

Aprendizaje de la Amistad: Protocolo para mejorar las competencias sociales en las relaciones de amistad del alumnado en situación de rechazo.

Andrea Rubio Barreda, Francisco Juan García Bacete Enrique Llín Vañó, y
Ghislaine Marande Perrin

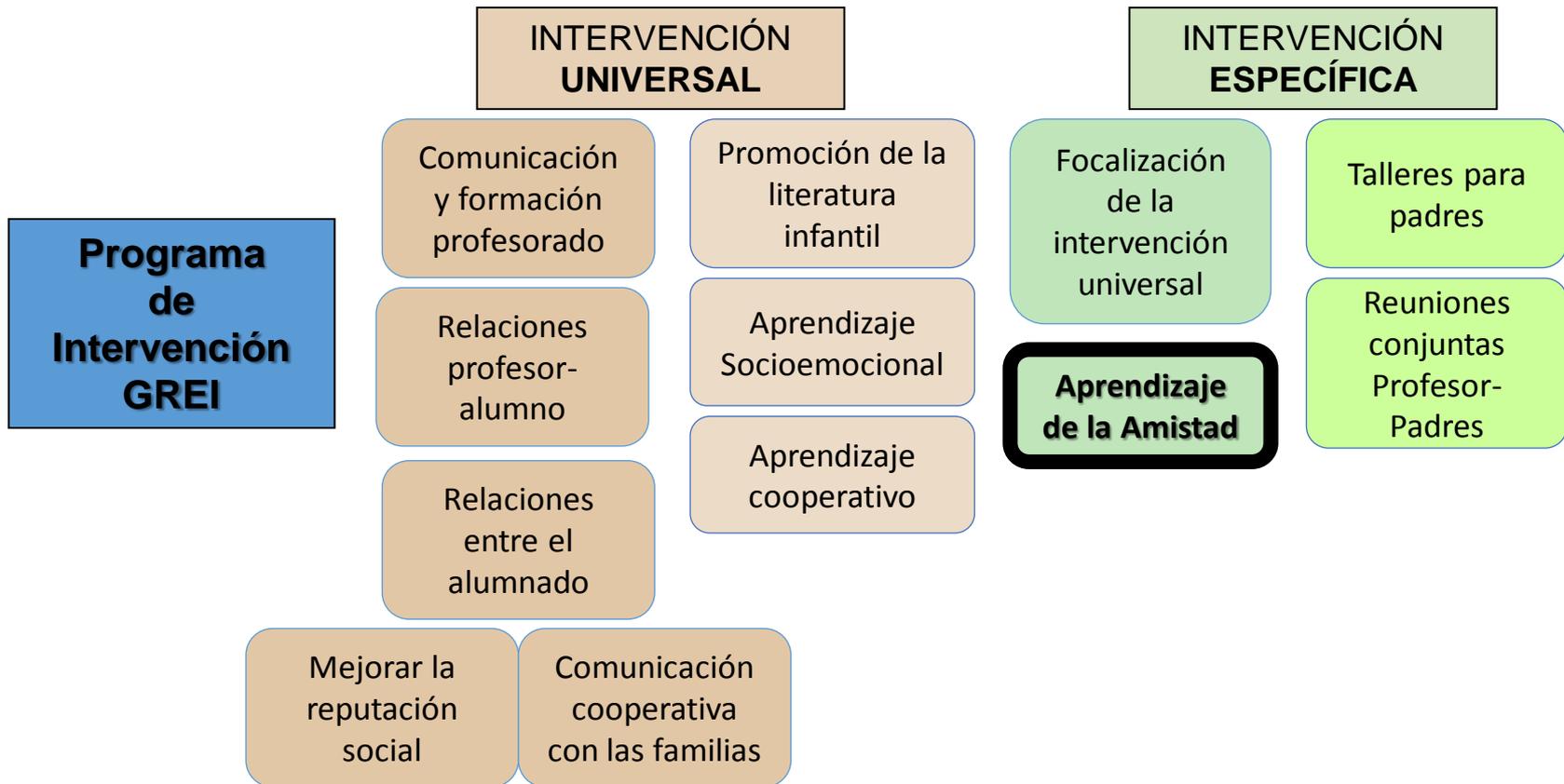


ÍNDICE

1. Contexto de Investigación
2. Introducción
3. Justificación del modelo de intervención.
4. Programa Aprendizaje de la Amistad
 1. *Destinatarios*
 2. *Procedimiento*
 3. *Desarrollo de las sesiones*
5. Conclusiones

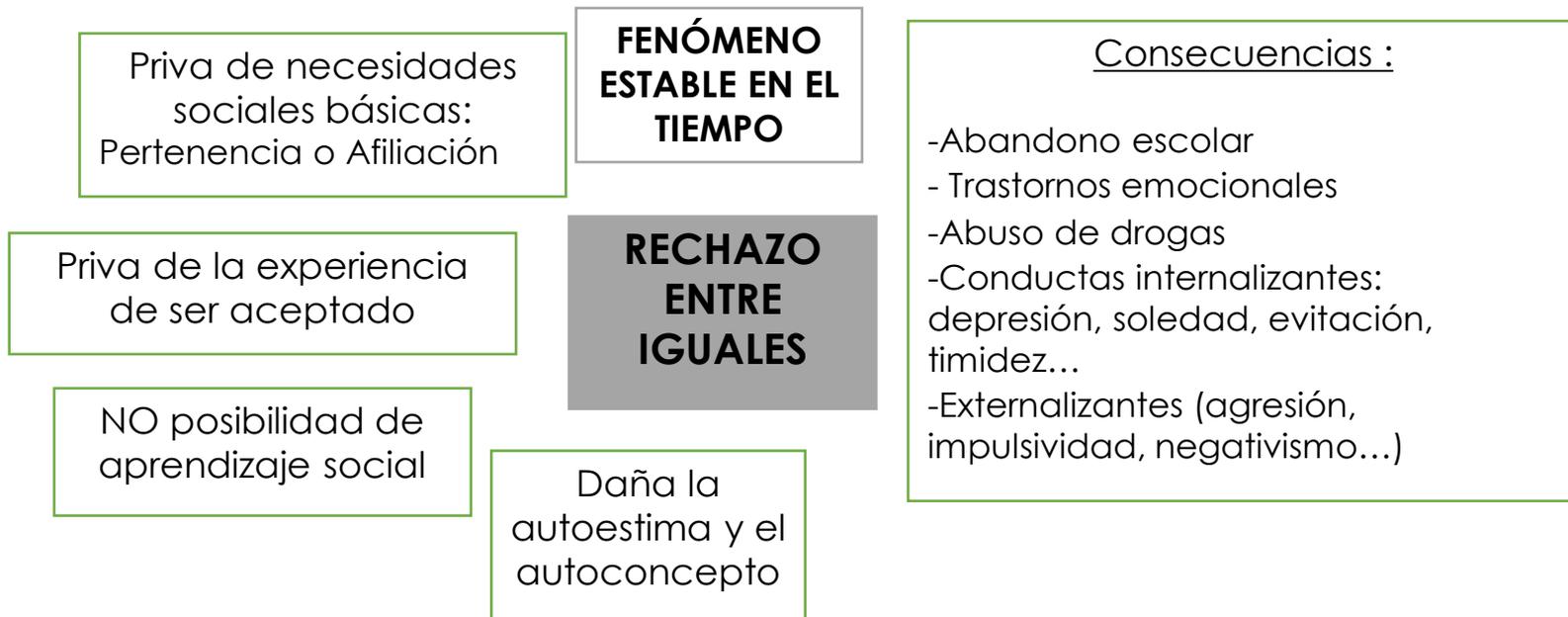
1. Contexto de Investigación

INTERVENCIÓN MULTINIVEL, MULTICOMPONENTE Y MULTIAGENTE PARA COMBATIR EL RECHAZO ENTRE IGUALES



2. Introducción

Rechazo entre iguales (Asher y Coie, 1990; Bierman, 2004; Leary, 2001).



2. Introducción

12-15% de Rechazados en cada aula García Bacete y cols (2010) y Marande (2014)

Los niños/as en situación de rechazo:

- Carecen de comprensión sobre cómo actuar en las tareas sociales (p.e. incorporarse a un grupo para jugar);
- No anticipan las consecuencias de sus estrategias (Troop-Gordon y Asher, 2005).
- Dificultades para hacer amigos y conservarlos en el tiempo (Hartup y Abecassis, (2002)



Programa del Aprendizaje de la Amistad:
Un programa específico para el desarrollo reciprocidad entra alumnado rechazado

3. Justificación del modelo de intervención

Selman,1980: TEORÍA DE COORDINACIÓN PERSPECTIVAS:

- **Nivel 0. Egocéntrico (de 3-6 años):** Egocentrismo indiferenciado.
- **Nivel 1. Subjetivo (de 6-7 años).** Capacidad de un niño en articular su propia perspectiva. **Perspectiva subjetiva del “Yo”, “primera persona”**
- **Nivel 2. Recíproco (de 7-8 años).** Capacidad del niño para reflexionar simultáneamente sobre él mismo y los demás. **Perspectiva de “yo y tú”, “segunda persona”**
- **Nivel 3. Mutuo (de 12-14 años).** Capacidad de los adolescentes para entender lo que quieren ambas partes y anticipar lo que será mejor para la relación. **Perspectiva del “nosotros”, “tercera persona”**
- **Nivel 4. Sociológica o interdependiente (de 15-18 años).** **Perspectiva del “nosotros”.** Capacidad de conceptualizar las relaciones en términos de dependencia y de interdependencia.

3. Justificación del modelo de intervención

Gracias a cambios que se producen en 3 CAPACIDADES COGNITIVAS:

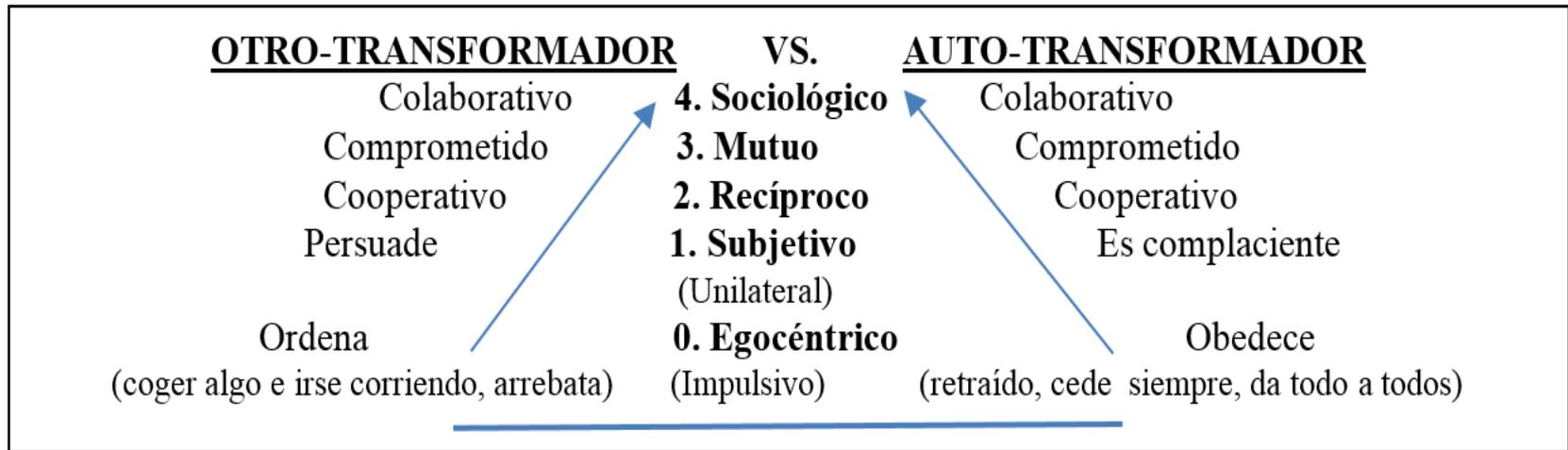
- a) la comprensión interpersonal o la forma en la que uno entiende la amistad y los procesos asociados,
- b) el significado personal o la implicación emocional que uno es capaz de poner en las relaciones interpersonales,
- c) las estrategias interpersonales de negociación o cómo piensa uno sobre las tareas sociales y la forma de resolverlas

Estas capacidades interpersonales caracterizan el cómo los individuos interactúan y a su vez, son afectadas por la orientación interpersonal (tendencia a pensar que he de cambiar yo o que han de cambiar los otros). (Selman y Schultz, 1990).

3. Justificación del modelo de intervención

Orientación interpersonal, o la tendencia a pensar y actuar sobre qué conductas han de transformarse para conseguir un objetivo.

Uno mismo o hacia los demás
(Selman y Schultz, 1990).



3. Justificación del modelo de intervención

Así, el **objetivo del aprendizaje de la amistad** es ayudar a niños y adolescentes a desarrollar las habilidades necesarias para tener **relaciones sociales competentes, hacer amigos y mantener con mayor calidad sus amistades.**

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

1. Destinatarios:

- ✓ Cursos centrales de Educación Primaria (2º, 3º y 4º).
- ✓ 18-22 parejas cada año (un 70% se han beneficiado durante 2 y 3 años consecutivos).

- **Características:**
 - Alumnado en situación de rechazo
 - Alumnado foco de preocupación por parte de sus docentes en el contexto de la competencia social
- **Idoneidad de los Emparejamientos:**
 - a) no enemistad.
 - b) similitud (mismo género, edad similar, historia compartida o intereses comunes)
 - c) nivel similar de desarrollo.
 - d) de heterogeneidad, diferencia de orientación interpersonal para practicar habilidades de negociación.

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

2. Procedimiento: Se distinguen 5 fases:

1. **Evaluación:**

- Cuestionario sociométrico de preferencias (García Bacete y cols. 2014) Software: (SOCIOMET) (González y Garcia Bacete, 2010)
- Cuestionario de Relaciones Sociales (Rel-Q) de Schultz y Selman (2005) antes y después de las sesiones.

2. **Idoneidad de los emparejamientos.** Entrevistas con los docentes y familiares.

3. **Preparación del entorno.** Autorizaciones, preparación de la sala de grabación...

4. **Intervención:**

- 8-12 sesiones cada año con cada pareja.
- Cada sesión juegan durante 30-45 minutos en consenso.
- El facilitador presta atención a la calidad de la experiencia y de sus negociaciones, ayudándoles a reflexionar sobre las discrepancias y éxitos.

5. **Supervisión y visionado de sesiones grabadas:** se centra en casos individuales (en parejas) con el resto del equipo.

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

3. Desarrollo de las Sesiones

SESIÓN INICIAL:

1. Presentación del programa (5 minutos)

- A. Presentación de los protagonistas.
- B. Presentación del lugar de las sesiones.
- C. PRESENTACIÓN DEL DESARROLLO DE LAS SESIONES

- Recuerdo de aspectos importantes de la sesión anterior (10 minutos)
- Recuerdo de Objetivos y reglas (5 minutos)
- Elección conjunta de la actividad. (5 minutos)
- Desarrollo del juego. (30-40 minutos)
- Reflexión obligatoria sobre la sesión,(10 minutos)
- Despedida y recordatorio sobre cuando volveremos a vernos (3 minutos)

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

3. Desarrollo de las Sesiones

SESIÓN INICIAL:

2. Presentación de los Objetivos y reglas (5-8 minutos)

A. PRESENTACIÓN DEL OBJETIVO PRINCIPAL:

“aprender a hacer amigos para el futuro”

“y como los amigos juegan juntos, vendremos a aprender jugando”

...Se les pregunta si les parece bien....

B. PRESENTACIÓN DE LAS NORMAS:

*Aquí tenemos **10 juegos**. Como venís a aprender a hacer amigos lo primero que tenéis que hacer es elegir juntos el juego al que os gustaría jugar. Hay que jugar respetando las reglas de cada juego. Cada juego tiene unas reglas para jugar y hay que respetarlas. Si cuando estéis jugando surge algún problema tendréis que intentar solucionarlo entre vosotros. Esto es lo que harían dos buenos amigos. Yo puedo ayudaros, pero es preferible que lo intentéis vosotros. Se puede cambiar de juego, siempre y cuando os pongáis de acuerdo entre los dos. Solo hay dos cosas que No están permitidas (NORMAS DE CONVIVENCIA)*

...Se les pregunta si les parece bien....

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

3. Desarrollo de las Sesiones

~~SESIÓN INICIAL:~~

3. Elección conjunta de la actividad (5 minutos):

....Venga vamos a elegir el juego.....Empiezan a jugar....

¿Qué opina ___Juan(niño menos habilidoso)___ de la elección de este juego

4. Desarrollo del juego. (30-40 minutos).

- A. SE PRESTA ATENCIÓN A LA CALIDAD DE LAS RELACIONES.
- B. El Facilitador interviene sólo cuando hay conflictos, malentendidos o falta de comprensión.
- C. Es muy importante no darles la solución al problema.

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

3. Desarrollo de las Sesiones

~~SESIÓN INICIAL:~~

4. Desarrollo del juego. (30-40 minutos).

A. INTERVENCIONES OBLIGATORIAS: ¿QUÉ HACEMOS ANTE UN CONFLICTO?

¿Qué harían ahora dos buenos amigos que quisieran seguir siendo buenos amigos...?

¿Cómo resolverían este problema dos buenos amigos?

¿Qué cosas podríamos hacer en esta situación...?

¿Qué podríais hacer para solucionar el problema?

¿Cómo crees que te sentirías si otro niño...?

¿Cómo podríais decidir a qué jugar...?

¿Qué podéis hacer para poneros de acuerdo y continuar jugando igual de bien?

**SE FACILITA QUE LLEGUEN A UN ACUERDO
Y SE REFUERZA TODA MÍNIMA COLABORACIÓN**

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

3. Desarrollo de las Sesiones

~~SESIÓN INICIAL:~~

4. Desarrollo del juego. (30-40 minutos).

A. INTERVENCIONES RECOMENDADAS:

- Reforzar las conductas de juego y de amistad:

¡Muy bien _____!, le has preguntado a tu compañero qué opina.

¡Qué bien! os estáis poniendo de acuerdo en todo lo que proponéis.

Estáis solucionando muy bien los conflictos.

Está muy bien que tengas en cuenta la opinión de tu compañero en todo momento...

**SE FACILITEN PARA QUE ENTIENDAN QUÉ CONDUCTAS ~~SÍ FUNCIONAN~~ TIENEN
BENEFICIOS PARA LA AMISTAD**

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

3. Desarrollo de las Sesiones

~~SESIÓN INICIAL:~~

5. Reflexión FINAL de la sesión (10 minutos):

****** Es importante pararse a tratar aspectos relacionados con los conflictos surgidos durante la sesión (nunca dejarlos pasar), por ello se recomienda tratarlos al final de dicha sesión y al comienzo de la siguiente.***

El Facilitador ayuda a los niños a que expresen con sus propias palabras en base a:

- Qué se ha hecho y cómo se ha hecho.
- Identificar qué ha ocurrido en la relación.
- Anticipar qué se va a hacer diferente en las siguientes sesiones.
- Planificar qué se va a hacer en la siguiente sesión

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

3. Desarrollo de las Sesiones

~~SESIÓN INICIAL:~~

5. Refelexión FINAL de la sesión (10 minutos):

..Para finalizar me gustaría que cada uno dijera las cosas más positivas que han ocurrido durante los juegos, y que han ayudado para que juguéis como lo harían dos buenos amigos...

- Si han elegido muy bien los juegos, respetando los turnos de palabra.
- Si han respetado las reglas del juego.
- Si han llegado a buenos acuerdos como buenos amigos.
- Si nos hemos esforzado por aprender a ser mejores amigos.
- Si nos hemos esforzado por hacer querer aprender.

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

3. Desarrollo de las Sesiones

SESIONES INTERMEDIAS:

-Recuerdo de aspectos importantes de la sesión anterior (10 minutos)

- Recuerdo breve de la estructura de la sesión.
- Se invita a que recuerden todo aquello que se haya hecho bien en la sesión anterior.
- Recuerdo de conflictos anteriores (aspectos que se podrían mejorar):
 - ¿Cómo hubieran resuelto este problema dos buenos amigos?*
 - ¿Qué cosas podríamos haber hecho en esta situación...?*
 - ¿Qué podríais haber hecho para solucionar el problema?*
- Recuerdo de juegos pendientes

-Recuerdo de Objetivos y reglas (5 minutos)

-Elección conjunta y desarrollo del juego (45 minutos)

-Reflexión obligatoria sobre la sesión,(5 minutos)

-Despedida y recordatorio sobre cuando volveremos a vernos (3 minutos)

4. Programa Aprendizaje de la Amistad

3. Desarrollo de las Sesiones

SESIÓN FINAL:

-Reflexión obligatoria sobre la sesión, Y REFLEXIÓN FINAL DEL TALLER DEL APRENDIZAJE DE LA AMISTAD (10 minutos):

Se recomienda hacer un **coloquio sobre** lo que se comprometen los niños a partir de ahora, como expertos aprendices de amistad. **SE LES DA UN DIPLOMA CON SUS LOGROS**

Por ejemplo:

- Expresar lo que pensamos y lo sentimos.
- Tener en cuenta la opinión de nuestros amigos.
- Preguntar siempre antes de imponer nuestras ideas.
- Decidir en equipo a través de acuerdos.
- Solucionar los conflictos de una forma más eficaz, 1º nos tranquilizamos, 2º expresamos opiniones, 3º escuchamos, 4º proponemos soluciones, 5º llegamos a un acuerdo, y 6º lo llevamos a cabo.

5. Conclusiones

Moody (1997) defiende que el *Pair Counseling* **fomenta relaciones positivas** entre los participantes y **les brinda la oportunidad de practicar habilidades sociales en un entorno protegido.**

Horton (2008) llevaron a cabo 10 sesiones de *Pair Counseling* con 16 estudiantes de secundaria. No hubo diferencias significativas en las pruebas cuantitativas. Sin embargo, mediante estudios de casos únicos, Horton **sostuvo que los participantes mejoraron la calidad de las relaciones y el rendimiento académico.**

McClain y Sampson (2013) sugieren el *Pair Counseling* es un enfoque rentable para la orientación profesional, **facilita la adaptación a la universidad, y ayudar a los estudiantes a aprender el uno del otro e interactuar con diversos compañeros.**

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA ATENCIÓN

Andrea Rubio Barreda, Francisco Juan García Bacete, Enrique Llín Vañó, y
Ghislaine Marande Perrin

