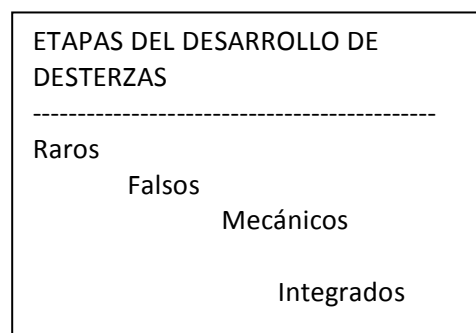


ENSEÑANDO DESTREZAS SOCIALES

Johnson, S.W. Johnson, R. & Holubec, E (1998).
Cooperation in the Classroom. Traducción Jorge Zapp

PASOS EN LA ENSEÑANZA DE UNA DESTREZA	ACCIONES DEL MAESTRO
Paso 1: Establecer la necesidad de la destreza (a ser enseñada)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes seleccionan las destrezas necesarias • Usted selecciona y persuade • Se juega con la ausencia de la destreza
Paso 2: Definir la destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Defina con una Tabla T • Demuestre, modele, explique
Paso 3: Práctica guiada de la destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Asigne una destreza • Anote frecuencia y calidad de uso • Periódicamente refuerce la destreza • Intervenga y aclare • De apoyo técnico
Paso 4: retroalimentación guiada y reflexión sobre el uso de la destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Reporte los datos a la clase, al grupo y a los individuos • Presente los datos en gráficos y e tablas • Haga que los estudiantes analicen los datos • Asegure que cada estudiante recibe retroalimentación positiva • Haga que los estudiantes planteen metas de mejora • Haga que los grupos celebren el trabajo duro realizado
Paso 5: Repita los pasos 3 y 4 repetidamente	<ul style="list-style-type: none"> • Enfatices los continuos a medida que se avanza por los diferentes pasos del desarrollo de la destreza y hágalo muchas veces.

(...) En la mayoría de las destrezas sociales hay un período de aprendizaje lento, luego un período de mejora rápida, luego un período en el que el desempeño se mantiene más o menos constante, luego viene un período de rápida mejora, luego un nuevo período plano y así en adelante. Los estudiantes deben practicar sus destrezas de trabajo en grupo en forma suficiente para poder pasar los primeros períodos planos, hasta que sean capaces de integrar sus destrezas a sus repertorios de comportamiento. Hay etapas por las cuales pasan la mayor parte de los desarrollos:



1. La autoconciencia de sentirse raros mientras enganchan la destreza.
2. La sensación de sentirse falsos mientras se enganchan en la destreza. Después de un tiempo, esas sensaciones extrañas pasan y la apropiación de la destreza se comienza a suavizar. Muchos estudiantes, sin embargo, se sienten no auténticos, falsos y ridículos. Mientras usan la destreza. Los estudiantes necesitan el apoyo y el estímulo del maestro y de sus pares, para moverse hacia la siguiente etapa.
3. Uso mecánico de la destreza con cierta habilidad.
4. Uso automático y rutinario una vez que los estudiantes han integrado totalmente la destreza dentro de su repertorio de comportamientos y sienten que la destreza es una parte natural de la manera cómo enfrentan sus acciones.

Estimule a los estudiantes para que mejoren continuamente sus destrezas para trabajo en equipo, refinando, modificando, y adaptando los procedimientos.

ASEGURE QUE CADA MIEMBRO DE CADA GRUPO RECIBE RETROALIMENTACIÓN POSITIVA

1. Cada grupo se concentra (secuencialmente) sobre uno de los miembros. Los miembros le dicen a la persona alguna cosa que él o ella hizo y que les puede ayudar a aprender a trabajar juntos de una manera más efectiva. El foco de atención se rota hasta que todos los miembros han recibido retroalimentación positiva.
2. Los miembros escriben un comentario positivo sobre la participación de cada uno de los miembros del grupo en una tarjeta. Los estudiantes intercambian los comentarios escritos de tal manera, que cada uno de ellos, pueda tener por escrito una retroalimentación positiva de todos los otros miembros del grupo.
3. Los miembros comentan sobre qué tan bien los otros integrantes utilizaron las destrezas sociales y contestan los siguientes planteamientos entregándoselos mutuamente:
 - a. Aprecié mucho tu
 - b. Me gustó mucho cuando tu
 - c. Admiré tu habilidad para
 - d. Me encantó cuando tu
 - e. Tú realmente ayudaste al grupo cuando

Este procedimiento también puede ser realizado oralmente. En este caso, los estudiantes miran al miembro que están felicitando, usan su nombre y realizan los comentarios. La persona que recibe la retroalimentación positiva hace contacto visual y dice "gracias". La retroalimentación positiva debe ser expresada en forma clara y directa.

EL USO DE PUNTOS DE PREMIO AL ENSEÑAR DESTERZAS SOCIALES

Muchos maestros es posible que quieran utilizar un programa como estructurado para enseñarle a sus estudiantes las destrezas interpersonales y de pequeño grupo, que se requieren para cooperar efectivamente con sus compañeros. Un programa como éste, puede proveer a los estudiantes la oportunidad de ganar puntos de premio para sus grupos como resultado de su uso adecuado de las destrezas cooperativas en cuestión.

Estos puntos se pueden acumular para créditos académicos o para premios especiales como oír música seleccionada por ellos. El procedimiento para hacer esto es el siguiente:

1. **Identifique, defina y enseñe la destreza social que usted desea que utilicen los estudiantes de manera cooperativa entre ellos.** Esta destreza se convierte en la meta de especialización. Las destrezas pueden ser destrezas de formación y permanencia en el grupo, de comunicación en voz baja, destrezas de funcionamiento y direccionamiento del trabajo del grupo, destrezas para estimular la participación, destrezas de formulación, destrezas de explicación, destrezas de relacionamiento entre el aprendizaje actual y el anterior, y destrezas de fermentación en las que se critican ideas sin criticar a personas, se realizan preguntas de prueba y se busca la racionalidad.
2. **Utilice puntos de premio para los grupos y conviértalos en premios** para aumentar el uso de las destrezas cooperativas.
 - a. Cada vez que un estudiante se involucre en una de las destrezas, el grupo del estudiante recibe un punto.
 - b. Los puntos sólo se otorgan por comportamientos positivos.
 - c. Los puntos siempre se suman, nunca se restan. Todos los puntos se gana permanentemente.
3. **Resuma todos los puntos obtenidos diariamente.** Enfaticé el progreso hacia el alcance de la meta. Use presentaciones visuales para realizar la explicación tales como gráficos o carteleras.
4. **Desarrolle un sistema de observación que tome muestras de cada grupo** en cantidades equivalentes de tiempo. Adicionalmente utilice a estudiantes observadores para que lleven una cuenta de la frecuencia con que los estudiantes usan las destrezas meta.
5. **Determine un número razonable de puntos para obtener un premio.** Los premios son tanto sociales como tangibles. Un premio social es por ejemplo que el profesor diga, “esto por lo tanto demuestra que ...”, “me gusta mucho la manera como tú explicaste...”, “esa es una muy buena manera de plantearlo...”, “realmente muy bien logrado...”. El premio tangible son los puntos ganados que pueden ser intercambiados por tiempo libre, tiempo de computador, tiempo de biblioteca, tiempo para jugar un juego, tiempo extra de receso y cualquiera otra actividad a la cual los estudiantes den valor.
6. **Adicionalmente a l ya estos puntos de grupo se pueden otorgar puntos a la clase.** El maestro por ejemplo puede decir: “dieciocho estudiantes ya están listos para comenzar y ayudaron a la clase a ganar un premio” o “anoté que doce estudiantes trabajaron por lo menos veinticinco minutos”. Los puntos de la clase pueden ser anotados como una línea numérica, fichas en un frasco o rayas en el tablero.
7. En adición a las habilidades sociales, se puede incluir en los **comportamientos orientados a tareas, comportamientos potenciales meta.** Adiciones como interpretar y seguir direcciones, completar tareas asignadas, el manejo de tareas en la casa, el buen comportamiento fuera de clase, como en las asambleas, en el almuerzo o sustituyendo a los maestros.