
Cierre de sesión <ul style="list-style-type: none"> • Despedida de todos los participantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear vínculos afectivos, confianza y unión del grupo. 		15 minutos

Reflexión

- Sentimientos experimentados en el ejercicio final.
- El grupo: confianza, comunicación y cooperación y la interacción entre los compañeros
- Pensamientos y sentimientos sobre el taller.

Anexo # 4

“Sesión del Humor con las Madres”

Sesión del Humor con las Madres				
Objetivo- Incluir las madres en el programa y el fomento de la convivencia de madres e hijos a través del humor.				
	Actividad	Objetivo	Material	Tiempo
Bienvenida	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a las madres y niños. 	Recibir a los participantes y dar a conocer el programa del día.	Alimentos: café, galletas y jugo.	30 minutos.
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Terremoto 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo • Conocer al otro a través de la expresión corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aparato de música • Música variada 	40 minutos
Juego	<ul style="list-style-type: none"> • ¡Bien! 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de uno mismo y de los demás 		20 minutos
Presentación de la obra	<ul style="list-style-type: none"> • Obra de títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer la actividad que los niños realizaron en el “diario del Humor” • Relación de madres e hijo a través del humor y la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro guiñol y títeres. 	30 minutos
Convivencia	Espacio libre de convivencia	Convivencia entre compañeros, madres e hijos.		30 minutos.

Anexo # 5

Tablas de Resultados de las Notas de Campo

Diagnóstico Agosto- diciembre del 2007

Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
1. Se llaman por su nombre	Bitácora 6/12/07 J, S, Ja y A llaman a los demás por su nombre."		
2. Utilizan lenguaje verbal no amenazante	Bitácora 6/12/07- "Al final les pedí que dijeran con quien querían convivir del grupo. A fue el único que mencionó a J y J sólo lo mencionó a él"- S, Ja y A mencionaron a todos los demás.	Bitácora 6/12/07- "Ja preguntó: ¿Por qué J saca puros 0? Jesús contestó enojado: Saco 10. A partir de ahí, J se quedó enojado y fue agresivo con los demás".	
3. Utilizan lenguaje verbal no amenazante	Bitácora 11/09/07- "..me abraza mucho"- refiriéndome a J.		
4. Expresan sus ideas	Bitácora 13/09/07- "En el camino, J me platicó que vivía con su abuela y sus tías y que una hermana suya falleció" "J muestra tener confianza en mi y se muestra cariñoso con todas"		
5. Se escuchan entre ellos			— —
6. Utilizan expresiones de cortesía.			— —
7. Reconocen sus propios logros y virtudes.	Bitácora 20/09/07- "Después jugamos con plastilina... J le mostró a todos sus animales". Bitácora 18/10/07- "J me dijo que había anotado la	Bitácora 20/09/07 "J constantemente dice que no puede hacer las cosas, en especial la tarea."	

	tarea"		
8. Reconocen los logros y virtudes de los demás.			— —
9. Juegan entre ellos.	<p>Bitácora 8/11/07- "Me llamó la atención que S manifestó que con el que más le gustaba jugar era con J".</p> <p>Bitácora 12/11/07- "S y J me pidieron tiempo para jugar con los cubos"</p> <p>Bitácora 29/11/07- "A, S y J jugaron juntos"</p>	<p>Bitácora 25/10/07- "Creo que hace falta que los de segundo grado convivan entre ellos. Note que se llevan más con los niños de otros grados, que entre ellos".</p>	
10. Brindan apoyo a sus compañeros.	<p>Bitácora 30/10/07- "Entre todos los niños de 2do se apoyaron en dictarse oraciones, lo que me pareció un adelanto en la formación de relaciones entre ellos"</p> <p>Bitácora 29/11/07- "S ya había hecho la tarea, por lo que apoyo a Mariana (la psicóloga) y a A"</p>	<p>Bitácora 30/10/07- "En general los niños se muestran renuentes a trabajar en equipo o a ayudar a sus compañeros"</p>	
11. Piden apoyo a sus compañeros.			— —
12. Brindan apoyo a los adultos.			— —
13. Piden apoyo a los adultos.	<p>Bitácora 4/09/07- "... me pidieron que se las corrigiera"- R y A, refiriéndome a la tarea.</p> <p>Bitácora 13/09/07- "Al parecer, Jesús está interesado en cooperar conmigo en el arreglo de sus cosas".</p>		

14. Comparten experiencias divertidas y agradables.			---
---	--	--	-----

Indicadores de uso del humor para relacionarse			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
1. Reaccionan de manera positiva (ríen, sonríen) ante las bromas de sus compañeros.	Bitácora 25/10/07- "Mariana y yo nos sentamos con el grupo y cantamos la canción de las calaveras...reían mucho" – refiriéndome a A, J y Ja.		
2. Ríe y bromea para relacionarse (sin lastimar a los demás)	Bitácora 25/10/07- "Mariana y yo nos sentamos con el grupo y cantamos la canción de las calaveras...reían mucho" – refiriéndome a A, J y Ja. Bitácora 4/09/07- "J bromeaba conmigo"		
3. Bromean y hacen reír a los demás para resolver conflictos entre ellos.			---
4. Hacen bromas y ríen para enfrentar situaciones estresantes.			---
5. Hacen comentarios chistosos y bromean para relacionarse con los adultos.			---
6. Hacen bromas y ríen para hacer sentir bien a sus compañeros, levantar la moral del grupo.			---

Enero y Febrero del 2008

Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
1. Se llaman por su nombre	<p>Bitácora 14/02/08 “(…) S le dijo: Gracias J y ambos se pidieron una disculpa”.</p> <p>Videgrabadora 18/02/08 Sesión # 2- A, J y S llaman a sus compañeros por su nombre.</p>		
2. Utilizan lenguaje verbal no amenazante	<p>Videgrabadora 25/02/08 Sesión # 3- A le pregunta de manera empática a S si esta trabajando con alguien.</p> <p>Bitácora 28/02/08- “. Decían cosas como: ¡Yo te ayudo! ¡Yo te enseño!” refiriéndome a A y S.</p> <p>Bitácora 5/02/08- “Mientras hacían sus dibujos, A dijo que el dibujo de J era muy bonito (…)”</p> <p>Bitácora 14/02/08- “S le dijo a J: te quedó bonito el camión, refiriéndose al de la viñeta y cuando Mariana (la psicóloga) y yo lo felicitamos, A le aplaudió.”</p>	<p>Bitácora 14/02/08 “S y J se estaban peleando, lo separé y ambos dijeron que el otro había insultado a su mamá”</p> <p>Bitácora 26/02/08 “A estaba molestando a P!”</p>	
3. Utilizan lenguaje no verbal no amenazante	<p>Bitácora 14/02/08- “S le dijo a J: te quedó bonito el camión, refiriéndose al de la viñeta y cuando Mariana (la psicóloga) y yo lo felicitamos, A le aplaudió.”</p> <p>Videgrabadora 18/02/08 Sesión # 2- A busca a J para darle la mano y estar juntos en la actividad.</p> <p>Videgrabadora 25/02/08 Sesión # 3- J y A me abrazan.</p> <p>Bitácora 19/02/08 “(…) S le dijo que le gustaba su sacapuntas y lo abrazó. J también dejó de hacer tarea para abrazarlo.”</p> <p>Bitácora 28/02/08-</p>	<p>Bitácora 14/02/08 “S y J se estaban peleando, lo separé y ambos dijeron que el otro había insultado a su mamá”</p> <p>Videgrabadora 18/02/08 Sesión # 2- Cuando los pongo en equipo, A dice “Ay, es que J me pega”</p>	

	"En el desayuno, a S se le cayó la comida y J lo abrazó."		
4. Expresan sus ideas	<p>Bitácora 7/02/08- "Hablé con J y me dijo que no le gustaba que lo obligara a hacer las cosas."</p> <p>Bitácora 21/02/08- "Compartimos experiencias, J también quería platicar, nos reimos y fui al salón."</p> <p>Bitácora 19/02/08- "En el camino, J me contó que convive con T (la pareja de su mamá) y que le ayuda a cargar cosas."</p>	<p>Bitácora 19/02/08 "A se sentó en el piso y no hablaba"</p> <p>Bitácora 28/02/08 "Hable con A (...) No me contestó"</p>	
5. Se escuchan entre ellos	Videgrabadora 25/02/08 Sesión # 3- A escucha a sus compañeros en la actividad "Datos del conocimiento". J y S se distraen fácilmente.		
6. Utilizan expresiones de cortesía.	<p>Bitácora 14/02/08- "J recogió una canica del piso y se la dio a S. S le dijo: Gracias J y ambos se pidieron una disculpa".</p> <p>Videgrabadora 25/02/08 Sesión # 3- A me dice "Con permiso, por favor"</p>		
7. Reconocen sus propios logros y virtudes.	Videgrabadora 25/02/08 Sesión # 3- A y L.R. sonrientes y orgullosos me enseñan su trabajo.	<p>Tabla de registro 25/02/08 Sesión # 3- Les pedí que dibujaran como son y J hizo un dibujo negro y rayado, dijo "Así soy".</p> <p>Bitácora 28/02/08- "Al igual que el martes, A mientras dibujaba decía que lo hacía mal y que no le gustaba"</p>	
8. Reconocen los logros y virtudes de los demás.	<p>Bitácora 5/02/08- "Mientras hacían sus dibujos, A dijo que el dibujo de J era muy bonito y S lo quería hacer igual"</p> <p>Bitácora 7/02/08- "Los demás dijeron que J había ayudado empujando el carro al jugar." Refiriéndome a S y a A.</p> <p>Bitácora 14/02/08-</p>		

	<p>"S le dijo a J: te quedó bonito el camión, refiriéndose al de la viñeta y cuando Ma y yo lo felicitamos, A le aplaudió."</p> <p>Bitácora 21/02/08- "Durante la actividad: El árbol de las buenas acciones- S dijo que A le ayudaba"</p>		
<p>9. Juegan entre ellos.</p>	<p>Bitácora 8/01/08- "Los tres niños de 2do interactúan más entre ellos: juegan, platican y bromean más que antes.</p> <p>Bitácora 10/01/08- "Durante un espacio entre las actividades, S y J jugaron al barco".</p> <p>Bitácora 15/01/08- "J y S salieron a jugar"</p> <p>Bitácora 17/01/08- "Hicieron el dibujo de una carretera en el piso (con un gis) y sacaron mucho muñecos para jugar"- refiriéndome a J y a S.</p> <p>Bitácora 29/01/08- "S le dijo a J que debían de apurarse para jugar"</p> <p>Bitácora 29/01/08- "Ya que J se negaba a hacerlos, los hicimos todos y jugando" "J se incorporó después" refiriéndome a lo ejercicios de los pies.</p> <p>Bitácora 5/02/08- "En el camino estaban muy inquietos y corrían juntos pero seguían indicaciones"- refiriéndome a A, J y S.</p> <p>Bitácora 7/02/08- "... jugaron los 3..." refiriéndome a J, A y S.</p> <p>Bitácora 14/02/08- "Jugaron juntos" refiriéndome a J, A y S.</p> <p>Bitácora 21/02/08- "J y S estaban jugando con los botes y me dijeron que lo harían rápido para seguir jugando."</p> <p>Bitácora 28/02/08 "S, A y J jugaron a los carros."</p>		

<p>10. Brindan apoyo a sus compañeros.</p>	<p>Bitácora 10/01/08- "J le llevó la copia de la tarea a Ceci para sacar otra para S"</p> <p>Bitácora 29/01/08- "S intentaba apoyarlo"- Apoyar a J con la lectura.</p> <p>Bitácora 05/02/08 "A dijo que el dibujo de J era muy bonito y S lo quería hacer igual"</p> <p>Bitácora 07/02/08- Cuando les pregunté en que cooperaron con los demás, dijeron: A, "Empujé el carrito, presté cosas y deje que R me entrevistara" S, "Les presté mis colores y empujé el carrito". J "nada"</p> <p>Bitácora 14/02/08- "S le dijo a J: te quedó bonito el camión, refiriéndose al de la viñeta y cuando Mariana (la psicóloga) y yo lo felicitamos, A le aplaudió."</p> <p>Bitácora 14/02/08- Empezamos la sesión diciendo en que cooperó cada uno. J dijo "Ayudé a prenderle la luz a P y a dibujar a S" A dijo "Le ayude a S con la tarea, le presté mis colores".</p> <p>Bitácora 19/02/08- "S vio que A tenía un sacapuntas de princesas, se rio y me dijo: A tiene un sacapuntas de princesas, eso me da risa. A inmediatamente empezó a llorar y dejó de hablar (...) S le dijo que le gustaba su sacapuntas y lo abrazó. J también dejó de hacer tarea para abrazarlo."</p> <p>Bitácora 21/02/08- "Le decían cosas como: ¡Muy bien!" o "¡Casi!", se mostraron muy cooperativos" – refiriéndome a A y S con J.</p> <p>Bitácora 21/02/08- "Durante la actividad: El árbol de las buenas acciones- S dijo que A le ayudaba"</p> <p>Bitácora 26/02/08- "Se acercó L.R. y le pidió ayuda a J con su gafete. J lo ayudó..."</p>		
---	--	--	--

	<p>Bitácora 28/02/08- "En el desayuno, a S se le cayó la comida y J lo abrazó."</p> <p>Bitácora 28/02/08- "J dibujó en el diario de humor y todos le ayudaron. Decían cosas como: ¡Yo te ayudo! ¡Yo te enseño!" refiriéndome a A y S.</p>		
11. Piden apoyo a sus compañeros.	<p>Bitácora 14/02/08- "S terminó de copiar el texto y le pidió a J que lo ayudara a dibujar."</p> <p>Bitácora 26/02/08- "S le dijo que le iba a enseñar algo que aprendió el fin de semana y que le gustó e hizo un graffiti con el nombre Jordi. A le pidió que le enseñara a hacerlo e hizo uno en su cuaderno."</p>		
12. Brindan apoyo a los adultos.	<p>Bitácora 5/02/08- "Les pedí que me ayudaran a sacar y guardar el material y J fue muy participativo"</p> <p>Bitácora 28/02/08- "Al final, S me ayudó a lavar los pinceles (...)"</p>		
13. Piden apoyo a los adultos.	<p>Bitácora 13/03/08-"Cuando fui a la sala S me pidió una regla y me ayudó a acomodar cosas en la papelería"</p>		
14. Comparten experiencias divertidas y agradables.	<p>Bitácora 21/02/08- "J fue el primero en dibujar. Se dibujó con los botes, árboles y a A "A también dibujó los botes, se dibujó en el juego aunque no estuvo."</p> <p>Bitácora 21/02/08- "En el diario del humor, J identificó que jugar a los botes con S lo divertía."</p> <p>Videgrabadora 25/02/08. Sesión # 3- A me enseña su trabajo y dice "Lo compartí con L.R."</p> <p>Bitácora 26/02/08- "S le dijo que le iba a enseñar algo que aprendió el fin de semana y que le gustó e hizo un "graffiti "con el nombre Jordi". "A le pidió que le enseñara a hacerlo e hizo uno en su</p>		

	<p>cuaderno."</p> <p>Bitácora 26/02/08- "El que estuviera Ca (una niña) fue reforzante para los niños. En la sesión del diario del humor, la invitaron a seguir asistiendo."</p> <p>Bitácora 28/02/08- "J dibujó en el diario de humor y todos le ayudaron."</p>		
--	--	--	--

Indicadores de uso del humor para relacionarse			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
1. Reaccionan de manera positiva (ríen, sonríen) ante las bromas de sus compañeros.	<p>Bitácora 8/01/08- "Los tres niños de 2do interactúan más entre ellos: juegan, platican y bromean más que antes"</p> <p>Bitácora 5/02/08- "(...)le hice caras y se rió" – refiriéndome a J.</p> <p>Videgrabadora 25/02/08 Sesión # 3- A ríe de las bromas que hace su compañero D.</p>		
2. Ríe y bromea para relacionarse (sin lastimar a los demás)	<p>Bitácora 8/01/08- "Los tres niños de 2do interactúan más entre ellos: juegan, platican y bromean más que antes"</p> <p>Bitácora 19/02/08- "S vio que A tenía un sacapuntas de princesas, se río y me dijo: A tiene un sacapuntas de princesas, eso me da risa. A inmediatamente empezó a llorar y dejó de hablar (...) S le dijo que le gustaba su sacapuntas y lo abrazó. J también dejó de hacer tarea para abrazarlo."</p>		
3. Bromean y hacen reír a los demás para resolver conflictos entre ellos.			— —
4. Hacen bromas y ríen para enfrentar situaciones estresantes.			— —
5. Hacen comentarios chistosos y bromean para relacionarse con los adultos.			— —

6. Hacen bromas y ríen para hacer sentir bien a sus compañeros, levantar la moral del grupo.			— —
--	--	--	-----

Marzo del 2008

Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
1. Se llaman por su nombre	<p>Bitácora 4/03/08- A y S se llaman por su nombre: "Ayude a A", S. "Ayude a S en tratar de componer su tigre"</p> <p>Videgrabadora 03/03/08 Sesión # 4- J y F llaman a los demás por su nombre.</p>	<p>Videgrabadora 03/03/08 Sesión # 4- S le dice chango a D.</p>	
2. Utilizan lenguaje verbal no amenazante	<p>Bitácora 6/03/08- "S reconoció que los gemelos ayudan en la cocina y A que Da lo hace"- en la actividad: El árbol de las buenas acciones.</p> <p>Bitácora 4/03/08- "S le ofreció ayuda a J para dibujar, al principio Jesús le dijo que no y luego le pidió consejo sobre que color usar"</p>	<p>Bitácora 4/03/08- "Los tres molestaron a F, le decían que hablaba mal y como bebé"</p> <p>Bitácora 04/03/08- A- "Yo no voy a ayudar a F" "Siempre me copia", S- "Es un copión"</p> <p>Bitácora 04/03/08- "S y A se burlaron de cómo habla F "De grande va a decir fu-bol"</p> <p>Bitácora 06/03/08- "A F no le puede gustar regar las plantas porque nunca lo ha hecho" – A.</p> <p>Bitácora 06/03/08- "F cantaba y A le</p>	

		dijo "Aquí no se canta, eh"	
3. Utilizan lenguaje no verbal no amenazante	<p>Videgrabadora 03/03/08 Sesión # 4- F le da la mano a A para hacer equipos.</p> <p>Videgrabadora 03/03/08 Sesión # 4- S y A se abrazan y me abrazan para hacer equipos.</p> <p>Bitácora 6/03/08- "J abraza a LR."</p> <p>Videgrabadora 10/03/08 Sesión # 5- A abraza a Ab (quien ingresa a la casa hogar ese día) y a D.</p>	<p>Videgrabadora 03/03/08 Sesión # 4- A le quita la mano a F, después se la da.</p> <p>Bitácora 4/03/08- "J dijo: ¡presta! y le arrebató el plumón a S. Le dije que lo pidiera por favor y cuando terminó S se lo dio"</p> <p>Videgrabadora 10/03/08 Sesión # 5- S pateo a P.</p> <p>Bitácora 13/03/08- "J le arrebató una pulsera a S y dijo "es mío, mío, mío"</p>	
4. Expresan sus ideas	<p>Videgrabadora 03/03/08 Sesión # 4- Durante el juego, A me expresa que tiene miedo a caerse.</p> <p>Bitácora 13/03/08- A dijo que se imaginaba que el trabajo con la tinta china iba a ser más divertido y S dijo que se veía "bien bonito".</p> <p>Bitácora 13/03/08- J escribir palabras y que prefería hacer su tarea y que quería hacer lo que los demás hacían.</p>	<p>Bitácora 13/03/08- F y J no quisieron expresar en que cooperaron.</p>	
5. Se escuchan entre ellos	<p>Videgrabadora 03/03/08 Sesión # 4- En la actividad ¡Bien! A, F y S prestaron atención sin interrumpir, J no participó.</p> <p>Videgrabadora 10/03/08 Sesión # 5- En la actividad ¡Bien! A y F prestaron atención sin interrumpir, S interrumpía aunque ponía atención y J no participó.</p>		

<p>6. Utilizan expresiones de cortesía.</p>	<p>Bitácora 13/03/08- "Le dije a J que le dijera gracias a S y dijo "Gracias, casas" lo dos rieron."</p>	<p>Bitácora 4/03/06- "J dijo: ¡presta! y le arrebató el plumón a S. Le dije que lo pidiera por favor y cuando terminó S se lo dio"</p>	
<p>7. Reconocen sus propios logros y virtudes.</p>	<p>Bitácora 13/03/08- "S me enseñó su dibujo y me dijo: ¡Mira que bonito me quedó!"</p> <p>Bitácora 13/03/08- "S dijo: Estoy cooperando prestando mis colores."</p>		
<p>8. Reconocen los logros y virtudes de los demás.</p>	<p>Bitácora 6/03/08- "S reconoció que los gemelos ayudan en la cocina y A reconoció que D lo hace"- en la actividad: El árbol de las buenas acciones.</p> <p>Bitácora 6/03/08- "Me gusta mucho el dibujo de S." – A.</p>	<p>Bitácora 4/03/08- "En: La hora de (...), Angélica (la psicóloga) dijo que F había hecho bien su comisión y S dijo: no, no, no."</p>	
<p>9. Juegan entre ellos.</p>	<p>Videograbadora 03/03/08 Sesión # 4- En la sesión A y S juegan juntos y buscan a J. F se acerca para jugar.</p>		
<p>10. Brindan apoyo a sus compañeros.</p>	<p>Bitácora 4/03/08- "S le ofreció ayuda a J para dibujar, al principio J le dijo que no y luego le pidió consejo sobre que color usar"</p> <p>Bitácora 4/03/08- Les pedí que dijeran en que cooperaron con sus compañeros. S dijo "Ayude a A a recoger las letras" "Ayude a S en tratar de componer su tigre" A. J dijo "nada" y hasta que le recordé que cooperó con S, relató lo ocurrido.</p> <p>Bitácora 13/03/08- Cuando les pedí que dijeran en que cooperaron, A dijo "Echarle una porra a J y ayudarte a hacer la pecera". S dijo, "Le presté mis colores a J" A dijo "Yo también"</p>	<p>Bitácora 04/03/08- A dice- "Yo no voy a ayudar a Fernando. Siempre me copia", "Es un copión", dice S.</p>	

	F y J no quisieron decir nada.		
11. Piden apoyo a sus compañeros.	Bitácora 4/03/08- "S le ofreció ayuda a J para dibujar, al principio J le dijo que no y luego le pidió consejo sobre que color usar"		
12. Brindan apoyo a los adultos.	Bitácora 13/03/08- "Cuando fui a la sala S me pidió una regla y me ayudó a acomodar cosas en la papelería"		
13. Piden apoyo a los adultos.	Bitácora 13/03/08-"Cuando fui a la sala S me pidió una regla y me ayudó a acomodar cosas en la papelería"		
14. Comparten experiencias divertidas y agradables.	Videgrabadora 03/03/08 Sesión # 4- A y S, de manera efusiva, llaman a J para trabajar en el mismo equipo. Videgrabadora 10/03/08 Sesión # 5- A y S se ríen de las bromas que hacen P y L.		

Indicadores de uso del humor para relacionarse			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
1. Reaccionan de manera positiva (ríen, sonríen) ante las bromas de sus compañeros.	Bitácora 13/03/08- "Le dije a J que le dijera gracias a S y dijo "Gracias, casas" lo dos rieron."		
2. Ríe y bromea para relacionarse (sin lastimar a los demás)	Bitácora 13/03/08- "Le dije a J que le dijera gracias a S y dijo "Gracias, casas" lo dos rieron."	Bitácora 04/03/08- "S y A se burlaron de cómo habla F "De grande va a decir fu-bol"	
3. Bromean y hacen reír a los demás para resolver conflictos entre ellos.			--
4. Hacen bromas y ríen para enfrentar situaciones estresantes.			--

<p>5. Hacen comentarios chistosos y bromean para relacionarse con los adultos.</p>	<p>Bitácora 6/03/08- "J baila con Angélica (la psicóloga) y ríe"</p>		
<p>6. Hacen bromas y ríen para hacer sentir bien a sus compañeros, levantar la moral del grupo.</p>			<p>— —</p>

Abril del 2008

Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
<p>1. Se llaman por su nombre</p>	<p>Videgrabadora 21/04/08 Sesión # 8- En a sesión A, F, J y S llaman a sus compañeros por su nombre.</p>		
<p>2. Utilizan lenguaje verbal no amenazante</p>	<p>Bitácora 03/04/08- S dijo "Yo te ayudo"</p> <p>Bitácora 15/04/08- "A y S se mandaron mensajes que decían: Eres mi mejor amigo. Fer le hizo uno a A pero le daba pena dárselo. Le dije que yo se lo daba, se escondió hasta que se lo di."</p> <p>Videgrabadora 21/04/08 Sesión # 8- En a parte de ¡Bien! A dijo "Me gusta estar con Bety"</p>	<p>Bitácora 15/04/08- "En el taller del diario del humor, S abrazó a J y J le dijo "no, quitate."</p> <p>Bitácora 8/04/08- F "Me quedó bien bonito", J "No, te quedó feo" F "A ti feo"</p> <p>Bitácora 22/04/08- "Cuando F quería participar y pegó mucho resistol, todos lo abuchearon."</p>	
<p>3. Utilizan lenguaje verbal no amenazante</p>	<p>Bitácora 15/04/08- "En el taller del diario del humor, S abrazó a J."</p> <p>Bitácora 15/04/08- A y S se abrazaron.</p> <p>Videgrabadora 21/04/08 Sesión # 8-</p>	<p>Bitácora 8/04/08- "Mariana me dijo que J pateó a F."</p> <p>Videgrabadora 21/04/08 Sesión # 8- J se niega a darle la mano a S y</p>	

	<p>F abraza a A"</p> <p>Bitácora 22/04/08- "S abrazó a J espontáneamente."</p>	<p>cuando este lo abraza, J lo pateaa.</p> <p>Videgrabadora 21/04/08 Sesión # 8- J avienta a F. Videgrabadora 21/04/08 Sesión # 8- F abraza a A y A lo empuja.</p> <p>Bitácora 22/04/08- "F chocó a propósito con J"</p>	
4. Expresan sus ideas	<p>Bitácora 15/04/08- "A y S se mandaron mensajes que decían: Eres mi mejor amigo. F le hizo uno a A pero le daba pena dárselo. Le dije que yo se lo daba, se escondió hasta que se lo di."</p> <p>Angélica (la psicóloga) dijo que J expresó "A veces quiero leer y no puedo."</p>		
5. Se escuchan entre ellos	<p>Videgrabadora 21/04/08 Sesión # 8- S y A atienden sin interrumpir mientras lo demás cuenta el cuento y J y F escuchan pero se distraen e interrumpen.</p>	<p>Videgrabadora 21/04/08 Sesión # 8- J se tapa los oídos cuando S habla.</p>	
6. Utilizan expresiones de cortesía.	<p>Bitácora 8/04/08- "S le pide algo a F y le dice: ¡gracias!"</p> <p>Bitácora 10/04/08- "F me pidió ayuda para copiar un Piolín y me agradeció."</p> <p>Bitácora 15/04/08- "Le pedimos ayuda en ponerle nombre y sacarle punta al material del grupo y de regreso A y S dijeron: ¡Gracias! y J ¡de nada!"</p>	<p>Bitácora 8/04/08- "J no dice gracias cuando le prestan cosas, ni las pide por favor."</p> <p>Bitácora 8/04/08- "S me dijo: ¡Hazme el gatito!, sin decir por favor."</p>	
7. Reconocen sus propios logros y virtudes.	<p>Bitácora 8/04/08- "Me quedó bien bonito" dijo F.</p> <p>Bitácora 15/04/08- "E la actividad de la mañana (...) S me mostró sus cartas, se sentía feliz y las guardó."</p> <p>Bitácora 17/04/08- "S dijo: ¡Mira cooperé con J!,</p>	<p>Bitácora 8/04/08- "Soy mal, soy burro, burro, burro", decía J.</p> <p>Bitácora 10/04/08- "J estaba motivado al hacer el dibujo, sin embargo decía: Esta feo"</p>	

	después de ayudarlo a hacer un dibujo"	Bitácora 22/04/08- "A dijo "Yo saco puros ceros". Le enseñamos su cuaderno y vimos que tiene buenas calificaciones."	
8. Reconocen los logros y virtudes de los demás.	Bitácora 3/04/08- "S vio que J copió la tarea y dijo: ¡Qué bonita letra y anotó la tarea! ¡Miren!" Buscó a J lo felicitó y abrazó."	Bitácora 8/04/08- F "Me quedó bien bonito", J "No, te quedó feo" F "A ti feo"	
9. Juegan entre ellos.	Bitácora 8/04/08- "J, A y S jugaban con mi mochila (con los lazos). Excluían a Fer." Bitácora 8/04/08- "J y A jugaban antes de bañarse" Bitácora 15/04/08- "...se sujetaban de mi mochila (A y J) y jugaban a que era un caballo." Videograbadora 21/04/08 Sesión # 8- A, S y J juegan a que J se desmaya y los demás le dan resucitación.	Bitácora 8/04/08- "J, A y S jugaban con mi mochila (con los lazos). Excluían a F."	
10. Brindan apoyo a sus compañeros.	Bitácora 3/04/08- "S vio que J copió la tarea y dijo "Qué bonita letra y anotó la tarea. ¡Miren!" Buscó a J lo felicitó y abrazó." Bitácora 8/04/08- S le dijo a J "Te presto mi color" Bitácora 8/04/08- "J se ofreció a cortar todas la hojas para hacer los titeres." Bitácora 10/04/08- "Ayudó a recortar el material de todos." Refiriéndome a J. Bitácora 15/04/08- "F y S querían el mismo color y F se lo dejó a S." Bitácora 15/04/08- "A le dijo a J- "Te quedó muy bien, padrísimo." Bitácora 17/04/08- "S le ayudó a J a hacer una flor"	Bitácora 22/04/08- "Cuando F quería participar y pegó mucho resistol, todos lo abuchearon."	

	<p>Bitácora 17/04/08- "El maestro dice que no participa pero él si estaba cantando" dijo A sobre Jesús (...) S dijo que A decía la verdad."</p> <p>Bitácora 17/04/08- "J se negaba a escribir palabras. A lo ayudaba y le decía como se escribían las cosas"</p> <p>Videograbadora 21/04/08 Sesión # 8- J apoya a C con la pronunciación de las palabras.</p>		
11. Piden apoyo a sus compañeros.			==
12. Brindan apoyo a los adultos.	<p>Bitácora 3/04/08- "Al terminar el diario del humor, Se y yo vaciamos algunos frascos. Se portó muy cooperativo en lavar y poner las plantitas."</p> <p>Bitácora 22/04/08- "Fuimos por un cuento y por el bote de útiles y me ayudó a llevarlo al salón."- refiriéndome a J.</p>		
13. Piden apoyo a los adultos.	<p>Bitácora 8/04/08- "(...) (me pidió ayuda para dibujar algunas cosas.)" refiriéndome a J.</p> <p>Bitácora 10/04/08- "F me pidió ayuda para copiar un Piolín y me agradeció."</p>		
14. Comparten experiencias divertidas y agradables.	<p>Bitácora 15/04/08- "A y S se mandaron mensajes que decían: ¡Eres mi mejor amigo! Fer le hizo uno a A pero le daba pena dárselo. Le dije que yo se lo daba, se escondió hasta que se lo di"</p> <p>Videograbadora 21/04/08 Sesión # 8- S dice "Vente A" Invitándolo a jugar.</p> <p>Videograbadora 21/04/08 Sesión # 8- En la actividad "Historia Circular" A Hace un cuento incluyendo a todos los integrantes del grupo y a mí.</p> <p>Bitácora 22/04/08-</p>		

	<p>"Al ver una revista, J rió de un dibujo de un niño con lentes. Lo compartió con los demás, quienes sonrieron."</p> <p>Videogradora 28/04/08 Sesión # 9-</p> <p>En la reflexión, A y J dicen que les gustó esconderse con el otro. F dice que le gustó esconderse con A.</p>		
--	--	--	--

Indicadores de uso del humor para relacionarse

INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
<p>1. Reaccionan de manera positiva (rien, sonrien) ante las bromas de sus compañeros.</p>	<p>Bitácora 8/04/08- "S y J se ríen de que J se cayó al piso jugando." Bitácora 22/04/08- "Al ver una revista, J rió de un dibujo de un niño con lentes. Lo compartió con los demás, quienes sonrieron." A, S y F.</p>		
<p>2. Ríe y bromea para relacionarse (sin lastimar a los demás)</p>	<p>Bitácora 3/04/08- "A S y A les llamó la atención mi playera, dice "Zona de Cosquillas". Lo leyeron y me propusieron un juego en el que yo los perseguía para hacerles cosquillas. Jugamos mucho. A, S y J se buscaban y se ayudaban "Yo te ayudo", S le dijo a J. Bitácora 8/04/08- "A dice "Miren como hago magia y saca su regla de un bolsa escondida en su mochila." Bitácora 15/04/08- "Llegaron A, S y L diciendo: la policía viene por J, para llevárselo al taller de lectura. Jugaron a pelear y finalmente todos corrieron al taller." Videgrabadora 21/04/08 Sesión # 8- A se pone mi nariz de payaso y bromea con los demás. Bitácora 22/04/08- "Al ver una revista, J rió de un dibujo de un niño con lentes. Lo compartió con los demás, quienes sonrieron." Bitácora 22/04/08- "J y S bromeaban y decían: ¡ricos tamales, oaxaqueños!"</p>	<p>Bitácora 8/04/08- "Mariana (la psicóloga) me dijo que J pateó a F. F se cayó y lo demás rieron."</p>	

<p>3. Bromean y hacen reír a los demás para resolver conflictos entre ellos.</p>			<p>— —</p>
<p>4. Hacen bromas y ríen para enfrentar situaciones estresantes.</p>			<p>— —</p>
<p>5. Hacen comentarios chistosos y bromean para relacionarse con los adultos.</p>	<p>Bitácora 3/04/08- "A S y Ales llamó la atención mi playera, dice: Zona de Cosquillas. Lo leyeron y me propusieron un juego en el que yo los perseguía para hacerles cosquillas. Jugamos mucho. A, S y J se buscaban y se ayudaban" "Yo te ayudo", S le dijo a J.</p> <p>Bitácora 8/04/08- "A y S juegan conmigo al verme llegar."</p> <p>Bitácora 8/04/08- "Cuando salieron de su taller, me llamaron A, J, S y F. Se escondieron para que yo los buscara."</p> <p>Videograbadora 21/04/08 Sesión # 8- J bromea conmigo a que se come la "masa imaginaria".</p>		
<p>6. Hacen bromas y ríen para hacer sentir bien a sus compañeros, levantar la moral del grupo.</p>			<p>— —</p>

Mayo del 2008

Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
1. Se llaman por su nombre	Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- Durante toda la sesión, los niños se llaman por su nombre, sin usar apodos.	Bitácora 27/05/08- "S se refirió a J como Chucha"	
2. Utilizan lenguaje verbal no amenazante	<p>Bitácora 29/05/08- "J dijo: A y S son mis mejores amigos."</p> <p>Bitácora 29/05/08- "A dijo: ya me pidió una disculpa ¿verdad J? Y J dijo "No, me disculpas" A dijo "Si, ¿y tu a mí?"</p> <p>Bitácora 8/05/08- "Antes de entrar Jesús vio el dibujo de Br. y dijo: ¿Wow, de quién es este? ¡Le quedó bien padre!, A dijo: ¡Te quedó bien padre Br!"</p> <p>Bitácora 29/05/08- "A le dice a F: ¡Ayúdame a colorear!, F le contesta ¡sil!, emocionado"</p> <p>Bitácora 27/05/08- "J ya tiene letra bonita." S.</p>	<p>Bitácora 13/05/08- "Ese no es amarillo, es verde F" –A. "¡Ay que tonto!"- J. "Va a regar todo" S.</p> <p>Bitácora 27/05/08- "Durante la tarea F le dijo a J "Estas mal". Se lo repitió 6 veces. J lo ignoró y después me dice "Déjalo, en la escuela le pego." F dice "Mira como tiemblo." Dijo F.</p> <p>Videgrabadora 12/05/08 Sesión # 10- F imita a P cuando habla: "yo soy P..."</p> <p>Bitácora 13/05/08- "F lo imita y S repite unas palabras que Fer pronuncia mal."</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- En el juego ¡Bien!, J dice "Los odio a todos".</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- L le pide por favor el material a J y J</p>	

		<p>contesta: ¿Y si no quiero?, con tono retador.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- F abuchea a L y a C porque les digo que se portan bien.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- F imita a sus compañeros.</p>	
3. Utilizan lenguaje no verbal no amenazante	<p>Bitácora 13/05/08- "S y J se daban la mano de camino a la escuela."</p> <p>Bitácora 15/05/08- "J tomó un diccionario y abrazó a Lili (la psicóloga)."</p> <p>Bitácora 15/05/08- "A me abrazó espontáneamente."</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- F le da la mano a L cuando les pido que se pongan por parejas.</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- F, J y A se abrazan cuando les pido que hagan equipos.</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- Durante el juego de la gallina ciega, A, J y F son respetuosos con los demás, no pegan ni empujan.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- A, J y S se abrazan.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- J abraza a C.</p>	<p>Videgrabadora 12/05/08 Sesión # 10- A dijo: ¡Este J me está pateando! J lo hace dos veces.</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- En el taller del humor J molesta con el paliacate y le hace gestos a R.</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- J le pega a F sin alguna razón aparente.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- J y F se empujan.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- F empuja a P y no le quiere dar la mano.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- A y F se empujan.</p>	
4. Expresan sus ideas	<p>Bitácora 6/05/08- A dijo: ¡Que el letrero diga teatro para las mamás o del día de las</p>		

	<p>madres!"</p> <p>Videogradora 19/05/08. Sesión # 11- En la reflexión, F, A y J respondieron a las preguntas que les hacía pero evitaban hablar de lo que sentían y bromeaban.</p> <p>Bitácora 6/05/08- "J le dijo a C que quería dibujar"</p>		
5. Se escuchan entre ellos	<p>Videogradora 19/05/08. Sesión # 11- En la reflexión, F, A y J atienden a sus compañeros. S no participó"</p>		
6. Utilizan expresiones de cortesía.	<p>Bitácora 6/05/08- "J le pidió amablemente su sacapuntas a A y éste se lo prestó."</p> <p>Bitácora 6/05/08 "(...) y le pedía las cosas por favor a J"- A.</p> <p>Bitácora 13/05/08- "J levantó la caja (teatro) y le pegó a sin querer. Le dijo 3 veces: ¡me perdonas!, A primero dijo: ¡no! y luego ¡sí!"</p> <p>Bitácora 13/05/08- Les dije "Trabajaron mucho chicos" y S dijo "Si, se ve."</p> <p>Bitácora 29/05/08- "Les puse ejercicios en sus cuadernos y A dijo: ¡Gracias Bety!"</p>	<p>19/05/08. Sesión # 11- L le pide por favor el material a J y J contesta: ¿Y si no quiero?, con tono retador.</p>	
7. Reconocen sus propios logros y virtudes.	<p>Bitácora 6/05/08- A decía: ¡Nos está quedando muy bien!</p> <p>Bitácora 13/05/08- "J, durante las tarea, dijo que la caja quedó bien bonita y A dijo ¡Brilla toda!"</p> <p>Bitácora 13/05/08- "S dijo espontáneamente: Bety, yo le dije a R que tenía bonita letra. ¡Y yo le ayudé a Sebas a lavar sus trastes!" A.</p> <p>Bitácora 13/05/08- "J y yo hicimos casi todo" – A. "Trabajaron mucho chicos"-Bety.</p>		

	<p>"Si, se ve"- S.</p> <p>Bitácora 13/05/08- "S dice de su trabajo: ¡Yo tuve la idea!"</p> <p>Bitácora 15/05/08- "A la hora de las buenas acciones, A dijo que le había lavado los trastes a S, ya que tiene la mano rota."</p> <p>Bitácora 27/05/08- "Sacó un cuaderno de caligrafía e hizo dibujos y palabras. Me enseñó que avanzó mucho con el mismo." J.</p>		
8. Reconocen los logros y virtudes de los demás.	<p>Bitácora 8/05/08- "Antes de entrar Jesús vio el dibujo de Br. Y dijo: ¿Wow, de quién es este? ¡Le quedó bien padre!. A dijo: ¡Te quedó bien padre Br!"</p> <p>Bitácora 13/05/08- "A me ayudó porque yo no puedo, tengo la mano desconchadita. Todos rieron." Habló Sebas, quién tiene la mano rota.</p> <p>Bitácora 13/05/08- "J y yo hicimos casi todos" – A. "Trabajaron mucho chicos"-Bety. "Si, se ve"- S."</p> <p>Bitácora 27/05/08- "J ya tiene letra bonita." S.</p>	<p>Bitácora 27/05/08- "Durante la tarea F le dijo a J "Estas mal". Se lo repitió 6 veces. Jesús lo ignoró y después me dice "Déjalo, en la escuela le pego." F dice "Mira como tiemblo."</p>	
9. Juegan entre ellos.	<p>Videograbadora 12/05/08 Sesión # 10- Durante el juego A y J se persiguen y rien.</p> <p>Bitácora 13/05/08- "F se salió del salón y cuando salí a buscarlo no lo encontré, regresé y todos estaban sospechosos, se había escondido, S dijo que era su turno de jugar."</p> <p>Bitácora 15/05/08- A dijo: "¡Hoy sí podemos jugar en el taller del humor, y mucho!"</p> <p>Bitácora 15/05/08- "J y A juegan a hacerse cosquillas y J dice: ¡Si te gustan!"</p> <p>Bitácora 29/05/08-</p>		

	<p>"R, A, J, los gemelos y F estaban jugando futbol en la alberca."</p> <p>Bitácora 29/05/08- "En el tiempo libre A y F juegan, me llaman y se esconden. Rien juntos"</p>		
<p>10. Brindan apoyo a sus compañeros.</p>	<p>Bitácora 6/05/08 "J le pidió amablemente su sacapuntas a A y éste se lo prestó."</p> <p>Bitácora 6/05/08 "Ambos escogieron el color rojo, J dijo: Bueno, yo el amarillo."</p> <p>Bitácora 8/05/08- "A le daba ideas", refiriéndome a J con la tarea.</p> <p>Bitácora 8/05/08- "A dice: J, ¿me ayudas con el del día de las madres? ¡Si! dice J.</p> <p>Videgrabadora 12/05/08 Sesión # 10- A anima a S a participar: "Ven, no te voy a jalar.", ya que tenía el brazo roto.</p> <p>Bitácora 13/05/08- "A trató de motivar a J: ¡Hasta te presto mi carrito!"</p> <p>Bitácora 13/05/08- "S y A le leyeron un cuento a C, se turnaban para leer"</p> <p>Bitácora 13/05/08- "(...) y durante el diario del humor, S incluyó a F."</p> <p>Bitácora 15/05/08- "A se puso a revisar la tarea de J y se emocionaba de que la hiciera bien, decía: ¡Sí son 13! y así iba checando las sumas."</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- A le ayuda a J a ponerse el paliacate.</p> <p>Bitácora 29/05/08- "A le dice a F: ¡Ayúdame a colorear!, F le contesta ¡si!, emocionado"</p>	<p>Bitácora 13/05/08 -"Ese no es amarillo, es verde F" -A. "¡Ay que tonto!"- J. "Va a regar todo" S.</p> <p>Bitácora 27/05/08- "Durante la tarea F le dijo a J "Estas mal". Se lo repitió 6 veces."</p> <p>Bitácora 13/05/08- "S dice de su trabajo: Yo tuve la idea. F lo imita y S repite unas palabras que F pronuncia mal."</p>	

<p>11. Piden apoyo a sus compañeros.</p>	<p>Bitácora 8/05/08- "A dice: J, ¿me ayudas con el del día de las madres? ¡Si! dice J.</p> <p>Bitácora 13/05/08- "F, ayúdanos tu también." - S.</p> <p>Bitácora 29/05/08- "A le dice a F: ¡Ayúdame a colorear!, F le contesta ¡si!, emocionado"</p>		
<p>12. Brindan apoyo a los adultos.</p>	<p>Bitácora 6/05/08- Les pedí que me ayudaran a lavar los platos con pintura y lo hicieron inmediatamente."- A y J.</p> <p>Videograbadora 19/05/08. Sesión # 11- J me ayuda a repartir el material cuando se lo pido.</p> <p>Bitácora 29/05/08- "J me preguntó si iba a acompañarlos a la escuela. Me quiso ayudar a cargar la mochila (por segunda vez), se lo agradecí pero yo la llevé"</p> <p>"Al salir del taller A limpia la mesa y recoge las cosas."</p>		
<p>13. Piden apoyo a los adultos</p>	<p>Bitácora 15/05/08- "F me preguntó: ¿Cómo me está quedando Bety?"</p> <p>Videograbadora 19/05/08. Sesión # 11- F me pide que lo ayude a amarrarse el paliacate: "¿Me lo amarras Bety?"</p>		
<p>14. Comparten experiencias divertidas y agradables.</p>	<p>Bitácora 8/05/08- "J abre el sobre de brillantina y dice "Da cosquillas" se reía. A dice: Si, todas dan cosquillas."</p> <p>Bitácora 8/05/08- "J dice "El día de la obra primero pasa A ¡No es cierto, todos juntos!"</p> <p>Bitácora 13/05/08- "F se salió del salón y cuando salí a buscarlo no lo encontré, regresé y todos estaban sospechosos, se</p>		

	<p>había escondido, S dijo que era su turno de jugar."</p> <p>Bitácora 29/05/08- "A brincaba para festejar con J que subieron calificaciones."</p>		
--	--	--	--

Indicadores de uso del humor para relacionarse			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
<p>1. Reaccionan de manera positiva (ríen, sonríen) ante las bromas de sus compañeros.</p>	<p>Bitácora 6/05/08- "Cuando J bromeaba, A reía."</p> <p>Bitácora 13/05/08- "J y yo hicimos casi todos" – A. "Trabajaron mucho chicos"-Bety. "Si, se ve"- S. "Todo Por tu ayuda S"- J. "¿Cómo?"- S. "¡Si, por tu manita desconchabadita!, todos, incluyendo a S, ríen." F, J, A y S.</p> <p>Videograbadora 19/05/08. Sesión # 11- En el taller del humor, J, F y A ríen cuando R bromea.</p> <p>Videograbadora 19/05/08. Sesión # 11- A se pone el paliacate y bromeando repite varias veces: ¡No puedo ver!, J ríe.</p>		
<p>2. Ríe y bromea para relacionarse (sin lastimar a los demás)</p>	<p>Bitácora 6/05/08 "Cuando J bromeaba, A reía."</p> <p>Bitácora 13/05/08- "Salí y al regresar dijeron: ¿Dónde está J? Yo sabía que J se había escondido, les seguí el juego y cuando levanté el teatro, estaba escondido ahí. Todos reímos mucho." Estaban S, J, F y A.</p> <p>Bitácora 13/05/08- "J dice algo como: ¡Mano desconchabadita de Conchita!, los dos se ríen y hablan de una niña que se llama Conchita. Se dicen ¡uuuu! cantando y bromeando." – J, A y S.</p> <p>Bitácora 13/05/08- "S lee ¡Feliz día de las mmmm! (y sopla la brillantina). A lo imita y hace sonar la boca como trompetilla. J, Ab</p>	<p>Bitácora 13/05/08- "S dice de su trabajo: Yo tuve la idea. F lo imita y S repite unas palabras que F pronuncia mal."</p>	

<p>y S rieron."</p> <p>Bitácora 15/05/08- "J y A juegan a hacerse cosquillas y J dice: ¡Sí te gustan!"</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- A se pone el paliacate y bromeando repite varias veces: ¡No puedo ver!, J ríe.</p> <p>Videgrabadora 19/05/08. Sesión # 11- Durante la reflexión, F repite la broma de J para hacer reír a los demás.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- A corre chistoso y dice "No me alcanzarán".</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- A y F bromean con que se quedan dormidos.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- F bromea "Yo soy el más grande", porque los demás están agachados.</p> <p>Videgrabadora 26/05/08. Sesión # 12- S camina chistoso para hacer reír a los demás.</p> <p>Bitácora 27/05/08- "S y J bromeaban con que se tomaban mi café. Hacían la mímica y reían."</p> <p>Bitácora 27/05/08- "S hace una broma del café y el mismo ríe y dice: ¡Esa si está buena!"</p> <p>Bitácora 27/05/08- "J gestualizaba mucho y S reía."</p> <p>Bitácora 29/05/08- "J bromeaba con la silla, se hacía para atrás y decía: ¡Adiós mundo cruel!, A reía."</p>		
--	--	--

	<p>Bitácora 29/05/08- "En el tiempo libre A y F juegan, me llaman y se esconden. Rien juntos"</p>		
<p>3. Bromean y hacen reír a los demás para resolver conflictos entre ellos.</p>	<p>Bitácora 8/05/08- "A y J peleaban. A llorando decía que Jesús le pegó y que el no le hizo nada. A decía: Le dije que su dibujo estaba bonito" J decía: No es cierto, el se estaba llevando. A confesó que primero le dijo que estaba feo. Hablamos con ellos y les pedí que se ofrecieran una disculpa. A lo hizo y Jesús decía: No es mi amigo, ya tengo muchos. A dijo: Ya me pidió una disculpa, ¿Verdad J? y J dijo en tono de broma: No, ¿me disculpas?, Si, ¿y tu a mí?"- ambos sonreían.</p>	<p>Bitácora 13/05/08- "S dice de su trabajo: Yo tuve la idea. F lo imita y S repite unas palabras que F pronuncia mal."</p>	
<p>4. Hacen bromas y rien para enfrentar situaciones estresantes.</p>			<p>— —</p>
<p>5. Hacen comentarios chistosos y bromean para relacionarse con los adultos.</p>	<p>Bitácora 6/05/08 "J bromeó. Le dije: Ese dos te quedó raro, hay que repetirlo. Contestó: Es que es extranjero, es de China."</p> <p>Bitácora 13/05/08- "Salí y al regresar dijeron: ¿Dónde está J? Yo sabía que J se había escondido, les seguí el juego y cuando levanté el teatro, estaba escondido ahí. Todos reímos mucho." Estaban S, J, F y A.</p> <p>Videograbadora 19/05/08. Sesión # 11- A hace lo mismo que yo, bromeando conmigo.</p> <p>Bitácora 27/05/08- "S y J bromeaban con que se tomaban mi café. Hacían la mímica y reían."</p> <p>Bitácora 29/05/08- "En el tiempo libre A y F juegan, me llaman y se esconden. Rien juntos"</p>		

7. Hacen bromas y ríen para hacer sentir bien a sus compañeros, levantar la moral del grupo.			— —
--	--	--	-----

Junio y Julio del 2008

Indicadores del enriquecimiento de vínculos interpersonales			
INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
1. Se llaman por su nombre	<p>Videgrabadora 14/06/08 Sesión con madres: A, J y S se llaman por su nombre al presentarse en la obra.</p> <p>Videgrabadora 16/06/08. Sesión # 15- A, J, S y F se llaman por su nombre "Chucho, ven".</p>		
2. Utilizan lenguaje verbal no amenazante	<p>Videgrabadora 02/06/08. Sesión # 13- A y S saludan efusivamente a J.L.</p> <p>Videgrabadora 02/06/08. Sesión # 13- F le pidió una disculpa a Pb cuando le dije que lo hiciera.</p> <p>Bitácora 27/06/08- S dijo "Vamos a jugar chuchito" y J respondió "¡si!" efusivamente."</p> <p>Bitácora 27/06/08- "Mi papá llegó y en cuanto los niños lo vieron se acercaron a saludarlo."- J, A y S.</p>	<p>Videgrabadora 02/06/08. Sesión # 13- F no espera su turno y grita "Yo empiezo"</p> <p>Videgrabadora 16/06/08. Sesión # 15- Cuando los demás le piden a J que ponga atención, dice: "No me importa. Brian tonto".</p> <p>Videgrabadora 16/06/08. Sesión # 15- F grita y me interrumpe mientras hablo.</p> <p>Bitácora 27/06/08- J le dijo a S "Ay sí, se cree mucho porque le ayuda su mamá"</p>	

		<p>Bitácora 1/07/08- "A lloró. J le dijo "Eres un chillón" "Es un chillón, siempre llora por todo" ¡Es una chancla! (otro compañero le rompió su chancla)" Yo no lloro por eso."</p>	
<p>3. Utilizan lenguaje no verbal no amenazante</p>	<p>Videograbadora 02/06/08. Sesión # 13- A y S abrazan a J.L. cuando llega.</p> <p>Videograbadora 02/06/08. Sesión # 13- A me abraza.</p> <p>Videograbadora 14/06/08 Sesión con madres: S, J y A se abrazan y hacen equipo juntos.</p> <p>Videograbadora 14/06/08 Sesión con madres: S abraza a J espontáneamente.</p> <p>Videograbadora 16/06/08. Sesión # 15- J y S me abrazan.</p> <p>Bitácora 17/06/08- "S abrazó a F durante las tareas."</p> <p>Bitácora 24/06/08- P lloraba y J fue a sobarle la cabeza.</p> <p>Bitácora 24/06/08- "Casi todos le pegan, verdad F." –E refiriéndose a F. "Si, si, casi todos. A no" –F.</p> <p>Bitácora 30/06/08 Sesión de ver videos y juego libre: "J me preguntó si veríamos los videos y cuando le dije que si exclamó: ¡si! y me abrazó."</p> <p>Bitácora 30/06/08 Sesión de ver videos y juego libre: "J abraza a Br cuando lo ve llegar".</p>	<p>Videograbadora 02/06/08. Sesión # 13- F pateo a P.</p>	
<p>4. Expresan sus ideas</p>	<p>Videograbadora 14/06/08 Sesión con madres: S propone juegos y reglas nuevas,</p>		

	<p>exponiendo sus ideas.</p> <p>Videgrabadora 16/06/08. Sesión # 15- En la reflexión, J dice que A, S y el jugaron "bien y sin pegarse".</p> <p>Bitácora 10/06/08- "Mi papá fue a la casa hogar y A me preguntó si podía acompañarme a saludarlo. Cuando regresó dijo "Tu papá es un licenciado" "Estaba vestido como uno".</p> <p>Bitácora 27/06/08- J vio que M y L se despedían y dijo "Ay, yo quería que vinieran con nosotros"</p> <p>Bitácora 1/07/08 "A dijo: Yo lo quiero hacer solito "Voy a hacer un león."</p> <p>Bitácora 1/07/08 "Yo jugaba con el titere y S dijo ¡Ahhh, ya me diste una idea!"</p>		
5. Se escuchan entre ellos	<p>Videgrabadora 02/06/08. Sesión # 13- Durante la sesión, J, S y A escuchan a los demás, F interrumpe.</p>		
6. Utilizan expresiones de cortesia.	<p>Bitácora 10/06/08- "A saludó a todas de beso. J me saludó."</p> <p>Videgrabadora 16/06/08. Sesión # 15- S le dice a B "B puedo jugar con tu juego".</p> <p>Videgrabadora 16/06/08. Sesión # 15- J me pregunta "¿B puedo jugar fut con esa pelota?"</p> <p>Videgrabadora 16/06/08. Sesión # 15- J y A piden perdón cuando le pegan a los demás con la pelota.</p> <p>Bitácora 24/06/08- "A, J, L y J también me saludaron."</p> <p>Bitácora 27/06/08- "Mi papá llegó y en cuanto los niños lo vieron se acercaron a saludarlo."</p>		

	<p>J, A y S.</p> <p>Bitácora 1/07/08- "S entró al salón sin saludar y después de que lo saludamos, ya saludó."</p> <p>Bitácora 1/07/08- "Me dijeron que les gustó." Dijeron: Gracias Betti" J, S, A y F.</p> <p>Bitácora 1/07/08- S dijo "Comper F"</p> <p>Bitácora 1/07/08- A dijo "Gracias Bety" cuando pegué su chancla rota.</p> <p>Bitácora 1/07/08- "A y el me ofrecieron la mitad de su silla para sentarme" –refiriéndome a A.</p>		
7. Reconocen sus propios logros y virtudes.	<p>Videgrabadora 14/06/08 Sesión con madres: Después de la obra, A le dice a J "Ahora si estuvo mejor".</p> <p>Bitácora 17/06/08- En la actividad "Cacería de personas", cuando se les preguntó quien defendía a sus compañeros "A puso su nombre y J el suyo. Dijo: Yo siempre salgo lastimado." A, S y F se anotaron a ellos mismos en tienen buenas calificaciones.</p> <p>Bitácora 27/06/08- "A me enseñó su cuaderno con la tarea hecha y lo felicité"</p> <p>Bitácora 27/06/08- J dijo "No quiero salir de vacaciones, quiero terminar el cuaderno que me dio el maestro". A.</p> <p>Bitácora 1/07/08 "Eso también me gustó porque hacíamos, primero cuando entramos no estábamos haciendo el teatro pero, este, íbamos a hacer el teatro ¡Yo tuve la idea!"</p>		
8. Reconocen los logros y virtudes de los demás.	<p>Videgrabadora 14/06/08 Sesión con madres: Después de la obra, A le dice a J</p>		

	<p>"Ahora si estuvo mejor".</p> <p>Bitácora 17/06/08- En la actividad "Cacería de personas", cuando se les preguntó quién tiene muchos amigos, A puso que J, S que L y F que J y A. Cuando se les preguntó quién tiene buenas calificaciones, J puso que a A y S a Ay R.</p>		
9. Juegan entre ellos.	<p>Bitácora 14/06/08- "Los niños jugaban mientras las mamás platicaban." Refiriéndome a J, S, J y L.</p> <p>Bitácora 14/06/08- "Al final se metieron a l teatro a jugar" – S, J y A.</p> <p>Videograbadora 14/06/08 Sesión con madres: A, J y S juegan juntos.</p> <p>Videograbadora 16/06/08. Sesión # 15- A y J deciden jugar juntos en la otra cancha, F juega con los grandes y S juega ajedrez con los demás. Después todos se organizan para jugar futbol juntos.</p> <p>Bitácora 24/06/08- "Salieron a jugar A y J."</p> <p>Bitácora 27/06/08- "S le dijo a J: ¡Vamos a jugar Chuchito! y J dijo ¡si! Se fueron a la resbaladilla a jugar con los transformers."</p> <p>Bitácora 27/06/08- "L, R, A y F se organizaron para jugar futbol. (...) Jugaron respetando las reglas y festejando los goles."</p> <p>Bitácora 1/07/08- "Después de un rato, J y S jugaban con los coches, reían y corrían."</p> <p>Bitácora 1/07/08- "Mientras estaban desocupados yo jugaba con ellos. J fue el primero en proponerlo, Me dijo "¿Jugamos Bety?"Sacó el balón y jugamos futbol." –F, J y R.</p> <p>Bitácora 1/07/08-</p>		

	<p>"Cuando salí del salón jugaron con el teatro y los títeres, entre todos. Hacían voces y decían: tengo bigote, no te metas conmigo. S: Tampoco tu, eh amigo F. Todos reían."</p>		
<p>10. Brindan apoyo a sus compañeros.</p>	<p>Videograbadora 02/06/08. Sesión # 13- A le ayuda a F a salir de la alberca.</p> <p>Bitácora 2/06/08- "S lo defiende de L: Es cierto L le pegó." S a F.</p> <p>Bitácora 14/06/08- "Ellos se apoyaban y se ponían de acuerdo para sustituir a F"</p> <p>Bitácora 24/06/08- "P lloraba y J fue a sobarle a cabeza."</p>	<p>Bitácora 24/06/08- "Salí y cuando regresé peleaban y F rayó el dibujo de J."</p> <p>Bitácora 27/06/08- "F se cayó y S y J rieron."</p> <p>Bitácora 27/06/08- "J molestaba a S diciéndole "Ay si, se cree mucho por su mamá." "Su mamá siempre lo ayuda."</p>	
<p>11. Piden apoyo a sus compañeros.</p>			<p>— —</p>
<p>12. Brindan apoyo a los adultos.</p>	<p>Videograbadora 02/06/08. Sesión # 13- J se sentó en el lugar que nadie quería para poder iniciar la sesión.</p> <p>Bitácora 14/06/08- "Pusimos galletas y refresco. Jesús me ayudó." "Regresamos y J puso las galletas en su lugar."</p> <p>Bitácora 24/06/08- "J me compartió un dulce que se ganó con Ana y Claudia (las psicólogas) "</p> <p>Bitácora 30/06/08 Sesión de ver videos y juego libre: "No encontraba el control y J me ayudó a buscarlo."</p> <p>Bitácora 27/06/08- "Comí en la Casa-Hogar. A me dijo que me sentara en su mesa."</p> <p>Bitácora 1/07/08- "Ab y el me ofrecieron la mitad de su silla para sentarme" –refiriéndome a A.</p>		

<p>13. Piden apoyo a los adultos.</p>	<p>Videgrabadora 02/06/08. Sesión # 13- F me pide ayuda para salir de la alberca.</p> <p>Bitácora 27/06/08- "J estaba haciendo tarea desde que llegamos al salón y aunque pedía ayuda porque tenía el dedo lastimado, la hizo sin distraerse con otras cosas."</p> <p>Bitácora 27/06/08 "F me dice- Oye, ¿me ayudas a hacer este?"</p>		
<p>14. Comparten experiencias divertidas y agradables.</p>	<p>Bitácora 24/06/08- "Con voz chistosa A y J decían los diálogos de la obra. A dijo en broma: Y ¿que crees? ¡Que el castillo no nos ayudó!</p> <p>Videgrabadora 14/06/08 Sesión con madres: S dice "Vente A" incluyéndolo en su equipo.</p> <p>Videgrabadora 02/06/08. Sesión # 13- A llama a J para decir el lema del equipo juntos.</p> <p>Videgrabadora 16/06/08. Sesión # 15- A llama a J a jugar: "Ch, vente para acá."</p> <p>Bitácora 01/07/08- Cuando les preguntó que les gustó más del taller y con quién lo compartieron A dice que con todos, S y J cuenta una broma de F.</p>		

Indicadores de uso del humor para relacionarse

INDICADOR	PRESENTE	NO PRESENTE	NO OBSERVADO
<p>1. Reaccionan de manera positiva (ríen, sonríen) ante las bromas de sus compañeros.</p>	<p>Bitácora 24/06/08- "F siguió haciendo voces y gestos ara hacer reír a los demás. A y J reían mucho."</p> <p>Bitácora 24/06/08- "J salió del salón y volvió a entrar preguntando ¿Puedo entrar? Los demás rieron, entendiendo que era una broma."</p> <p>Videograbadora 14/06/08 Sesión con madres: En el juego con las mamás, A gira, se detienen y con una sonrisa en la cara dice: "No se cual es la derecha". Las mamás, J y S ríen empáticamente.</p> <p>Videograbadora 16/06/08. Sesión # 15- S, A y J reían de las bromas de F</p> <p>Bitácora 01/07/08- "S dijo: A mi me dentro de todo el taller me gustó al final cuando dijo Fer: agugugaga" Todos reían de las bromas de F.</p> <p>Bitácora 01/07/08- F cantaba, "Perrito, pero chichichi pero chochocho y perrito quiero yo." Todos reían.</p> <p>Bitácora 01/07/08- J dijo que lo que más le gustó del taller fue cuando F hacía chistes.</p>		
<p>2. Ríe y bromea para relacionarse (sin lastimar a los demás)</p>	<p>Videograbadora 02/06/08. Sesión # 13- En tono de broma A dice "Me gusta colgarme como chango koala".</p> <p>Videograbadora 02/06/08. Sesión # 13- A y F en el juego "splash"</p>	<p>Bitácora 27/06/08- "F se cayó y S y J rieron."</p> <p>Bitácora 1/07/08- "S salió de hacer pruebas y se quejó de que J tomó su coche. J se burlaba</p>	

	<p>bromean y juegan a que son el toro y el torero.</p> <p>Videgrabadora 9/06/08. Sesión # 14- F bromeaba para hacer reír al grupo.</p> <p>Bitácora 10/06/08- "Al final, les dije que les dijeran algo a sus mamás y cantaron ¡Mamá, te quiero decir te amo! y al final inventaban la letra y reían todos juntos." J, S y A.</p> <p>Bitácora 14/06/08- "Al final dijeron ¡Las queremos mamás! y cantaron ¡Mamá, hoy quiero decir te amo y quien sabe que más sigueee!, Rieron mucho y salieron a presentar a sus personajes. – J, A y S.</p> <p>Videgrabadora 14/06/08 Sesión con madres: A, S y J ríen mucho al jugar con sus madres.</p> <p>Videgrabadora 14/06/08 Sesión con madres: A, S y J ríen juntos antes de presentarles la obra a sus madres. Durante la misma, hacen voces chistosas para hacerlas reír.</p> <p>Videgrabadora 14/06/08 Sesión con madres: Al final de la obra, J, S y A cantan: "Mamá, hoy quiero decir te amo, y quién sabe que más sigue" para hacer reír a los demás.</p> <p>Videgrabadora 16/06/08. Sesión # 15- J y A juegan a hacerse cosquillas y ríen".</p> <p>24/06/08- "F siguió haciendo voces y gestos para hacer reír a los demás. A y J reían mucho."</p> <p>Bitácora 24/06/08- "J salió del salón y volvió a entrar preguntando ¿Puedo entrar?</p>	<p>de el con gestos y le decía ¡Pus que!"</p>	
--	--	---	--

	<p>Los demás rieron, entendiendo que era una broma."</p> <p>Bitácora 24/06/08- "F hizo muchas bromas e interrumpía las instrucciones. Decía cosas como ¿Qué vamos a tener de premio? ¡Quiero un calzón de regalo! ¡Quiero una Chichi! Todos reían y A complementó ¡Serían 4 chichis! F continuaba ¡Ya se! ¡Compra un huevo y me lo rompo en la cabeza!"</p> <p>Bitácora 1/07/08- "Después de un rato, J y S jugaban con los coches, reían y corrían."</p> <p>Bitácora 01/07/08- F cantaba, "Perrito, pero chichichi pero chochocho y perrito quiero yo." Todos reían.</p> <p>Bitácora 01/07/08- "A dijo: A mi me gustó cuando vino tu novio porque todavía le dijimos que éramos hijos de nigga" Reía mientras contaba.</p> <p>Bitácora 1/07/08- "Cuando salí del salón jugaron con el teatro y los títeres, entre todos. Hacían voces y decían: tengo bigote, no te metas conmigo. S: Tampoco tu, eh amigo F. Todos reían."</p> <p>Bitácora 1/07/08- "Entran al salón y cuando les pido que cierren los ojos, todos empiezan a decir: Ya no veo. Yo tampoco. Reían y se asomaban entre los dedos. Cuando les dije que era la última sesión, le hacían como que lloraban jugando."- J, S, F y A.</p> <p>Bitácora 1/07/08- S dice "Miren" y "¡Hola! Soy el León Dormilón." Me incluía en el juego "Bety..."</p>		
--	--	--	--

<p>3. Bromean y hacen reír a los demás para resolver conflictos entre ellos.</p>			<p>— —</p>
<p>4. Hacen bromas y ríen para enfrentar situaciones estresantes.</p>			<p>— —</p>
<p>5. Hacen comentarios chistosos y bromean para relacionarse con los adultos.</p>	<p>Bitácora 2/06/08- "A y S, en cuanto me ven, juegan a que los tengo que atrapar. Ríen y dicen: ¡No me alcanzarás!"</p> <p>Bitácora 2/06/08- "F sonríe al verme y me saluda. Ríe cuando le hago cosquillas."</p> <p>Bitácora 14/06/08- "En general, todos reímos mucho y hubo intercambio entre madres y entre madres e hijos." –refiriéndome a J, Jo, S, A, Li y sus madres.</p> <p>Bitácora 27/06/08- "Me preguntaron por una canción y la cantamos. Yo decía una estrofa y los niños la repetían a coro."- F, S, A, J, L y R.</p> <p>Bitácora 1/07/08- "Cuando me distraía, R y F decían "¡Ya ponte las pilas Bety!""</p> <p>Bitácora 1/07/08- "A dijo "Esto se tiene que hacer con seriedad", y rompió la envoltura." –bromeaba al abrir un regalo.</p>		
<p>6. Hacen bromas y ríen para hacer sentir bien a sus compañeros, levantar la moral del grupo.</p>			<p>— —</p>

Anexo # 6

Rúbrica del Enriquecimiento de vínculos Interpersonales y del Humor

A continuación se presenta una muestra de cómo se calificó la rúbrica. Por cuestiones de espacio sólo se presenta un ejemplo.

Niño # 1- "A"

Mayo del 2008

Enriquecimiento de vínculos interpersonales				
	Experto	Avanzado	Intermedio	Inexperto
1. Nombrar	Llama a sus compañeros por su nombre de forma espontánea.	Llama a sus compañeros por su nombre únicamente en presencia de autoridades.	Ponen apodosos no agresivos.	Pone apodosos agresivos.
2. Lenguaje verbal	Utiliza lenguaje verbal no amenazante mediante expresiones verbales afectuosas.	Se dirige a los demás cordialmente sin demostrar afecto y/o lo hace únicamente bajo algún tipo de supervisión o sólo con algunas personas.	Utiliza expresiones que denotan rechazo hacia los demás, la mayoría de las veces.	Insulta, grita y/o dice groserías al relacionarse con los demás.
3. Lenguaje no verbal	Utiliza lenguaje no verbal no amenazante mediante expresiones no verbales afectuosas.	Se expresa cordialmente, sin demostrar afecto y/o lo hace únicamente bajo algún tipo de supervisión o sólo con algunas personas.	Utiliza expresiones no verbales que denotan rechazo hacia los demás, la mayoría de las veces.	Recurre a golpes o a medios no verbales para amenazar a los demás.
4. Expresión	Expresa sus ideas de manera espontánea.	Expresa sus ideas únicamente en actividades programadas y/o bajo algún tipo de supervisión.	Expresa sus ideas únicamente cuando se le pregunta.	Se niega a expresar sus ideas aunque se le pregunte.
5. Escucha	Es atento y respetuoso cuando los demás hablan con él.	Presta atención a sus compañeros, interrumpiéndolos ocasionalmente.	Interrumpe continuamente y no presta atención a sus compañeros.	Interrumpe de manera agresiva a sus compañeros.
6. Cortesía	Utiliza expresiones de cortesía (pide las cosas por favor, da las gracias y saluda) de forma espontánea.	Utiliza expresiones de cortesía (pide las cosas por favor, da las gracias y saluda) sólo en presencia de autoridades.	No utiliza expresiones de cortesía ni muestra conducta agresiva.	No utiliza expresiones de cortesía y muestra conducta agresiva con los demás.
7. Reconocimiento	Da cuenta de sus logros y virtudes de	Da cuenta de sus logros y virtudes	No da cuenta de sus logros y	Expresa únicamente sus

personal	forma espontánea.	únicamente bajo algún tipo de supervisión.	virtudes ni expresa sus dificultades y defectos.	dificultades y defectos.
8. Reconocimiento de los demás	Da cuenta de los logros y virtudes de los demás de forma espontánea.	Da cuenta de los logros y virtudes de los demás únicamente bajo algún tipo de supervisión.	No da cuenta de los logros y virtudes de los demás ni expresa sus dificultades y defectos.	Da cuenta únicamente las dificultades y defectos de los demás.
9. Juego	Juega de forma espontánea y sin excluir a compañeros.	Juega únicamente en actividades programadas y/o excluye a alguno/s compañeros.	No juega con sus compañeros	No juega con sus compañeros y muestra conducta de rechazo y/o agresiva cuando se le invita a jugar.
10. Brindar apoyo	Brinda apoyo a sus compañeros y a los adultos de forma espontánea	Brinda apoyo a sus compañeros y/o a los adultos únicamente en presencia de autoridades.	No brinda apoyo a sus compañeros y/o adultos.	Se niega a brindar apoyo a sus compañeros y/o a los adultos cuando se le pide que lo haga ó se opone y desalienta a los demás.
11. Pedir apoyo	Pide apoyo a sus compañeros y a los adultos de forma espontánea.	Pide apoyo a sus compañeros y/o a los adultos únicamente en presencia de autoridades.	No pide apoyo a sus compañeros y/o a los adultos.	Se niega a pedir apoyo a sus compañeros y/o a los adultos cuando se le pide que lo haga Ó Rechaza a los demás cuando le ofrecen ayuda.
12. Comparten experiencias divertidas y agradables	Busca a los demás para compartir experiencias agradables.	Busca a los demás para compartir experiencias agradables sólo si se le solicita o en actividades programadas	No comparten experiencias agradables ni desagradables con los demás.	Busca a sus compañeros únicamente para compartir experiencias desagradables. Ó No comparten experiencias agradables con los demás aunque se le pida que lo haga.

Indicadores del Humor				
	Experto	Avanzado	Intermedio	Inexperto
1. Reacción al humor.	Sonríe, ríe y bromea ante las bromas de los demás en todos o casi todos los casos.	Sonríe, ríe y bromea ante las bromas de los demás, en algunas ocasiones.	Sonríe, ríe ni bromea ante las bromas de los demás en pocas ocasiones y/o lo hace de mala gana o por compromiso.	No sonríe, ríe ni bromea ante las bromas de los demás y/o se burla, abuchea y /o ridiculiza a sus compañeros cuando bromean.
2. Uso del humor.	Sonríe, ríe y bromea para relacionarse con sus compañeros y con los adultos, enfrentar situaciones estresantes, resolver conflictos y para levantar la moral de grupo.	Sonríe, ríe y bromea únicamente en algunas ocasiones.	Sonríe, ríe y/o bromea para relacionarse con los demás en pocas ocasiones y/o lo hace de mala gana o por compromiso.	Se burla, abuchea, desalienta y/o ridiculiza a sus compañeros al relacionarse.