

*A mi familia por su gran apoyo.
a mi esposo por su paciencia y amor
y a mi pequeña hija Andrea
que a sido el motor de mi vida y la inspiración
para sacar este proyecto adelante.*

*Gracias Luz Ángela
por tu gran cariño y la confianza
depositada en mi.
Sin tu apoyo
este sueño no hubiera sido posible.*

“EL JUEGO COMO UN MEDIADOR PARA DESARROLLAR HABILIDADES
SOCIALES EN EL NIÑO”

ADRIANA DEL PILAR VARGAS

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
BOGOTÁ
2003

**“EL JUEGO COMO UN MEDIADOR PARA DESARROLLAR
HABILIDADES SOCIALES EN EL NIÑO”**

Trabajo de grado

Adriana del Pilar Vargas

Asesor

Berta claudia franco

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
BOGOTÁ
2003

RESUMEN

“El juego como mediador para desarrollar habilidades sociales en los niños”
Este trabajo se realizó con el fin de brindar a los maestros una herramienta que les permitiera desarrollar en sus alumnos habilidades básicas de interacción social a través del juego como: integrarse en los juegos con otros, iniciar interacciones sociales, escuchar y seguir instrucciones, brindar y recibir ayuda, cooperar y compartir, resolver conflictos interpersonales, expresar frustración y enojo en forma adecuada. En él encontramos juegos grupales, dirigidos a niños de tres a 6 años, La propuesta ofrece un instrumento de evaluación para que el maestro pueda hacer un seguimiento de los avances y dificultades de cada niño.

Palabras claves:

Habilidades sociales

Juego como herramienta

ABSTRACT

“Play as a Mediator in Developing Social Skills in Children”. This study-work paper was written with the purpose of providing teachers with a tool that enabled them to develop in their students basic skills of social interaction through play like: integrating themselves in play activities with others, initiate social interactions, listen and follow instructions, provide and receive help, cooperate and share, solve interpersonal conflicts, express frustration and anger in an adequate manner. In this paper we find group games and activities, intended for children age three (3) to six (6). This proposal also provides an evaluation instrument so that the teacher may make a follow-up of the advances and difficulties of each child.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	Pág.
JUSTIFICACIÓN	
1.OBJETIVO GENERAL	3
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
2. SITUACIÓN CONTEXTUAL	4
2.1SITUACIÓNPROBLEMÁTICA	6
3. MARCO TEÓRICO	8
4. METODOLOGÍA DEL TRABAJO	48
5. PROPUESTA “EL JUEGO COMO MEDIADOR PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS”	49
6. APLICACIÓN	83
7. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	88
CONCLUSIONES	94
BIBLIOGRAFÍA	96
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Es común encontrar en el aula niños con dificultades para relacionarse con sus iguales de una manera apropiada, ya sea por su poca habilidad para acercarse a sus compañeros dando la imagen de ser un niño poco interesante y divertido o porque es poco asertivo en sus relaciones y da un trato negativo a sus compañeros produciendo rechazo.

Estas dificultades crean en los niños indisposición y malestar, acarreado a largo plazo hasta fracaso escolar.

Esta propuesta fomenta en los niños bases que les ayudan a afrontar diferentes situaciones, utilizando sus habilidades sociales de forma adecuada para desenvolverse exitosamente en cualquier medio. Empleando como metodología “el juego”, que por su carácter placentero, resulta ser una de las herramientas pedagógicas más eficaces para ser trabajada con niños, ya que les permite vivenciar y construir su propio aprendizaje social, partiendo de las experiencias que ofrecen los juegos grupales y de la posibilidad de entrenar estas habilidades con otros niños, en un ambiente de disfrute y cooperación.

Plantea 35 juegos, divididos en 7 habilidades sociales para ser trabajados mensualmente, adicional a esto se plantea un esquema de evaluación que permite al maestro llevar un sistema mucho más personalizado de los progresos y dificultades de cada niño.

JUSTIFICACIÓN

Actitudes de indiferencia son las causantes de que frecuentemente encontremos en las escuelas niños con un bajo rendimiento escolar o con poco interés por el estudio, ya que el aprendizaje depende en gran medida de un ambiente motivador y si un niño no se encuentra a gusto en su sitio de trabajo ya sea por que no tiene amigos o por que es incapaz de relacionarse en forma adecuada con los demás, difícilmente va a alcanzar todos sus logros escolares.

El maestro es responsable de educar integralmente y esto significa tener en cuenta no sólo el saber sino también el saber ser.

Los problemas socio afectivos que suelen tener los niños por no saberse relacionar con sus iguales, crean en ellos sentimientos de frustración, baja autoestima, intolerancia y a largo plazo hasta fracaso escolar; de ahí la importancia de este trabajo que pretende brindar al maestro una herramienta útil, que lo oriente sobre cómo desarrollar habilidades sociales a través del juego y manejar algunos de los conflictos que pueden presentar los niños con dificultades sociales.

El desarrollo de habilidades sociales a través del juego es un proyecto que busca un método adecuado para equilibrar las diferentes características comportamentales en los niños, teniendo en cuenta la importancia del respeto a las diferencias individuales.

1. OBJETIVO GENERAL

Investigar sobre las habilidades sociales en los niños, cómo se dan y cómo influyen en su interacción con los demás y cómo el juego puede ser un medio efectivo para desarrollarlas

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Evidenciar la necesidad de desarrollar las habilidades sociales como parte fundamental de la formación integral del niño.

-Identificar nuevos métodos y herramientas pedagógicas con los que el maestro pueda desarrollar habilidades sociales en los niños.

- Dar a conocer las grandes ventajas que le proporciona el juego como herramienta pedagógica para desarrollar habilidades sociales en los niños

-Evidenciar mediante experiencias que el juego es un instrumento que permite afrontar algunas dificultades que pueden surgir en los niños con problemas de inhabilidad social.

2.SITUACIÓN CONTEXTUAL

La investigación realizada durante el desarrollo de la propuesta “el juego como mediador para desarrollar habilidades sociales en los niños”, tuvo como contexto el preescolar Santa Paula, una institución de carácter privado, ubicado en la carrera 12 N° 119 10 localidad de Usaquen, Teléfonos. 2159255 y 2142448. La resolución de aprobación es la N° 7504 de octubre 9 del 2001.

El sector en el que se encuentra ubicado es estrato 6 y la gran mayoría de la población infantil que lo conforman viven en sus alrededores.

Fue fundado en el año de 1999 por su actual directora Luz Ángela Pineda Ovalle.

Sus instalaciones cuentan con dos plantas. Tiene 9 salones para cada curso y adicional salón de música, danzas y sistemas, los salones no son muy amplios, pero tienen muy buena iluminación natural y artificial, tiene dos patios de juego y un parque, en la zona de alimentación esta la cocina para preparar los almuerzos de los niños y dos comedores.

Académicamente cumple con todos los requerimientos que exige el Ministerio de Educación.

Su P.E.I. parte del lema: “forjamos el camino al conocimiento y a la autonomía”

La metodología utilizada es activa abierta y experimental, fundamentada en el juego y en el conocimiento del niño a través de situaciones vivenciales

El preescolar tiene énfasis en inglés y sistemas, adicional los niños reciben clases de música, gimnasia danzas y natación.

El personal docente esta conformado por maestras tituladas, con experiencia de entre 5 y 15 años. Las profesoras de las clases adicionales tienen especialidad en su área de preescolar.

También ofrece los servicios de un departamento de salud propio, conformado por sicología, terapia ocupacional, fonoaudiología y nutrición.

El preescolar esta conformado por una población de nivel económico alto, donde en la gran mayoría de los casos ambos padres trabajan y los niños pasan la mayor parte del tiempo con un familiar, la empleada o la nana; Pero estos no pueden suplir por completo las obligaciones educativas que sólo pueden cubrir los padres.

Por este motivo el preescolar se ve constantemente con la necesidad de reeducar a los padres y supervisar al milímetro la verdadera educación integral de los niños.

En los diferentes niveles de preescolar se encontró que la mayoría de estos niños poseían vacíos en diferentes habilidades sociales como: dificultades para interactuar con otros niños, brusquedad, desinterés por cooperar con los demás, falta de tolerancia, dificultades para escuchar y seguir instrucciones entre otras. Estas características en los primeros años eran muy notorias pero normales para la edad, por el egocentrismo que la caracteriza. En niveles superiores de preescolar como pre-jardín con niños de tres años de edad, jardín

con cuatro y transición con cinco, algunos de estos comportamientos no apropiados, ya debían empezar a evolucionar como parte del aprendizaje social que proyecta y plantea el preescolar.

Otra de las situaciones observadas fue la actitud de las maestras frente a estas situaciones, quienes se limitaban al diálogo, a condicionar el niño, a llamar la atención o simplemente a ignorar la situación en algunos momentos; sin realmente buscar estrategias más precisas para superar las debilidades sociales en su grupo.

Por otra parte se observó que en los niveles que dedicaban mayor cantidad de tiempo a las labores académicas y un tiempo casi mínimo a los juegos grupales o recreativos, eran grupos donde se podían observar más marcadamente las dificultades sociales anteriormente mencionadas, pues los niños realmente no tenían un espacio en el cual pudieran entrenar sus prácticas sociales; mientras que en grupos donde las maestras brindaban a sus niños espacios libres, juegos recreativos o lúdicas que les permitieran a los niños interactuar, se encontró que eran niños con mayor sociabilidad y con más capacidades para cooperar, escuchar, adaptabilidad a los demás, solucionar conflictos sin la necesidad de agredirse y lo más importante una noción de respeto, autocontrol, en el momento de solucionar conflictos con sus compañeros.

2.1. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Las observaciones anteriormente mencionadas, realizadas en el preescolar Santa Paula, permiten detectar que los siguientes problemas de habilidades sociales como: brusquedad, desinterés por cooperar con los demás, dificultades para interactuar con otros niños, falta de tolerancia, dificultades para escuchar y seguir instrucciones; son una constante en los niños que tienen pocas oportunidades de poner en práctica un verdadero entrenamiento de esas habilidades con situaciones reales; por otro lado se puede observar que la actitud de las maestras ante estos conflictos no es la más adecuada ya que en su afán de llenar a los niños de conocimientos hacen a un lado un aspecto tan primordial como es educar al niño en sus aspectos socio afectivos.

La clase de religión con lecturas formativas, no es suficiente para formar actitudes tolerancia y respeto; ni el dialogo de las maestras cuando los niños presentan alguna dificultad de las anteriormente mencionadas, tampoco los regaños ni los condicionamientos. Realmente se ve la necesidad de buscar estrategias más efectivas para fortalecer las habilidades sociales en su grupo.

Lo que llevo a pensar en plantear en este proyecto un método dirigido a las maestras con el que al encontrar conflictos les brinde realmente una herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños utilizando el juego como un mediador para poder lograrlo.

3. MARCO TEÓRICO

Las habilidades sociales entendidas también como competencias sociales se refieren a un conjunto de normas que el niño pone en juego al enfrentarse a situaciones interpersonales; implica un grado de eficiencia general incluyendo interacciones exitosas con los demás y un comportamiento que se ajusta a las normas que regulan la interacción social y que suponen respeto hacia los demás.

Veamos algunas definiciones de habilidades sociales.

“Habilidad para interactuar con otros en un contexto dado de un modelo específico, socialmente aceptable y valorado, y que sea mutuamente beneficioso o primariamente beneficioso para los otros”¹.

La anterior definición no solo se centra en la conducta, también tienen en cuenta el beneficio propio y el de los demás recalcando el comportamiento según el contexto social.

Otra definición es la de Ladd y Mize que definen la interacción social como “la habilidad para organizar cogniciones y conductas en un curso integrado de acción orientada por metas interpersonales y sociales de un modo culturalmente aceptado”.²

¹ Combs y Slaby, 1977, p 162 citado por Aron Ana María. Pág.15. Ed ciencias de la educación preescolar y especial.

² (Ladd y Mize, Social skills training and children’s peer relations. Ed. John Wiley and sons. 1983, p 128, citado por Aron Ana María en vivir con otros. Pág. 11)

Esta definición considera las metas propuestas por el propio individuo al organizarlas de manera cognitiva de acuerdo con el contexto en que se desenvuelven (autocontrol)

Herbert sugiere que existen características específicas que hacen que los niños no sean socialmente exitosos y describe cinco categorías.³

1. Los niños altamente aceptados por sus padres que tienden a ser más sensibles, receptivos y más generosos en las interacciones con sus iguales a menudo presentan conductas de ayuda, prestan atención y dan muestras de aprobación y afecto hacia los demás, dan y reciben demostraciones de amistad en general aparecen como receptivos a las propuestas sociales de otros niños.
2. Los niños que no son queridos por otros pero tampoco particularmente rechazados, tienden a aislarse a ser más pasivos y temerosos en el contacto social.
3. Los niños activamente rechazados por otros tienden a ser agresivos, parecen estar atrapados en un ciclo en el que han aprendido que para obtener lo que quieren deben comportarse agresivamente, esto resulta a corto plazo (amenazar para obtener un juguete) pero a largo plazo

³ (Herbert, 1984, serie internacional de psicología experimental, Vol. 12. Ed. Pergamon Pág. 17-18)

fracasa ya que los otros niños lo rechazan y lo evitan, de este modo el niño agresivo nunca aprende alternativas distintas a sus conductas habituales y recurre cada vez mas ala agresión como única “destreza social”

4. Los niños preferidos por sus padres tienen una mayor facilidad para ver las cosas desde el punto de vista del otro, lo que ocurre menos en los niños rechazados.
5. Los niños socialmente competentes son particularmente sensibles a las comunicaciones no verbales, las descripciones que estos niños hacen de sus compañeros apuntan a que tienen una aguda percepción social.

ENFOQUES TEÓRICOS SOBRE EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

En el libro “Vivir con otros” de Ana Maria Arón encontramos algunos enfoques teóricos que describen como trabajar el desarrollo de las habilidades sociales.

Encontramos tres enfoques el conductual, el humanista y el cognitivo.

El conductual

Se centra en el trabajo con conductas sociales problemáticas y en el entrenamiento de conductas sociales adecuadas, con aseveraciones

como: “La mayoría de los comportamientos son aprendidos; cuando una respuesta es reforzada tiende a ocurrir más frecuentemente; cuando una conducta tiende a ser previamente reforzada deja de recibir refuerzo tiende a extinguirse”.

Sus intervenciones están enfocadas en lugares naturales como el hogar, la escuela evitando llevar al niño a los sitios especializados e involucrando a agentes no especializados como padres y profesores.

Algo que resalta el enfoque conductual es que se debe modificar el ambiente antes de intentar cambiar la conducta del niño evadiendo las situaciones indeseadas en las que esta conducta esta ocurriendo.

El enfoque conductual cognitivo

El enfoque conductual por su parte lo que implementa son los mismos programas conductuales pero incorporando procesos cognitivos para un aprendizaje social, Bandura propone que “las conductas son el resultado de una interacción entre determinantes personales, conductas y ambientes. Refiriéndose a determinantes personales como los rasgos de personalidad, estilos cognitivos, el concepto de sí, la autoestima, la expectativa de la propia eficacia, las creencias y el sistema de valores”⁴.

Los determinantes ambientales se refieren a todas las variables provenientes del mundo exterior, lo más importante son los estímulos

⁴”(Aron Ana Maria. Vivir con otros. Pág. 39, Ed universitaria S.A.)

provenientes de lo externo y con los cuales se relaciona estrechamente, influyendo por medio de la conducta de otros.

Los determinantes conductuales se refieren a los estímulos provenientes del propio comportamiento de la persona y que pueden tener un impacto sobre los determinantes personales y sobre los determinantes ambientales.

Enfoque humanista

Este enfoque proyecta su punto de vista con estrategias a nivel individual o grupal con técnicas de reconocimiento, autovaloración, expresión de sentimientos y emociones, teniendo como condición fundamental la aceptación y de quien maneja el programa.

Aunque los enfoques trabajan metodologías diferentes sus estrategias buscan desarrollar algunas de las habilidades mencionadas en la clasificación que encontraremos a continuación.

Primero revisaremos la clasificación de habilidades sociales y posteriormente algunos factores que influyen en el comportamiento de los niños, determinando las dificultades y fortalezas en estas habilidades.

CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES

En la clasificación citada por Monjas encontraremos 6 grupos y 30 subgrupos.

a) Habilidades básicas de interacción social

- Sonreír y reír
- Saludar
- Presentaciones
- Favores
- Cortesía y amabilidad

b) Habilidades para hacer amigos

- Reforzar a los otros
- Iniciaciones a los otros
- Unirse al juego con otros
- Ayudar
- Cooperar y compartir

c) Habilidades conversacionales

- Iniciar conversaciones
- Mantener conversaciones
- Terminar conversaciones
- Unirse a las conversaciones de otros
- Conversaciones de grupo

d) Habilidades relacionadas con los sentimientos

- Autoafirmaciones positivas
- Expresar emociones
- Recibir emociones
- Defender los propios derechos
- Defender las propias emociones

e) Habilidades de solución de problemas
Interpersonales

- Identificar problemas interpersonales
- Buscar soluciones
- Anticipar consecuencias
- Elegir una solución

f) Habilidades para relacionarse con los
Adultos

- Cortesía con el adulto
- Refuerzo al adulto
- Conversar con el adulto
- Peticiones al adulto
- Solucionar problemas con los adultos

Clasificación según Monjas.⁵

Otra de las clasificaciones de habilidades sociales encontrada es la de Diane E. McClellan y Lilian G. Kats.

⁵ (Monjas Casares Maria Inés, programa de desarrollo de competencias de habilidades sociales p 53 Ed. Ciencias de la educación preescolar y especial2000)

Según McClelland y Kats la siguiente es la lista de clasificación de características sociales

a) Atributos individuales:

El niño Usualmente:

- Está de buen humor.
- No es excesivamente dependiente del maestro, asistente u otro adulto.
- Usualmente va a la institución en forma voluntaria.
- Usualmente maneja los desaires y contratiempos en forma adecuada.
- Muestra capacidad para establecer empatía.
- Tiene relaciones positivas con uno o dos compañeros, muestra capacidad para preocuparse sinceramente por ellos, los extraña si están ausentes, etc.
- Muestra sentido del humor.
- No parece sentirse severa o constantemente sólo.

b) Características de la habilidad social

- El niño usualmente:
- Se acerca a otros en forma positiva.
- Expresa deseos y preferencias claramente, dando razones por sus acciones y posiciones.
- Expresa sus derechos y necesidades en forma apropiada.
- No es fácilmente intimidado por niños violentos o agresivos.

- Expresa la frustración y el enojo en forma efectiva, sin dañar a otros ni la propiedad ajena.
- Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula.
- Participa de temas de discusión, hace contribuciones relevantes a las actividades que se dan en el aula.
- Toma turnos fácilmente.
- Muestra interés por otros, intercambia y acepta información de otros en forma adecuada.
- Negocia y convence a otros adecuadamente.
- No muestra atención inapropiada hacia sí mismo.
- Acepta y disfruta de los iguales, adultos y grupos étnicos diferentes del suyo.
- Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula.
- Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones, etc.

c) Características de las relaciones entre iguales

El niño es:

- Usualmente aceptado y no ignorado o rechazado por los otros niños.
- Algunas veces invitado, por otros niños, a disfrutar del juego, la amistad y el trabajo.⁶

⁶ Diane E. McClellan y Lilian G. Kats El Desarrollo Social de los Niños: EDO-PS-96-15

Haremos énfasis en algunas habilidades sociales dando definición a cada una de ellas según Monjas:

Habilidad de Iniciar interacciones sociales

¿Que es iniciación? Iniciar significa empezar a relacionarse, ya sea pedirle a un amiguito que juegue, hable. o que realice una actividad conjunta

¿Por que es importante?

Esta habilidad es importante por que permite conocer más personas, relacionarse con ellas y hacer más amigos.

“Si un niño sabe como establecer contacto con los demás niños no se aburre y tiene la oportunidad de intercambiar y aprender nuevas cosas”.⁷

Objetivo:

Que el niño inicie interacciones sociales con otros niños y niñas ya sea en el juego o en el desarrollo de las actividades de clase.

Habilidad de integrarse en los juegos con otros

Unirse al juego con otros significa entrar a una actividad que ya están llevando a cabo otras personas, entrar en un grupo de juego o trabajo ya formado o también el permitir que una persona nueva se una al juego que se esta realizando.

¿Por qué es importante?

⁷ (Monjas, casares Maria Inés. Ciencias de la educación preescolar y especial Pág. 193)

“Es importante que en el momento en que el niño decida entrar a un juego lo pida de forma adecuada y que su petición tenga éxito al ser aceptado en el juego”.⁸

Objetivo

Que el niño se una fácilmente a un juego o actividad de otros niños o que responda de manera adecuada cuando otros niños se quieren unir a sus juegos

Habilidad de brindar y recibir ayuda

Cuando nos relacionamos con otras personas hay muchos momentos en los cuales es necesario pedir ayuda y otras en las que hemos de ayudar a otras personas porque no lo piden o porque creemos que la otra persona lo necesita

Pedir ayuda significa solicitar a otra persona que él haga algo por ti ya que tú no puedes hacerlo solo.

Prestar ayuda significa brindar apoyo y cooperación a otras personas, con las cosas que no pueden hacer solos, ya sea porque estas personas lo solicitan o porque observamos que necesitan ayuda.

¿Por qué es importante?

Pedir ofrecer o prestar ayuda son habilidades muy importantes para los niños. Si el niño necesitara ayuda en algún momento depende en gran forma de si se atreve a hacerlo o del modo en que pida la ayuda requerida. “Es importante saber pedir ayuda para que los demás la

⁸ (Monjas. Pág. 199)

ofrezcan en el momento en que sea requerida y que la petición sea aceptada por los demás

Si el niño presta ayuda a otros niños se hará querer y dará la impresión ante los demás niños de ser agradable y amistoso”.⁹

Objetivo

Que el niño pida o preste ayuda a otras personas en las situaciones apropiadas.

Habilidad de Cooperar y compartir

Cooperar supone que dos o más niños tomen parte de una actividad común y que haya reciprocidad de conductas, donde unas veces uno de los niños tenga el control y otras veces el otro, adicionalmente implica que la tarea realizada sea exitosa no tanto por el resultado sino por la colaboración mutua de las dos partes.

Encontramos algunos ejemplos de cooperación

- a. Ofrecer y aceptar sugerencias e ideas para el juego o la actividad.
- b. Respetar los turnos de intervención.
- c. Dar y recibir información.
- d. Hacer las actividades designadas y acordadas
- e. Comportamientos relacionados con el compañerismo.
- f. Participar con una actitud positiva amable y cordial.

⁹ (Monjas. Pág. 203)

Los niños más queridos y buscados para jugar son los más colaboradores

Algunos ejemplos de compartir

- a. Ofrecer o dar un objeto a otro niño
- b. Utilizar conjunta y coordinadamente algún objeto.
- c. Prestar y permitir que los demás niños utilicen las cosas.
- d. Pedir las cosas prestadas.¹⁰

Objetivo

Que el niño al establecer relaciones con otros niños y niñas coopere y comparta con ellos.

Habilidad de expresar emociones

Expresar emociones significa expresar a otros nuestro estado de ánimo cómo nos sentimos o qué emociones tenemos, posibilitando que otras personas reaccionen adecuadamente.

Es conveniente empezar por emociones sencillas como feliz, triste, enfadado. Para pasar posteriormente a trabajar en emociones un poco más complejas como que el niño discrimine entre emociones positivas y negativas.

¿Por qué es importante?

Durante nuestra vida solemos experimentar diferentes emociones ya sean agradables o desagradables y es conveniente el saberlas reflejar ya

¹⁰ (Monjas. Pág. 213)

sea para participar a los demás de nuestras emociones positivas o para hacer que los demás conozcan y comprendan las emociones

Objetivo

Que el niño durante las relaciones interpersonales exprese sus sentimientos, afectos de forma adecuada.¹¹

Habilidad de expresar la frustración y enojo de forma adecuada

Expresar el enojo es algo que a algunos niños les cuesta un poco más que a otros por los distintos niveles de frustración, cambiar esto es imposible ya que es un estado inherente en cada ser humano pero si se puede lograr entrenar la expresión de esta conducta de forma adecuada

¿Por qué es importante?

A algunos niños les cuesta expresar su frustración y enojo de la forma más adecuada, y siempre tienden a perder el control de algunas situaciones, equivocándose frecuentemente o por el contrario niños demasiado pasivos para reaccionar.

Objetivo

El niño aprende a manejar sus emociones negativas sin dañar a sus compañeros ni a las cosas.

¹¹ (Monjas. Pág.261)

Habilidad de resolver conflictos interpersonales

Si frente a un problema el niño se da un tiempo para detenerse a pensar y buscar posibles soluciones, probablemente el niño encontraría varias ideas y adicionalmente podría reflexionar sobre las consecuencias de cada una de ellas, eligiendo la más adecuada.

¿Por qué es importante?

Cuando el niño tiene un problema con sus iguales, podría afligirse, molestarse y tratar de solucionarlo de inmediato, estas soluciones no siempre son las mejores y muchas veces agravan el problema en vez de solucionarlo. Si enseñamos al niño a resolver sus conflictos cuando este más calmado y pueda pensar más claramente en los errores que el o su contrario cometieron, podrá encontrar un punto de equilibrio y solución.

Objetivo

Que el niño aprenda a resolver sus conflictos interpersonales de forma adecuada.

Habilidad de escuchar y seguir instrucciones

Si un niño tiene la habilidad de escuchar a los demás seguramente que el mundo será mucho más fácil para él ya que empezara a comprender con más facilidad las reglas y normas de cada situación y su adaptación en cualquier ambiente será mucho más fácil.

¿Por que es importante?

Para adaptarnos a cualquier ambiente lo ideal es seguir ciertas reglas y normas para vivir en comunidad, pero para poder conocer y comprender esas normas es fundamental el saber escuchar.

Objetivo

El niño aprende a escuchar a otras personas para seguir instrucciones y adaptarse más fácilmente a cualquier grupo o situación.

Algunas de las anteriores habilidades sociales serían el ideal en un ambiente escolarizado, ya que en su gran mayoría llevan al niño a poner en juego varias normas a la hora de interactuar con otros niños. Según Kats y McClellan en su libro el desarrollo social de los niños “El desarrollo social saludable no requiere que un niño se transforme en el ser más extrovertido y popular, lo importante es la calidad más que la cantidad de sus amistades. Es necesario tener en mente que algunos niños son más tímidos que otros y que podría ser contraproducente forzarlos a mantener relaciones sociales que les hacen sentirse incómodos. Es razonable asumir que cuando se les maneja con sensibilidad, su timidez disminuirá espontáneamente”¹².

Muchos de los rasgos distintivos mencionados en las listas de clasificación indican un desarrollo social adecuado si usualmente caracterizan al niño. Este calificativo es incluido para asegurar que las indecisiones ocasionales no lleven a sobre valorar las dificultades temporales de los niños. Kats y McClellan proponen que sobre la base de

¹² Diane E. McClellan y Lilian G. Kats El Desarrollo Social de los Niños: EDO-PS-96-15

contactos directos frecuentes con el niño, la observación en una variedad de situaciones y la información obtenida por parte de otros colegas, un educador puede evaluar cada niño de acuerdo a los parámetros establecidos en las listas de clasificación de las habilidades sociales.

Los maestros, antes de intervenir, pueden observar y monitorear las interacciones entre los niños y permitir que aquellos que raramente tienen dificultades, intenten solucionar los conflictos por ellos mismos. Si un niño muestra la mayoría de los rasgos y características de la lista de clasificación, es razonable asumir, entonces, que las dificultades ocasionales disminuirán sin intervención.

Sin embargo, si un niño parece desempeñarse pobremente en la mayoría de los ítems de la lista, los adultos responsables de su cuidado pueden implementar estrategias de juego que le ayudarán a disminuir y vencer las dificultades sociales. Para que pueda establecer relaciones más satisfactorias con otros niños. Se sugiere que la lista de clasificación sea utilizada como una guía entre maestros. La intención no es ofrecer una receta sobre la "conducta social correcta", pero sí ayudar a los maestros a observar, entender y apoyar a los niños conforme ellos desarrollan sus destrezas sociales a plenitud.

Finalmente, es también importante tener presente que los niños difieren en su conducta social por una variedad de razones. A lo largo de los años diferentes investigaciones muestran que los niños tienen distintas personalidades y temperamentos desde el nacimiento. Adicionalmente, las relaciones en la familia nuclear o extendida afectan la conducta social. Lo que es apropiado o una conducta social eficaz en una cultura podría

ser menos que en otra. Por lo tanto, los niños que provienen de culturas y antecedentes familiares diversos podrían necesitar ayuda para disminuir sus diferencias y encontrar formas para aprender y disfrutar de la compañía entre iguales. Los maestros tienen la responsabilidad de ser proactivos más que asumir un papel de "dejar hacer, dejar pasar," creando en el aula una comunidad abierta, honesta y de aceptación.¹³

La aceptación social o el grado en que el niño es querido por sus iguales, es importante índice del futuro ajuste. Se puede afirmar que el repertorio de habilidades sociales es el mayor determinante de la aceptación social en la infancia.

Los niños socialmente habilidosos son los mas aceptados y queridos mientras los niños menos hábiles son meramente ignorados o rechazados por sus iguales y al no tener conductas interpersonales valoradas por los pares resulta tan poco reforzante que los otros niños procuran minimizar el contacto con él.

Ana Maria Aron nos dice en su libro "Vivir con Otros" que en las habilidades sociales encontramos ciertos factores que influyen en las mismas, es posible el análisis de las características y atributos de cada habilidad describiendo algunos de estos factores y sus características:

¹³ www.planeta.mama.com/ninos/sentimientos.htm.

EL AMBIENTE PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Cuando se estudia la habilidad social en los niños es importante considerar los ambientes naturales en que esta se desarrolla. El contexto en que un niño es criado y educado afecta su competencia social en dos niveles: Como fuente del aprendizaje de habilidades sociales y como posibilidades para actualizar lo aprendido, Los contextos más importantes en la habilidad de un niño son el hogar, la escuela, el grupo de pares y la televisión.

Contexto familiar

El hogar es el primer contexto social de un niño, es el sitio donde le niño aprende sus primeros comportamientos interpersonales, por eso la familia es considerada la base de la sociedad.

Según Bandura, “La importancia en los modelos de conducta social como los padres hermanos constituyen modelos muy importantes y significativos para el niño, la familia no se limita solo a entregarle modelos al niño sino que moldea su comportamiento social a través de las diversas prácticas de disciplina. El estilo familiar, las creencias, los patrones de recompensa y castigo los valores, las creencias y los valores son elementos que tienen un impacto importante en el desarrollo de las habilidades sociales”.¹⁴

¹⁴ (Bandura, Albert. Principes of behavior modification New York 1976. Citado por Reyes Rosa Mercedes. Ed. magisterio. Pág. 34)

Encontramos que Vigotsky también habla de la importancia del entorno socio cultural con la historia de cada individuo y su grupo, retomando las condiciones socio económicas que marcan a cada ser.

El contexto escolar

La escuela es la segunda gran agencia socializadora para los niños. La escuela tiene dos tareas principales interrelacionadas la educación y la formación.

Entrar a la escuela implica abrirse a la influencia de relaciones interpersonales con otros adultos significativos los maestros y los pares. Cuando el niño entra a la escuela amplía dramáticamente su mundo social y junto con ello sus posibilidades de continuar el aprendizaje de ampliar su aprendizaje de habilidades sociales en una amplia gama de relaciones con adultos, niños más grandes y más pequeños que él.

El maestro

Para el desarrollo de las habilidades sociales la relación maestro alumno es indiscutiblemente importante, ya que es el maestro un directo transmisor de sus propias conductas sociales y según como se esté a si mismo se verá el grupo.

Las metodologías son otro punto totalmente indispensable ya que por ejemplo cuando los niños trabajan en pequeños grupos estimulan las relaciones interpersonales cercanas y la amistad, reduciendo la posibilidad de tener estudiantes que se aíslen del contexto escolar.

“La enseñanza de conductas sociales se lleva acabo en el aula como un currículo oculto, a un cuando el profesor no lo haga deliberadamente”¹⁵ El maestro es una persona que ejerce un gran poder e influencia en la vida del niño, le sirve como modelo de conductas sociales, a la vez que moldea el comportamiento social del niño, ya sea intencionalmente o no, a través de los procesos de refuerzo.

El grupo de pares

Una parte significativa del contexto es el grupo de pares que representa otro importante agente socializador del niño. La interacción con sus iguales afecta el desarrollo de su conducta social, proporcionándole al niño muchas oportunidades de aprender formas sociales y las claves para diferenciar comportamientos adecuados e inadecuados en el ámbito social.

El grupo le da al niño la posibilidad de auto conocerse y de entrenar las habilidades sociales.

Con sus pares el niño aprende a conocer sus propias habilidades y limitaciones y a discriminar entre lo bueno y lo malo en el ámbito de las relaciones interpersonales, gracias a la función de agente regulador que cumple el grupo de pares.

La televisión

Hay que tener en cuenta que hoy en día los niños pasan la mitad de su tiempo en la escuela y la otra mitad viendo televisión, este medio se a

¹⁵ (Dela Montt, 1976;Fontana, 1985citado por Aron Ana Maria en su libro vivir con otros. Pág. 20)

convertido en algo que indiscutiblemente influye en el desarrollo socio afectivo del niño, en ocasiones en forma positiva por el contenido educativo de los programas de televisión y otras veces en forma negativa por el exagerado uso de violencia en las diferentes situaciones, presentando al niño modelos imitativos de conductas agresivas.

Por otro lado encontramos que al estar tanto tiempo sentado frente al televisor el niño se aísla empobreciendo el desarrollo de sus relaciones sociales.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES QUE DETERMINAN LA CONDUCTA E INFLUYEN EN LAS HABILIDADES SOCIALES

La conducta social es el resultado de, varias conductas aprendidas y de la relación entre el ambiente y los determinantes personales. Encontramos factores constitucionales (El temperamento, el género, la inteligencia y el atractivo personal) Entre los factores psicológicos (los procesos y estilos cognitivos, afectivos y conductuales)

Variables constitucionales

Acá podemos encontrar que el temperamento es una de las variables constitucionales, ya que son factores que desde el mismo momento del nacimiento del niño predeterminan su comportamiento y que muy posiblemente perdurarán a lo largo de su vida, como por ejemplo su nivel de actividad motora, la regularidad de sus funciones fisiológicas y su umbral de reacción a estímulos.

Tomas y Chess describen según estas características tres grupos de niños:

1 Niños fáciles, con adaptación fácil tanto física como psicológicamente a cualquier ambiente usualmente con muy buen humor.

2 Niños difíciles que no se adaptan tan fácilmente y con reacciones negativas a los cambios.

3 Niños lentos, que presentan bajo nivel de actividad y de intensidad en sus reacciones, su adaptación es lenta.¹⁶

Encontramos que el género es otra variable en el comportamiento social diferentes estudios demuestran que los niños tienen la tendencia a ser más agresivos y con mayor actividad motora, al presentar problemas sociales y ser rechazados por un grupo es por su comportamiento agresivo, mientras que las niñas son mucho más tranquilas y presentan mayor rango de relaciones sociales, al presentar problemas sociales y ser rechazadas, encontramos que es por ansiedad social, pasividad y timidez.

El atractivo físico también es determinante ya que los niños más atractivos tienden a ser más populares.

Factores Psicológicos

Las diferentes investigaciones siempre han mostrado los aspectos cognitivos, afectivos y conductuales como algo significativo en el desarrollo de las habilidades sociales.

¹⁶ Thomas y Chess(1977) citado por Aron Ana Maria en su libro vivir con otros

Aspectos cognitivos, encontramos dentro de estos la facilidad del niño para pensar en la resolución de problemas a través de sus habilidades sociales, sensibilidad hacia los demás.

Aquí encontramos a los niños impulsivos con procesos de pensamiento que los llevan a reaccionar rápidamente sin considerar las consecuencias y niños reflexivos que se detienen a pensar al detalle cada situación con tiempos de reacción demasiado largos.

Aspectos afectivos, se refieren al reconocimiento de la expresión de emociones con otros y el aprendizaje de modos adecuados para expresar una variada gama de sentimientos y emociones. Es muy importante también el mencionar la autoestima como un sentido de aceptación de auto respeto, el afectivamente es el concepto de sí y el que genera expectativas en la propia eficacia.

“Los niños con alta auto estima son mucho más seguros, muestran más auto respeto, con alto grado de aceptación de sí mismo y de los demás. Los niños con baja autoestima se muestran inseguros, temerosos se preocupan de lo que piensan los demás y les cuesta arriesgarse”.¹⁷

¹⁷ (,Aron Ana Maria. Vivir con otros. ED. Universitaria. Pág. 28-29)

LAS HABILIDADES SOCIALES DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA ESCUELA

Tradicionalmente, los maestros de educación preescolar han dado gran prioridad a la promoción del desarrollo social de los niños pequeños. Durante las últimas dos décadas se ha acumulado un convincente cuerpo de evidencia que indica que a menos que los niños alrededor de los seis años de edad alcancen un mínimo de habilidad social, tienen una alta probabilidad de estar en riesgo durante su vida al no tener las habilidades necesarias para involucrarse adecuadamente con los demás. Sugiere que la relación entre iguales contribuye en gran medida no sólo al desarrollo cognitivo y social sino, además, a la eficacia con la cual funcionamos como adultos.

El autor (Hardtup) Establece que: el mejor predictor infantil de la adaptación adulta no es el coeficiente de inteligencia (CI), ni las calificaciones en la escuela, ni la conducta en la clase, sino la habilidad con que el niño se lleve con otros. Los niños que generalmente son rechazados, agresivos, problemáticos, incapaces de mantener una relación cercana con otros niños y que no pueden establecer un lugar para ellos mismos en la cultura de sus iguales, están en condiciones de alto riesgo¹⁸

¹⁸ Hardtup www.down21.org/act_social_relaciones5/5_pinter/sol_conflictos.html.hotmail

Según Kats y Mc Clellan los riesgos son muchos: salud mental pobre, abandono escolar, bajo rendimiento y otras dificultades escolares, historial laboral pobre y otros.

Dadas las consecuencias a lo largo de la vida, las relaciones sociales deberían considerarse como la primera de las cuatro asignaturas básicas de la educación (lectura, escritura y aritmética) En vista de que el desarrollo social comienza en los primeros años, es apropiado que todos los programas para la niñez incluyan evaluaciones periódicas, formales e informales del progreso de los niños en la adquisición de las habilidades sociales.

Después de este análisis de las habilidades sociales y de los factores que influyen en el desarrollo de las mismas, observaremos la importancia que tiene el juego, y el por qué es una de las metodologías más prácticas y eficaces; para conseguir mejores resultados en la evolución social del niño.

EL JUEGO EN FUNCIÓN DE DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS

El juego es una de las actividades pedagógicas más importantes y placenteras en la vida del niño ayudándole en su desarrollo integral, ya que le permite indagar investigar y construir permanentemente su conocimiento sobre el mundo que lo rodea.

Según Daniel B Elkoin “una de las facultades que poseen los niños es el juego y es precisamente mediante este que los niños adquieren gradualmente características específicas en su propio comportamiento que lo irán enriqueciendo a nivel personal”.¹⁹ Durante este periodo el niño identifica y desarrolla comportamientos de acuerdo a los modelos de comportamiento cercano. Este es un aprendizaje social en el cual el niño adopta comportamientos y actitudes para poseer atributos de algún modelo en cuestión.

Psicológicamente el juego ayuda al niño a organizar sus propios procesos mentales a controlar sus emociones o a canalizar sus energías, en lo social lleva al niño a convivir y a compartir con sus compañeros.

Para Erikson en su libro “Las Ocho Edades Del Hombre” el juego corresponde a la etapa fálica y a la agudización del conflicto edipiano. “Erikson presenta el juego como una actividad necesariamente intensa en este periodo, esencial para el crecimiento infantil. El juego infantil proporciona una realidad intermedia en la que la intencionalidad puede desvincularse del pasado. Parece significativo cuando el periodo de sexualidad llega a su fin”²⁰.

En el libro educación y desarrollo preescolar podemos encontrar una visión general pero muy exacta sobre las grandes ventajas que ofrece el juego en el desarrollo integral del niño en todos sus aspectos, cognitivos afectivos sociales e intelectuales, motrices y perceptivos, demostrando

¹⁹ (Elkoin, Daniel B. Psicología del juego. Pág. 35. ED Visor)

²⁰ (Erikson. Juguetes y razones en infancia y sociedad, citado por REYES Rosa Mercedes. El juego procesos de socialización y desarrollo. Bogotá. Ed magisterio 1998. Pág. 26.)

así que una de las mejores maneras lograr que el niño interiorice unas pautas lógicas en su proceso de socialización es jugando.²¹ Entonces por que no aprovechar estos momentos de juegos establecidos con normas y reglas dadas donde el niño empieza a descentrarse para ir entendiendo que los demás también existen y tiene un espacio y unos derechos, para que en su interior se vayan cosechando continuamente valores como la tolerancia.

“En el juego hay siempre un proceso negociador sobre normas y significados que reflejan como el saber de las cosas es de origen social y consenso sobre las ideas es impredecible para sentirse seguro”²².

“En el juego el niño establece una relación afectiva con algún compañero o adquiere seguridad para intervenir y participar en los juegos de los demás”

Tener amigos es un factor vital en cuanto a desarrollar competencia social y que manera mejor de aprender a ser amigos que por medio del juego.

Rosario Ortega explica como las normas sociales son involucradas y asimiladas mas fácilmente a través del juego.

En los juegos de representación de papeles que realizan los niños en los años preescolares observamos el deseo de ordenación del mundo social y de la comprensión de sus normas de funcionamiento más sutiles aprovechar este caudal nos parece un objetivo de la educación infantil,

²¹ Reyes Navia Rosa B. El juego y la escuela activa. Ed visor Pág. 30

²² Ortega Rosario, 1999, jugar y aprender. p 7. Ed Díada SA

sin embargo no está lo suficientemente incorporado en las prácticas educativas.²³

La autora muestra la gran utilidad del juego como material para enseñar normas de socialización y lo poco bien aprovechado en las aulas escolares.

Su importancia radica en que genera en los niños placer, dispara su capacidad expresiva y permite que el grupo se convierta en un generador de espacios de aprendizaje. Además durante el juego el niño practica el complejo proceso de adecuar el pensamiento personal a las exigencias de los demás y de la situación social.

“Según autores como Sigmund Freud, Erikson, H. Wallon, Vigotsky, J. Piaget y J. y puntos de tensión que permiten llevar más lejos las funciones que ayudan al niño a poner en marcha su comprensión de un mundo que lo sobrepasa lo atrae y lo inmoviliza”²⁴.

“ Jugando ensaya nuevas posibilidades de relación con sus congéneres y con la compleja trama de sociedad en que le toca vivir, en el escenario de sus juegos tiene la posibilidad de ensayar soluciones y enfrentar en forma anticipada, situaciones que vislumbra en el horizonte y que lo inquietan y angustian”²⁵

²³ Ortega Rosario, 1999, p 8, jugar y aprender. Pág. 8. Ed Díada SA

²⁴, Reyes Navia Rosa B. El juego y la escuela activa. Ed visor Pág. 30
Pág., 213

²⁵ Freud, Erikson, H. Wallon, Vigotsky, J. Piaget y J Citado por REYES Navia Rosa Bruner en el juego en los procesos de desarrollo y socialización. Pág.213.

El vector temporal que atraviesa la vida del niño va hacia el adulto, el juego es anuncio prefiguración y ejercicio de un personaje que aún no somos pero que esperamos llegar a ser.

El proyecto de llegar a ser adulto es una categoría esencia de la lógica que subyace a toda Psicología evolutiva. Por eso en estos autores el sentido del juego sobrepasa la duración de la infancia y se encuentra en el adulto que todo niño sueña llegar a ser.

Las teorías de estos autores han llevado a investigaciones que tratan de probar que el juego contribuye a dinamizar los procesos de desarrollo y la socialización infantil.

“Varios de estos trabajos han consistido en el diseño de intervenciones que a través del juego imaginativo, del socio dramático y del de reglas intentan incidir sobre el desarrollo social afectivo y moral o cognoscitivo del niño con el propósito de enriquecer el proceso de socialización”²⁶

No podemos recargar toda la responsabilidad de la educación en el juego ya que si es un excelente mediador en los procesos educativos y una herramienta útil para el maestro también tiene límites, Michelet expone que

“Como otros, este instrumento tiene sus límites y sus condiciones; creer que basta dejar jugar al niño libremente para que llegue a ser un hombre nos parece erróneo; creer que el juego reemplaza las demás formas de aprendizaje es ingenuo. Distintos trabajos recientes(...) demuestran que el juego es un medio esencial de la asimilación de los conocimientos y de los comportamientos, que le permite integrarse al comportamiento y al

²⁶El juego procesos de desarrollo y socialización. Pág. 214

razonamiento humanos, pero que es en sí mismo un medio de conocimiento directo. Sólo en ciertos dominios lo único que podemos es entrever las posibilidades reales del juego: es una investigación que esta empezando aquí y allá...”²⁷

¿Él por que del juego?

La propiedad del juego proporciona estimulación variedad interés concentración y motivación, permite al niño ser parte de una experiencia que aunque muy posiblemente es exigente no es amedrentadora, está libre de presiones y permite a quien juega una interacción significativa dentro de su propio entorno.

El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en si mismos, en sus capacidades y situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y conseguir empatía con otros. Induce a los niños y adultos a desarrollar percepciones acerca de los otros y a comprender las demandas de los dos sentidos de expectación y tolerancia. En muchas situaciones lúdicas, existen implícitamente oportunidades para la exploración de conceptos como la libertad y conducen, con el tiempo, a proporcionar vías de paso hacia el desarrollo de la independencia. En un nivel más alto el juego brinda situaciones donde entrenar destrezas. Tanto físicas como mentales repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir confianza y dominio. Además, permite la oportunidad de explorar las

²⁷ Michelet A. (1983) P. 65. citado por Reyes Navia Rosa Mercedes. El juego en los procesos de socialización. Pág. 214

propias potencialidades y limitaciones. La espontaneidad y la flexibilidad son la función más vital del juego

El juego y los sentimientos

En cualquier tipo de juego podemos observar como es que siempre están vinculados los sentimientos ya sean positivos o negativos de acuerdo al desarrollo de la actividad. Jugando, el niño adquiere autocontrol y confianza en sí mismo. Así puede expresar con mayor facilidad sus miedos, rabias, alegrías y tristezas. Saca conclusiones de sus experiencias y aprende a aceptar a otros como personas,

Es a través del juego como el niño conoce sus límites y capacidades en diferentes áreas aprendiendo a descubrirse El juego es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño. Es su actividad natural y una necesidad para su desarrollo. A través del juego, el chico explora el medio que lo rodea, le da rienda suelta a su imaginación y aprende a convivir con los demás. Expresa sus emociones - alegría, tristeza, rabia - y sus deseos: ser hada, rey, bombero, bailarina o lo que su imaginación cree.

Jugar es a esta edad, la actividad central. Puede cambiar el tipo de juego pero ocupará la mayor cantidad de tiempo jugando. Es muy importante que los padres comprendan que jugar no es una

pérdida de tiempo sino todo lo contrario. Deben respetarlo y compartirlo siempre que sea posible. Desde los 2 años, y cada vez más, el chico pasa mayor cantidad de tiempo jugando. Primero solo o con adultos y luego con otros niños.

No es normal que un chico esté triste y callado por períodos prolongados sin motivo valedero. Un chico que no juega llama la atención tanto como uno que no come. Esto es porque los adultos suelen ser conscientes de la importancia del juego infantil.²⁸

El juego como generador de placer

Cuando los adultos hablan de juego, tienden a relacionarlo con la niñez, ya que los juegos de adulto son más competitivos.

Los componentes sociales han llevado al hombre a dejar a un lado la actividad más placentera “el juego” ya que se considera sensato y responsable a aquel que tienen conductas sociales serias; pero este concepto hace a un lado la posibilidad del hombre de poder evolucionar, ya que a medida que va creciendo estos paradigmas lo obligan a abandonar ese sentimiento de placer y alegría que solo le puede proporcionar la actividad lúdica.

El juego permite un vuelco de todo el ser y una liberación energética que se reconoce con la alegría que se siente y que se transmite a través del juego.

²⁸ www.planetamama.com/ninos/sentimientos.htm.

La alegría muy poco común en los ambientes de enseñanza, es la expresión de los seres que comparten crean exploran y construyen con otros su propia realidad y conocimientos sobre la misma.

El juego como disparador de la capacidad expresiva

El juego en este sentido resalta las capacidades expresivas del niño, Desde lo más primitivo como gritar, correr, cantar, moverse, gestualizar pintar o dibujar.

Una de las grandes ventajas por ejemplo con los niños que tienen dificultades como la timidez es que si el maestro logra involucrar al niño en el juego, en la medida que el niño lo empieza a disfrutar se podrá ir desinhibiendo y poco a poco él se irá integrando con el resto del grupo.

El juego lleva al grupo a un clima de distensión y alegría liberadora, permitiendo que fluyan de manera natural la curiosidad y la búsqueda, favorece también el conocimiento de los objetos (aplicaciones propiedades cualidades) Desarrollando de esta forma la estimulación de un registro sensible para que el niño se apropie de la realidad y estimulando al niño a investigar.

El juego permite que durante las actividades los integrantes del grupo se expresen creando así un ambiente de intercambio de opiniones.

LOS JUEGOS EN GRUPO COMO ESPACIO DE APRENDIZAJE

La naturaleza del hombre lo hace ser sociable y necesitar de la presencia de otros para compartir lo intelectual y lo afectivo, dar y recibir. Crecer tras las experiencias de vida que los demás nos proporcionan,

nuestro instinto de vida nos empuja hacia el otro hacia la integración y la unión. También se da la tendencia a la desconexión a aislarse, al abandono de los deseos personales, estas personas se resisten al cambio y al movimiento. Tomar esta actitud es entregarse al conformismo destructivo y alejarse del goce del crecer y de la posibilidad de evolucionar personalmente.

Promover los juegos en grupos de aprendizaje es una de las técnicas que tiene el maestro, para potenciar el desarrollo de la capacidad de adaptación a las situaciones nuevas y promover la colaboración solidaria de las producciones conjuntas.

“el acto de jugar y de construir con otros es un recurso, una estrategia que promueve la coordinación de las acciones conjuntas, la ayuda real, la renuncia egocéntrica, y contribuye a formar sentimientos morales propicios para la gestación del hombre sano”²⁹

El clima del bienestar que proporciona el juego, el placer de este; las consignas que estimulan la iniciativa, la autonomía, el estilo de coordinación del trabajo en equipo, son algunos de los factores que se pueden encontrar a continuación.

El juego en grupo facilita la comunicación porque:

- Gesta un clima propicio para al libre expresión.
- Trabaja para la liberación de la expresión en todos sus códigos
- propone actividades que estimulan el conocimiento entre los miembros del grupo.

²⁹ Gandulfo Maria Azucena. Taulamet de Rotelli Martha R. El juego en el proceso de aprendizaje. Pág.21. Ed Hvmanitas.

-Ayuda al grupo a desatar la curiosidad, incitando a la indagación y exploración posible de la realidad

2) El juego estimula la cohesión grupal

-Establece consignas que promueve la aparición de la solidaridad y cooperación grupal

-Garantiza que la participación grupal contemple el protagonismo de todos

-Contiene diferentes criterios, tratando de no hacer alianzas con determinados sectores en detrimento de los restantes.

-Indaga en el grupo, sus costumbres normas y valores con el propósito de respetar sus propios aprendizajes y no imponen los propios.

3) El juego en grupo potencia la imaginación

-trabaja con la liberación y la decodificación de todas las comunicaciones(verbales y no verbales)

Ya que son la fuerza motivacional subyacente a todo aprendizaje significativo.

-propone juegos lúdicos que elevan el pensamiento simbólico a nivel original.

-Fomentan la iniciativa y la autonomía, al correrse de lugar del saber y de la certeza del conocimiento.

4) El juego protege la tarea o meta del grupo

-Clarifica la meta de trabajo y emite consignas precisas para la tarea que el grupo deba realizar.

- Centraliza el esfuerzo en vincular las tareas de los participantes con el objetivo o meta del grupo.
 - Valoriza el carácter complementario de cada un a des exposiciones o acciones realizadas.
 - Favorece en el grupo el análisis de las dificultades y la elaboración de propuestas que orienten la búsqueda de soluciones.
 - Está atento a las reiteraciones que aparezcan en el grupo detectando si éstas marcan el limite de la producción grupal o la aparición delo obstáculos.
- 5) Incentiva la capacidad crítica o de evaluación en el grupo
- respeta y permite la aparición de críticas que faciliten la profundización de la tarea.
 - Estimula la relación entre las experiencias grupales y los objetivos planteados en le grupo.
 - Ejercita la evaluación durante todo el proceso de aprendizaje, con el propósito de rectificar el rumbo de la misma.
 - Se incluye desde su rol de coordinador como una función, también a evaluar por los miembros del grupo

Los juegos compartidos tienen como función primordial el hecho de garantizar la comunión o unir a los individuos entre ellos por medio de sus reacciones provocando un cambio interno, en el que los niños gradualmente van formando las estructuras de su conciencia adquiriendo gradualmente una visión del bien y el mal, y de su papel en cada pequeña sociedad formada por sus iguales.³⁰

³⁰ El juego como estrategia pedagógica. Seminario la pedagogía del juego

Wallon se refiere al juego de grupo con las siguientes palabras "A la emoción corresponde el fin de unir a los individuos entre ellos por medio de sus relaciones más orgánicas y más íntimas, y esta confusión debe tener como consecuencia las oposiciones y los desdoblamientos de donde podrían surgir gradualmente las estructuras de la conciencia"³¹.

EL PAPEL DEL MAESTRO EN EL JUEGO

"Se observa frecuentemente en el maestro, una disociación entre lo que dice que hay que hacer y lo que hace, entre lo que cree que transmite y lo que en realidad comunica"³², estas dicciones se expresan en el momento de la práctica. El momento en que el maestro quiere llevar sus planes de juego a la acción, pueden surgir en él reacciones tales como:

- a. Temor y bloqueo durante la actividad por temor a no saber abordar el juego.
- b. Reacciones evitativas frente a la propuesta o respuestas desorganizadas y alteradas por la emoción y desinhibición.
- c. Actitudes detallistas o perfeccionistas que dificultan que la actividad fluya naturalmente.
- d. Dificultades para la reorganización cuando surgen dificultades en el desarrollo de la actividad.
- e. Constantes dificultades para acatar las reglas del juego

³¹ (Wallon. H. del acto al pensamiento. Pág. 169 Ed Lautano1964

³² Gandulfo Maria Azucena. Taulamet de Rotelli Martha R. El juego en el proceso de aprendizaje. Ed Hvmánitas. Pág. 20s

¿Cómo podría actuar el maestro frente a la heterogeneidad de un grupo?

Proponiendo juegos en los que cada uno en el grupo pueda alcanzar un alto nivel de comunicación y entendimiento, facilitando valores solidarios de colaboración, sinceramiento y respeto por la expresión de los otros.

“Los profesores deben abordar de manera inevitable las necesidades individuales en el contexto del más amplio entorno social durante la clase y esto crea enormes retos y dilemas.”³³

Consiste sencillamente en tratar de modo distinto a diferentes personas a fin de que cada una sea atendida de la mejor manera posible ya que una de las funciones principales tanto en la escuela como en el juego es la de socialización, resulta natural y eficaz que coincidan.

“Los niños varían en su capacidad de realizar el juego social es consecuente que cada niño encontrase a través del juego tanto un modo de expresar su necesidad individual como de satisfacerla en algún grado, o que resulta crucial es que el maestro sea capaz de utilizar el interés de cada niño para promover el logro de un mejor concepto de sí mismo, de una confianza en el intento de nuevas actividades y que permita la promoción de ese aprendizaje del individuo”³⁴

Cuando el maestro reflexiona sobre las actividades de juego realizadas puede reevaluar y rediseñar sus propias estrategias.

³³ Brierley .Jgive Me a child he is seven.pág.149-150 Ed ward lock educational.´

³⁴ Moiles Janet R. El juego en la educación infantil y primaria. Pág. 150 Ed Morata

Las actividades lúdicas generales con materiales diversos y recursos fácilmente accesibles en las clases normales ayudaran significativamente a cada niño tanto en la identificación como en satisfacción de las necesidades individuales. La mayoría de los recursos lúdicos desarrollan rasgos como la confianza, imaginación y oportunidad de socialización. Carentes con frecuencia de palabras precisas para expresar sus sentimientos. Los niños más pequeños los revelan a menudo a través de su juego.

“El juego no puede resolver todos los problemas o necesidades identificadas, por ejemplo el niño que utiliza malas palabras malsonantes requerirá una cierta manipulación a través de todas sus actividades y sobre todo en el momento en que a parezca la conducta indeseada”³⁵.

Smith y Conolly(1981) en un estudio realizado sobre los espacios y el desarrollo durante los años preescolares determinaron que el juego dirigido puede ser una manera de beneficiarse de la presencia adulta y de la actividad social con compañeros de gran afectividad. Pues benefician la presencia de los mismos, y es que los efectos de los juegos dirigidos demuestran que las actividades estimulan la calidad de las relaciones humanas no solo entre los niños sino también con los maestros.³⁶

Según lo encontrado en este marco teórico podemos observar como es el juego la manera más eficaz para que el niño aprenda sobre su papel en el mundo y sobre el papel que juegan los demás en él, de tal forma que si se quieren desarrollar habilidades sociales en el niño, no existe una mejor manera de modelarlas de una manera más vivencial y enriquecedora, que a través del juego.

³⁵ Moiles Janet R. El juego en la educación infantil y primaria. Pág. 152 Ed Morata

³⁶ Simthy Conolly (1981) citado por Ortega Rosario en su libro Jugar y aprender. Pág. 14. Ed Díada SA.

4. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

En la realización del trabajo se efectuó una observación durante año y medio en una institución de preescolar y en sitios externos como parques y lugares recreativos para determinar la situación problemática; la población con la que se desarrollo la propuesta fue un grupo de 20 niños con edades entre los 4 y 6 años, seleccionado por que presentaban muchas dificultades en su parte social.

El tipo de metodología utilizado para el desarrollo de la propuesta fue la investigación acción participativa. Después de plantear que la falta de juego en este grupo de niños les estaba ocasionando problemas de interacción social, se vio la necesidad de utilizar esta metodología, donde mi intervención con los niños para obtener resultados fue decisiva en el planteamiento de esta propuesta.

Se utilizó el diario de campo como instrumento principal para hacer los registros pertinentes, durante la detección y planteamiento del problema y también durante el desarrollo de la propuesta.

A continuación Se realizaron cuestionarios a maestras con el fin de determinar como solucionaban algunas dificultades de habilidades sociales en los niños, y en qué medida era utilizado el juego para solucionarlas(ver anexo1)

Una vez se realizaron los cuestionarios se recogieron los datos, se analizaron(ver anexo 2) arrojando como resultado que las maestras utilizan en su gran mayoría como recurso para controlar las dificultades sociales el diálogo y dejan el juego en un segundo lugar, esto da indicios

de que no conocen por completo las ventajas que ofrece el juego en este campo. Y finalmente se llego a la realización de la propuesta “el juego como mediador para desarrollar habilidades sociales en los niños”.

5. PROPUESTA

EL JUEGO COMO MEDIADOR PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES

Si al hablar de lo social nos estamos refiriendo al conjunto de personas con las que nos relacionamos, cuando hablamos de desarrollar habilidades sociales su significado no puede ser otro que el de desarrollar en el niño capacidades para que se desenvuelva de manera más exitosa en esa sociedad.

Después del análisis de los diferentes autores que hablan sobre la teoría del juego, se puede concluir que si lo esencial en la vida del niño es el juego, que mejor manera de desarrollar habilidades que le permitan desenvolverse mejor en cualquier entorno, sino a través de uno de sus mayores intereses "El juego".

La propuesta consiste en trabajar una habilidad social mensualmente con actividades que la maestra reforzará no sólo en el momento del juego, sino también en el momento en que surja una situación en la que se pueda aplicar. Es importante tener en cuenta que los juegos aquí expuestos son de carácter grupal, para que los niños realmente tengan la posibilidad de entrenar sus habilidades sociales con otros niños.

También se realizó un instrumento de evaluación para que la maestra pueda hacer mensualmente el seguimiento de cada niño observando sus dificultades y avances, para buscar algunas pautas de manejo que den posibles alternativas de solución a las dificultades que pueda presentar cada niño.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE INICIAR INTERACCIONES SOCIALES

De la Habana viene un barco

Numero de jugadores: todo el salón

Edad: 3años en adelante

Materiales: balón

Espacio: el salón de clase o el patio

Objetivo: Que el niño de a conocer su nombre y reconozca el de sus compañeros.

En un círculo sentados en el suelo, la profesora dice la siguiente frase De la Habana viene un barco cargado de nombres(se recomienda empezar por los nombres para que los niños se vayan integrando y familiarizando con el resto de sus compañeritos) la maestra lanza el balón a algunos niños y el que recibe el balón debe responder diciendo su nombre.

De este modo vemos como para iniciar interacciones sociales es indispensable que los niños se conozcan por el nombre.

Variación: Después de haber jugado con los nombres se puede pedir a los niños que digan nombres de animales, colores, ciudades, comidas etc.

Juego con el espejo

Numero de jugadores: todo el salón

Edad 4 a 5 años en adelante

Materiales: un espejo de mano

Espacio: El salón

Objetivo: Afirmar la autoestima y dar a conocer a los demás aspectos positivos de sí mismos.

Sentados en un círculo en el suelo se le indica a los niños que cada uno va a mirar su imagen frente al espejo por turnos, y va a decir algo agradable de sí mismo, y luego va a escoger a algún compañerito para entregarle el espejo.

Este juego permite que el niño reafirme su autoestima y que muestre a sus compañeritos la imagen positiva que tiene de sí mismo para darse a conocer mejor.

¿Quién es?

Número de jugadores: todo el salón

Edad:4 años

Espacio: el salón

Objetivo: Este juego permite pasar un buen rato darse a conocer y descubrir la imagen que los demás tienen de uno mismo.

Juego El grupo elige un compañero sin que uno de los miembros del grupo lo sepa este jugador deberá adivinar la identidad del escogido.

El jugador deberá hacer preguntas teniendo en cuenta las características físicas, la personalidad las aficiones y otras características del compañero.

El grupo solo responderá afirmativa o negativamente.

El jugador podrá hacer todas las preguntas que desee pero solo tendrá una oportunidad e decir el nombre si se equivoca pierde automáticamente.

Nos vamos de paseo

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: Que el niño de a conocer su nombre y conozca el de sus compañeros

Sentados en círculo, la maestra motiva a los niños diciendo nos vamos de paseo a la playa, pero primero tendremos que alistar el equipaje la maestra dirá mí nombre es (dice su nombre) y voy a llevar al viaje gafas. El niño que le sigue dirá el nombre de la maestra y lo que llevara al paseo, luego dice su nombre y el objeto que él llevara; luego es el turno del niño que esta sentado a continuación, dirá los nombres de las personas anteriores a él y los objetos que llevaran. Así sucesivamente todos los niños harán lo mismo tratando de recordar los nombre de todos los compañeros antes que él y lo que llevaran al viaje.

Con este juego los niños tienen la oportunidad de darse a conocer de forma divertida y también ejercitar la memoria.

Los saludos

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: Aprender diferentes formas de saludarse, romper el hielo e integrarse pasando una rato divertido.

La maestra da la instrucción de caminar por todo el lugar en diferentes direcciones libremente, repitiendo las siguientes palabras:

Merequetengue tengue tengue

Merequetengue tengue tengue

¡MEREQUETE!

Cuando LA maestra dice la ultima palabra “merequete” la maestra hace algún saludo solo con el cuerpo, al niño que haya quedado justo frente a ella o más cerca; todos los niños corearán la retahíla e imitaran el saludo de la maestra, igualmente con el niño con que hayan coincidido al estar caminando.

Los saludos pueden ser: un beso, un abrazo, una venia, darse la mano, chocar alguna parte del cuerpo con la del compañerito, un gesto etc.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE INTEGRARSE EN LOS JUEGOS CON OTROS

Juego con títeres

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Materiales: títeres para cada niño

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: Que el niño se dé a conocer y entable conversaciones con otros niños.

El maestro proporciona títeres a cada niño y toma uno para ella; ahora en un círculo la maestra por medio del títere se presenta y entabla conversaciones sencillas con cada títere, como cual es su nombre que cosas le gustan e invita a los demás niños para que con los títeres se hagan preguntas entre sí.

De una manera lúdica los niños se desinhiben intercambiando información sobre sus compañeros.

Adivina como soy

Número de jugadores: todo el curso

Edad:4 años en adelante

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: Originar una conversación para que se conozcan.

Este es un juego excelente para que los niños nuevos se conozcan y se integren.

Organizados por parejas los niños trataran de adivinar el nombre y los gustos del compañero que le correspondió de la siguiente forma;

La maestra empieza por dar la instrucción de adivinar el nombre de su compañero luego cada pareja responderá ante el grupo que nombre le pusieron y realmente como se llama, y de igual forma con todas las preguntas.

La maestra continuara motivando a los niños a adivinar los gustos de su pareja, con temas como cual es tu animal favorito, a que le tienes miedo, que te gusta hacer que te gusta comer, tu color favorito, etc.

Háblame sin palabras

Número de jugadores: todo el curso

Edad:5 años en adelante

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: Que el niño perciba la actitud adecuada y amable al estar con sus compañeros, Y que aprenda a expresar también amabilidad no solo de forma verbal sino también corporal

La maestra indica: Vamos a imitar cómo debemos comportarnos con nuestros compañeros de forma amable solo con gestos, ya que un saludo o una despedida cordiales nos hace ver más agradables ante los demás

La maestra hace un relato sobre un sitio y dos amigos que se encontraron luego muestra cómo y motiva a los niños a saludarse solo con mímica, resaltando como cuando nos encontramos con un amigo

siempre nos ponemos felices y sonreímos, le damos la mano, un abrazo y después de este saludo y de imitar una conversación viene la despedida de manera cariñosa y amable.

El lobo

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Espacio: al aire libre

Objetivo: Integrarse en el juego con otros y pasar un rato divertido

Esta es una ronda donde se puede integrar todo el grupo.

Los niños se toman de las manos formando un círculo, y cantarán la siguiente ronda.

“Juguemos en el bosque mientras que el lobo esta.

¿El lobo esta?”

Se escoge uno de los niños que hará de lobo el lobo se acuesta en el centro y responderá con mímica contando cada vez que el resto de los niños termine de cantar la ronda. El lobo contará desde que se levanta, se baña, se viste, se desayuna y finalmente busca las llaves para salir a comerse al resto de los niños, en este momento los niños huyen del lobo, al primero que el lobo atrape ocupará su lugar.

El puente esta quebrado

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Espacio: al aire libre

Objetivo: El niño adquiere la habilidad de integrarse en los juegos con otros niños

Dos jugadores serán el puente cada uno escogerá una fruta diferente sin que nadie lo sepa.

El resto del grupo hará un tren y pasarán cogidos bajo las manos de estos dos jugadores, mientras que todos cantan la siguiente canción:

*“El puente esta quebrado
¿Con que lo curaremos?
con cáscara de huevo,
burritos al potrero
que pase el rey que ha de pasar
con todos sus hijitos menos el de atrás tras tras.*

Cuando se dice la ultima estrofa de la canción, los dos jugadores que hacen de puente bajan las manos y queda atrapado el niño que en ese momento pasaba por ahí, los jugadores le preguntan cuál de las dos frutas que ambos habían escogido prefiere, el niño se hará tras el jugador de la fruta que escogió.

Así se irán escogiendo todos los jugadores que van en el tren y cuando ya no quede ninguno, ambos lados empezarán a tirar el más fuerte quedará en pie.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE BRINDAR Y RECIBIR AYUDA

La telaraña

Número de jugadores: todo el curso

Edad: 4 años en adelante

Materiales: una lana de color distinto para cada pareja

Espacio: el salón

Objetivo: El niño adquiere la capacidad de dar y recibir ayuda, estimulando la el sentido de cooperación

Se distribuyen por todo el salón lanas de diferentes colores enredadas en todas partes se recomienda cambiar la distribución de las sillas para desorientar a los jugadores. Luego se organizan los niños por parejas, explicándoles el juego y resaltando la importancia del trabajo en equipo y del dar ayuda y también pedirla si la necesitamos. Se le vendan los ojos a uno de los dos. Los niños que tienen los ojos vendados tendrán el extremo de una de las lanas atado a un palito para que vayan enrollando la lana que esta distribuida por todas partes. La función del otro niño será la de guiar a su compañerito sin tocarlo y solo con indicaciones verbales, ayudándolo a no estrellarse con ningún objeto o con otros niños, también indicándole que camino seguir para enrollar la totalidad de la lana. Gana la pareja que mejor haya trabajado en equipo y que enrollé primero la lana.

Este juego permite demostrar a los niños como el trabajo en equipo y con ayuda mutua nos ayuda a alcanzar las metas más rápido, y que es importante ayudar a los amigos y también dejarse ayudar.

La gallina ciega

Número de jugadores: todo el curso

Edad: 4 años en adelante

Materiales: pañoletas

Espacio: al aire libre

Objetivo: Que cada pareja logre atrapar a todos sus compañeros dando y recibiendo ayuda mutua e induciendo a la cooperación.

Entre todos los niños se escoge una pareja, uno de los dos será la gallinita ciega y se cubrirá los ojos con un pañuelo, su función es la de atrapar a sus compañeritos. La pareja será la guía de la gallinita todo el tiempo ira cogiendo a su compañerito de la cintura y dándole pistas y guiándolo para capturar a todos los niños. La regla para los demás jugadores es que no pueden correr solo podrán desplazarse caminando y si son tocados por la gallina Irán saliendo del juego.

Este juego permite que los niños pasen un rato divertido y que los niños aprendan a dar ayuda a la persona que están guiando y que el que juega en el papel de la gallinita aprenda a escuchar y a dejarse ayudar.

Las penitencias

Número de jugadores: todo el salón

Edad: 3 años en adelante

Materiales: objetos de uso común y asequibles dentro de la escuela

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: fomentar en los niños la capacidad de dar y recibir ayuda.

Cuando estamos practicando algún juego y alguien pierde se puede poner una penitencia como sanción.

La maestra dirá que el niño tiene que conseguir determinado número de objetos, con un tiempo también establecido dependiendo del nivel de dificultad de lo que pida. Como por ejemplo conseguir 10 cartucheras, tres pañuelos, cinco zapatos, o lo que se le ocurra.

Cada vez que un niño tenga que pagar penitencia tendrá que pedir ayuda a sus compañeros y la maestra siempre motivará a los demás niños para que le colaboren.

Soldadito Libertador

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: El trabajo en equipo y la colaboración son indispensables para este juego donde es necesario que los niños conjuntamente ideen estrategias para ayudar al resto de sus compañeros

Se divide el curso en dos un equipo es el que atrapa y el otro es el que huye y tiene como escapatoria dos bases en las cuales no los podrán atrapar, su misión es liberar a los compañeros que atrapen, si todo el equipo es atrapado perderán; entonces se cambiaran los papeles, el

equipo que atrape, pasará a ser atrapado y el equipo que estaba siendo atrapado, pasará a atrapar

El gato y el ratón

Número de jugadores: todo el curso

Edad: 3 años en adelante

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: Este juego permite fortalecer el sentido de dar y recibir ayuda

Se escogen dos niños uno será el gato y el otro será el ratón; la misión del gato es atrapar al ratón. Antes de empezar el juego dirán la siguiente retahíla:

Gato: ¡a que te cojo ratón!

Ratón: ¡A que no gato ladrón!

Gato: ¡apostemos una mogolla y un chicharrón!

Ratón: ¿A que hora?

Gato: (el gato dice un numero del uno al doce) a las 11.

Después de esto el resto del grupo que estará organizado en una rueda cantará una pequeño coro con la hora que propuso el gato.

El reloj de Jerusalén da las horas siempre bien da la una, da las dos, da las tres, da las cuatro, da las cinco, da las seis, da las siete, da las ocho, da las nueve, da las diez y da las once.

Cuando termine esta canción el gato podrá salir a atrapar al ratón.

La misión de la rueda es dar entrada libre al ratón y tratar de obstaculizar el paso al gato.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE COOPERAR Y COMPARTIR

Carrera de neumáticos

Número de jugadores: 12

Edad: 4 años en adelante

Materiales: dos neumáticos y dos cuerdas

Espacio: al aire libre

Objetivo: Fomentar el trabajo en grupo la colaboración y el dar y recibir ayuda.

Se organizan los niños en dos equipos de seis integrantes, se fija un punto de partida y una meta entre estas dos debe haber una distancia de más o menos 8 a 10 metros. Cada neumático debe tener atada una de las cuerdas que deben tener una medida de tres metros.

El juego empieza con uno de los integrantes subidos en el neumático, a la voz de partida el resto de los integrantes deben empezar a halar el neumático para llevarlo hasta la meta. Cuando lleguen todo el equipo correrá nuevamente hasta el punto de partida y un niño diferente será el que se suba en el neumático para volver a empezar.

Gana el equipo en el que todos sus jugadores monten en el neumático.

Este juego ayuda a que los niños aprendan a cooperar y trabajar en equipo y a que se ayuden mutuamente para lograr ganar.

Juegos de mesa

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Materiales: diferentes juegos de mesa

Espacio: el salón

Objetivo: El niño adquiere habilidades de cooperación, trabajo en equipo y compartir

Para estimular en los niños las interacciones donde tengan que pedir constantemente ayuda de sus compañeritos, el compartir los implementos que están utilizando o el dar y recibir ayuda los juegos de mesa son muy útiles desde que sean grupales como loterías, rompecabezas, domino, fichas para armar etc.

En busca del tesoro

Número de jugadores: todo el curso

Edad:4 años en adelante

Materiales: Caramelos, papeles y marcadores

Espacio: al aire libre

Preparación del juego: la maestra esconde unos caramelos como premio estos serán el tesoro, sin que los niños la observen pondrá pistas y

pruebas escritas escondidas, cada pista siempre llevara a una prueba, y cada prueba tendrá nuevas pistas para poder encontrar el tesoro.

La maestra motivara a los niños inventando que alguien dejo un tesoro oculto para ellos y entregara la primera pista si los niños no saben leer será la maestra quien lea las pistas.

Entre las pistas que puede utilizar esta el buscar un sitio sin dar su nombre, sino características que den indicio a los niños de que lugar puede ser, cuando encuentren el lugar deberán buscar en donde se oculta la siguiente pista, que exigirá que los niños de pie y con las piernas abiertas hagan una fila el niño que esta de ultimo pasará bajo las piernas de sus compañeritos y pasará a encabezar la fila; todos deben continuar haciendo lo mismo hasta llegar al sitio donde se encuentra las indicaciones que den origen a una nueva prueba que invente la maestra.

Estas pruebas pueden ser cantar en grupo, armar una cadena de ropa etc. al final del juego y si todos han trabajado en equipo, logran resolver las prueba y encontrar el tesoro para compartirlo como recompensa a su esfuerzo grupal.

Construyamos algo juntos

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Materiales: cajas, pinturas, pinceles, pegamento, papeles de colores

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración

Se motiva a los niños a construir algo entre todo el salón para que en los ratos libres puedan jugar, por ejemplo una casa, un barco, un carro u otras ideas que los niños tengan.

Después de haber definido lo que quieren construir, se empieza a fabricar en grupo, pintar las cajas entre todos, reunir materiales que se les ocurran para la decoración aplicar pegamento, dibujar; todo se vuelve la meta del equipo y durante este tiempo los niños tendrán la posibilidad de descubrir lo importante de la colaboración y de brindar y recibir ayuda para construir cosas juntos.

La tienda

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Materiales: alimentos

Espacio: el salón o al aire libre

Objetivo: El niño aprende a dar y compartir con sus compañeros

La maestra organiza a los niños para que de vez en cuando lleven algunos alimentos a la escuela, como frutas, galletas o dulces.

Cada niño distribuirá lo que trajo en un rincón del salón y los niños pasaran por cada sitio jugando a la tienda, pero en vez de dinero pagaran con algo de lo que llevaron. Esto les enseñara a recibir lo que sus amigos les brindan y a corresponder con un gesto igual.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE EXPRESAR EMOCIONES, FRUSTRACIÓN Y ENOJO

Para trabajar estas emociones es necesario que la maestra siempre intervenga enfatizando en la emoción que quiere trabajar o llevando a los niños durante o al final del juego a analizar lo que corrió durante el mismo, para que ellos empiecen a ver en que momentos hay conductas negativas y positivas y cual es la manera más adecuada de reaccionar.

Además de los juegos específicos presentados a continuación para estas habilidades sociales, cabe anotar que en todos los juegos surgen situaciones que exaltan a los niños produciendo infinidad de emociones en ellos. La maestra puede aprovechar estas situaciones para reforzar estas habilidades sociales basándose en las reglas que ella creó para cada juego, donde los niños pueden reaccionar expresando sus emociones, pero sin romper ninguna regla.

La mímica

Número de jugadores: todo el curso

Edad: 3 años en adelante

Materiales: recortes de revista o dibujos

Espacio: el salón

Objetivo: que el niño discrimine y exprese los sentimientos adecuados en el momento oportuno.

La maestra con recortes de revistas previamente buscados, muestra a los niños láminas con situaciones o personajes que denoten algún sentimiento, ya sea felicidad, tristeza, enfado, asombro o temor.

Cuando la maestra saca una lámina con una persona que demuestre felicidad, tristeza u otra expresión los niños imitaran este gesto el que se equivoque paga penitencia.

Variación del juego:

Una vez que se ha realizado el juego anterior la maestra empieza a trabajar aumentando el nivel de dificultad, con láminas pero mostrando a los niños no con expresiones faciales sino con situaciones tristes, felices, que produzcan enfado, asombro o temor según la situación que muestre la maestra los niños harán algún gesto tratando de discriminar cual es la reacción adecuada.

La mujer más mala del mundo

Número de jugadores: todo el curso

Edad:4 años en adelante

Espacio: el salón

Objetivo: Que el niño vivencie emociones y discrimine las negativas y las positivas.

Este es un juego de roles, en el que la maestra inicia contando un cuento y luego se reparten los personajes entre los niños para dramatizarlo

La mujer malvada

En una pequeña ciudad vivía una mujer muy mala, todo el mundo le temía ya que siempre que veía a los niños los pellizcaba, cuando

pasaban los hombres por la calle los escupía y cuando pasaban las mujeres le halaba el pelo o las hacia caer.

Una noche todo el pueblo se reunió para solucionar que debían hacer todos decidieron huir de la ciudad. Al día siguiente la mala mujer desesperada por que no tenía con quien pelear, envió un mensaje a la gente prometiendo cambiar. Todos los ciudadanos volvieron, pero durante la noche la mala mujer construyó una gran muralla rodeando la ciudad para que la gente no volviera a escapar. Al día siguiente la mujer siguió comportándose igual e incluso estaba mucho más malhumorada que antes. Los ciudadanos estaban muy asustados y tristes y ya no sabían que hacer una noche se reunieron y pactaron un acuerdo que consistía que cuando la mala mujer los pellizcara le darían las gracias, cuando los empujara o les escupiera le sonreirían y cuando les halara el pelo o los hiciera caer le pedirían más.

A la mañana siguiente la mala mujer se despertó y al salir a la calle pellizco a los niños y ellos le dieron las gracias. La mala mujer muy extrañada escupió a un hombre que pasaba junto a ella el hombre en vez de asustarse o enfadarse como siempre le sonrió; la mujer no lo podía creer se fue corriendo por todo el pueblo molestando a todo el mundo incluso cuando empujo a una señora y esta le dio las gracias la mala mujer la seguía empujando pero como la mujer le seguía pidiendo más ella pensó que se había vuelto loca y salió a correr nunca más los ciudadanos volvieron a saber nada de ella.

El dramatizar esta historia permite que los niños de una manera lúdica experimenten realidades ficticias que los llevan a percibir diferentes emociones contrastando a la vez lo positivo y lo negativo de las situaciones que se desenvuelven en la historia.

Vamos a dibujar las emociones

Número de jugadores: todo el curso

Edad: 5 años en adelante

Materiales: pliegos de papel periódico y marcadores

Espacio: el salón

Objetivo: Que el niño experimente sus sentimientos con todo su ser para aprender a manejar y controlar sus emociones.

Después de haber realizado diferentes actividades donde los niños hayan tenido la oportunidad de percibir diferentes emociones, se puede llegar a una actividad como esta que tiene un nivel mucho más complejo.

Donde los niños de manera espontánea y libre expresan con su cuerpo lo que sus sentimientos les transmiten

La maestra previamente empapela las paredes del salón, luego invita a los niños a realizar trazos en el papel de la siguiente forma:

Pide a los niños que piensen en algo que los haga felices pueden rayar las paredes según como se sientan si quieren saltar o correr o lo que esta emoción les haga expresar mientras están rayando.

De la misma forma la maestra les indica emociones diferentes como tristeza o enfado

Conversando

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Materiales: cartulina, marcadores y tijeras

Espacio: el salón

Objetivo: Los niños intercambiaran historias de sus emociones, para aprender a percibir los sentimientos de los demás

En una bolsa de tela la maestra introduce varios círculos de cartón con expresiones dibujadas en cada uno de ellos.

Sentados en un círculo en el suelo la maestra saca una carita según con la expresión que aparezca en ella, relatará una situación que la haya hecho sentir así, luego pedirá a los niños hacer lo mismo.

Es importante que la maestra también de a conocer a los niños sus sentimientos para que la sientan más cercana y perciban sus emociones, y comprendan que los adultos también nos sentimos felices, tristes, temerosos o enojados.

¡Adivina como estoy!

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Espacio: el salón

Objetivo: Identificar situaciones con emociones positivas y negativas.

Cada niño hará la mímica de una situación y de una expresión de esta situación así por ejemplo al hacer la mímica de haber perdido a su perro la expresión facial que realizara será triste.

El resto del grupo tendrá que adivinar de que situación se trata y que emoción le produce.

HABILIDAD DE RESOLVER CONFLICTOS INTERPERSONALES

Para trabajar estas habilidades sociales es necesario que la maestra, desde un principio tenga normas de convivencia establecidas.

Impedir que los niños se disgusten es imposible, siempre surgirá alguna situación de conflicto entre ellos, lo importante es que incluso para pelear haya normas de diálogo y de no agresión.

La balanza

Número de jugadores: todo el curso

Edad:4 años en adelante

Materiales: palos de balsa, dos latas, cuerdas y papeles.

Espacio: el salón

Objetivo: Identificar situaciones con emociones positivas y negativas.

Siempre que surjan dificultades para que los niños se pongan de acuerdo, o para que un niño resuelva un conflicto.

Todos pueden acudir a la balanza

La maestra previamente puede construir una balanza con palos y con tapas o latas de betún.

El trabajo consiste en que cada que surja una dificultad se pueda acudir a esta balanza, cada extremo significará una opción, así los niños pondrán pequeñas bolas de papel como posibles soluciones el lado que más pese será la decisión adecuada.

Si se trata de dos niños uno pondrá sus razones en un lado de la abalanza y el otro niño en el otro extremo. Los demás niños y la profesora discutirán cada razón reflexionando sobre cada posibilidad.

Este juego permite que los niños aprendan a solucionar sus conflictos de forma adecuada tomando decisiones con responsabilidad

El juicio

Número de jugadores: todo el curso

Edad:4 años en adelante

Espacio: el salón

Objetivo: Los niños perciben una manera de solucionar los conflictos de forma justa

Este juego permite mostrar a los niños una forma de solucionar los problemas y a escuchar ambas partes para que aprendan a ser más justos y reflexivos a la hora de solucionar un problema.

La maestra inventa un cuento donde se vea el desacuerdo de dos partes en una situación o por ejemplo puede usar cuentos conocidos, como caperucita roja, los tres cerditos blanca nieves u otros que la maestra conozca. Los niños harán la dramatización del cuento, pero la maestra aparte de los actores elegirá un juez y unos testigos.

Escogerán alguna situación del cuento que les haya parecido injusta, y los niños que hayan hecho la representación de algún personaje del cuento trataran cada uno de defender sus razones y de hacer ver al juez y al jurado la parte negativa de la actuación de su oponente.

El juez con ayuda del jurado y de la maestra como mediadora elegirán al culpable.

El enredo

Número de jugadores: todo el curso

Edad:4 años en adelante

Espacio: el salón

Objetivo: El niño adquiere la habilidad de proponer y aceptar sugerencias, para llegar a un acuerdo y solucionar un conflicto.

El solucionar conflictos no necesariamente se refiere a las discrepancias, también hay que tener en cuenta que en la vida surgen situaciones en las que todos debemos organizarnos para alcanzar una meta y para esto debemos aprender a ponernos de acuerdo.

Todos los participantes se toman de las manos formando una gran hilera luego el primer participante comienza a pasar por debajo de los brazos y

piernas de sus compañeros, ninguno de los niños se puede soltar deben seguir enredándose hasta que les sea posible, la siguiente misión es mucho más difícil ya que sin soltar sus manos todos los participantes deben ponerse de acuerdo para desenredar la cadena.

El tren ciego

Número de jugadores: todo el curso

Edad:4 años en adelante

Materiales: pañoletas

Espacio: al aire libre

Objetivo: El niño adquiere la habilidad de proponer y aceptar sugerencias, para llegar a un acuerdo y solucionar un conflicto.

Se pone una línea de salida y una línea de llegada como meta. Se divide el curso en grupos de cuatro niños.

Cada grupo hará una fila, los tres primeros niños se vendarán los ojos y el último será quien guíe con instrucciones toda la fila. La maestra a lo largo del camino pondrá diferentes obstáculos para dificultar la llegada de cada tren a su punto de partida como: Cajas, cuerdas atravesadas para que pasen por debajo o si tiene la posibilidad de realizar el juego en un sitio lleno de arbustos y plantas mucho mejor.

Gana el grupo que llegue primero a la meta.

Los opuestos

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Espacio: al aire libre o el salón

Objetivo: El niño adquiere la habilidad de proponer y aceptar sugerencias, con personas que son diferentes a sí mismo.

La maestra organiza todo el curso por parejas, pero con una connotación especial y es que va a organizar las parejas con niños de personalidad totalmente opuesta como los mas alegres con los que menos lo son, los mas callados con los mas conversadores, los más tímidos con los más extrovertidos etc.

Luego de organizar estas parejas solo queda buscar un motivo donde las personalidades tengan que mezclarse. Como crear algo entre ambos con materiales. También podrían armar algo con fichas, o trabajar con un juego de mesa.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE ESCUCHAR Y SEGUIR INSTRUCCIONES

El rey pepinito ordena

Número de jugadores: todo el salón

Edad: 3años en adelante

Espacio: al aire libre

Objetivo: fomentar en los niños la capacidad escuchar y seguir instrucciones

La maestra relata la historia de un rey que vivía en un lejano país, y que estaba muy triste por que nadie le había caso, un día el rey enfermo y todos los súbitos arrepentidos por no haberle hecho caso se pusieron de acuerdo para obedecer al rey pepinito en todo lo que ordenaba.

Luego de esto la maestra será el rey o puede suceder e turno.

Siempre dirá:

“El rey pepinito ordena “ antes de dar cualquier instrucción, puede ordenar que salten que imiten un animal que cojan de la oreja a un compañerito, que se quiten los zapatos etc.

La maestra en la medida que el juego avance cambiará los niveles de dificultad dando dos y hasta tres ordenes a la vez.

Los conjuntos

Número de jugadores: todo el salón

Edad: años en adelante

Materiales: aros

Espacio: al aire libre

Objetivo: Los niños adquieren la habilidad de escuchar y seguir instrucciones

Además de afianzar la noción de los conjuntos en matemáticas, este es un juego que implica el escuchar muy bien la instrucción de la maestra, y adicional escuchar la opinión de sus compañeros para no equivocarse y perder

La maestra distribuye un aro por niño, colocados en el suelo y ligeramente separados, cuando la maestra diga armen conjuntos de un

niño cada niño buscará su respectivo aro, o si dice conjuntos de dos o de tres, pero cuando diga conjunto vacío los aros deberán quedar desocupados. El que pierda pagará una penitencia

Para aumentar el nivel de dificultad la maestra dirá armen conjuntos de tres orejas, conjuntos de seis cabezas, conjuntos de 10 manos u otros que se le ocurran.

Esto induce a los niños a organizarse por grupos a contar a escuchar opinar entre ellos mismos si lo están haciendo bien o no.

Si se equivoca todo el grupo la penitencia la pagarán entre todos.

El naufragio

Número de jugadores: todo el curso

Edad: 3 años en adelante

Materiales: aros

Espacio: al aire libre

Objetivo los niños adquieren la habilidad de escuchar y seguir instrucciones.

La profesora distribuirá aros por todo el patio, uno para cada niño.

Cuando ella diga tripulantes a tierra todos correrán hacia el lugar que ella indique puede ser por ejemplo una pared, cuando la maestra diga “barcos con un tripulante” todos los niños correrán a ocupar un aro, los barcos pueden tener el número de tripulantes que la maestra indique, pero cada vez que la maestra grite “naufragio” los niños desocuparán los barcos y

correrán alrededor de ellos hasta que la maestra de una nueva instrucción.

El reflejo en el espejo

Número de jugadores: todo el curso

Edad:4 años en adelante

Materiales: música

Espacio: al aire libre o el salón

Objetivo: centrar la atención para seguir instrucciones gestuales.

Para seguir instrucciones también es necesario tener una buena atención y este juego es un a muestra de ello.

Se organizan los niños por parejas se pone uno frente al otro, uno de ellos será el espejo y tendrá que imitar todos los movimientos de su compañero como si fuera el reflejo en el espejo, con niños un poco más grandes se puede armar una secuencia de cinco movimientos que se repetirán hasta conseguir que la imitación sea casi perfecta. Durante este ejercicio la maestra puede poner música suave que ayude a la relajación de los niños para que se concentren más fácilmente.

La idea también es que los niños se centren solo en los movimientos de su pareja sin dejarse distraer por el ejercicio que están haciendo sus compañeros.

Rápido, lento, para.

Número de jugadores: todo el curso

Edad:3 años en adelante

Materiales: una pandereta o un tambor

Espacio: al aire libre o el salón

Objetivo: El niño adquiere la habilidad de escuchar para seguir adecuadamente las instrucciones.

Con una pandereta o un tambor la profesora indicara a los niños que se moverán al ritmo de la pandereta si la pandereta suena rápido los niños andarán rápido, pero si la pandereta va un poco más despacio los niños se moverán un poco más despacio, pero si la pandereta va muy despacio los niños andarán mucho más lento. Cuando la pandereta pare los niños se quedaran congelados y sin poderse mover hasta que la pandereta vuelva a sonar, el que vaya perdiendo ira saliendo, hasta que quede el último niño.

CRONOGRAMA

MES	HABILIDAD	JUEGOS	EVALUACIÓN
Febrero	Habilidad de iniciar interacciones sociales	-De la Habana viene un barco -Juego con el espejo -¿Quién es? -Nos vamos de paseo -Los saludos	Se repite el juego que le haya costado más al grupo, donde la maestra evaluará que se hayan cumplido los objetivos de todos los juegos observando la actitud de los niños frente a la habilidad social trabajada
Marzo	Habilidad de integrarse en los juegos con otros	- Juego con títeres - Adivina como soy - Háblame sin palabras - El lobo - El puente esta quebrado	Se repite el juego que le haya costado más al grupo, donde la maestra evaluará que se hayan cumplido los objetivos de todos los juegos. observando la actitud de los niños frente a la habilidad social trabajada
Abril	Habilidad de escuchar y seguir instrucciones	- El rey pepinito ordena - Los conjuntos - Rápido, lento, para - El reflejo en el espejo - El naufragio	Se repite el juego que le haya costado más al grupo, donde la maestra evaluará que se hayan cumplido los objetivos de todos los juegos observando la actitud de los niños frente a la habilidad social trabajada

Mayo	Habilidad de brindar y recibir ayuda	<ul style="list-style-type: none"> - La telaraña - La gallina ciega - Las penitencias - Soldadito libertador - El gato y el ratón 	Se repite el juego que le haya costado más al grupo, donde la maestra evaluará que se hayan cumplido los objetivos de todos los juegos observando la actitud de los niños frente a la habilidad social trabajada
Junio	Habilidad de cooperar y compartir	<ul style="list-style-type: none"> - Carrera de neumáticos - Juegos de mesa - En busca del tesoro - La tienda - Construyamos algo juntos 	Se repite el juego que le haya costado más al grupo, donde la maestra evaluará que se hayan cumplido los objetivos de todos los juegos observando la actitud de los niños frente a la habilidad social trabajada
Julio	Habilidad de expresar emociones, frustración y enojo	<ul style="list-style-type: none"> - La mímica - La mujer más mala del mundo - Vamos a dibujar las emociones - Conversando - ¡Adivina como estoy! 	Se repite el juego que le haya costado más al grupo, donde la maestra evaluará que se hayan cumplido los objetivos de todos los juegos observando la actitud de los niños frente a la habilidad social trabajada

Junio	Habilidad de resolver conflictos interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> -La balanza -El juicio -El enredo -El tren ciego -Los opuestos 	Se repite el juego que le haya costado más al grupo, donde la maestra evaluará que se hayan cumplido los objetivos de todos los juegos observando la actitud de los niños frente a la habilidad social trabajada
-------	--	--	--

6. APLICACIÓN

Desde hacia más de un año podía observar con frecuencia en el lugar donde trabajaba dificultades en los niños para relacionarse con sus compañeritos de forma adecuada, ya que la falta de tolerancia y el maltrato era una constante. Los niños no eran muy asertivos a la hora de solucionar cualquier conflicto, hice un seguimiento tratando de buscar las posibles causas y pude encontrar que en los grupos donde la posibilidad de jugar era mínima, estas conductas eran mucho más notorias; llevándome a buscar una propuesta que brindara alternativas para mediar en este conflicto.

Algunos de los juegos cómo: la telaraña la gallina ciega, las penitencias, soldadito libertador, carrera de neumáticos, diferentes juegos de mesa, en busca del tesoro, construyamos algo juntos, la mujer más mala del mundo, conversando, adivina como estoy, la balanza, el enredo y el tren ciego fueron trabajados y probados en el segundo semestre del año 2002, con niños de jardín con edades entre los cuatro y los cinco años, la propuesta se aplico con este grupo ya que en todo el preescolar era uno de los niveles más difíciles, pues eran demasiado bruscos, intolerantes y escuchar y seguir instrucciones les costaba demasiado, y resolvían sus conflictos de manera violenta ya que no conocían la manera de solucionarlo adecuadamente; todas las profesoras se quejaron, sin buscar realmente ninguna alternativa, yo expuse mi planteamiento sobre la poca oportunidad que tenía este grupo para jugar y el tener espacios específicos para esto, pero nadie hizo caso.

Así que como yo le daba clase de sistemas a este nivel y adicionalmente la estaba realizando mi practica con este grupo, decidí dedicar uno de

los espacios que los niños tenían conmigo para realizar actividades de juego que promovieran en los niños habilidades sociales, poniendo en practica la propuesta.

Durante los primeros juegos tuve muchos problemas, ya que les costaba escuchar y seguir instrucciones, también se les dificultaba el roce con el resto de sus compañeritos, pues al más mínimo contacto se agredían.

La falta de costumbre de seguir alguna instrucción en espacios abiertos inicialmente era todo un caos, ya que toda la mañana estaban en actividades de mesa y su único espacio recreativo era el recreo.

Desde el principio acorde con los niños reglas de no agresión y de seguimiento de instrucciones; cuando algún niño intencionalmente rompía una de las reglas quedaba descalificado para seguir con el juego, y tenía que esperar hasta la próxima clase para poder volver a jugar.

En las primeras clases fueron muchos los descalificados, pero al ver que el resto de sus compañeritos al seguir las reglas podían seguir disfrutando del juego, empezaron poco a poco a cambiar de actitud.

Durante la realización de cada juego empezaron a reforzar de manera más vivencial las habilidades sociales, cada sesión era mucho más enriquecedora para los niños y ellos realmente la disfrutaban.

Con el paso de los meses y la aplicación de la propuesta, la actitud de los niños frente a sus compañeros fue cambiando progresivamente y su comportamiento mejoraba en diferentes espacios no solo en los momentos de mi clase sino también en las clases con otras maestras.

La puesta en marcha de los juegos, también permitió ver otros avances en los niños, como más independencia y autonomía al desenvolverse en cualquier espacio, ya que por ejemplo antes de empezar con la propuesta

las maestras tenían que estar constantemente supervisando al grupo, pues al menor descuido se desordenaban o se agredían. Después de empezar a aplicar la propuesta con los niños, fue notorio que su desempeño era mucho mejor estuviera o no la maestra observándolos.

El nivel de los niños para tomar decisiones de manera responsable, claro esta acorde con su edad también mostró grandes progresos, ya que en situaciones donde los niños no lograban ponerse de acuerdo, mostraban más interés por buscar diferentes soluciones por sí solos y sin la mediación de la maestra.

Otro de los resultados vistos fue el cambio de actitud de algunas maestras quienes admitieron que la parte social de los niños no debe ser tan desligada de la educación, sino que también se pueden buscar alternativas específicas y abrir espacios dedicados exclusivamente al trabajo de las mismas, para el mejoramiento de sus interacciones sociales.

En el preescolar donde se estaba presentando esta situación las directivas centraron más su atención en las actividades de las maestras, exigiéndoles menos actividades de mesa y más aplicación de juegos durante las actividades diarias.

El grupo con el que se puso en marcha la propuesta en el año anterior, durante el siguiente año siguió mostrando los avances adquiridos en cuanto a habilidades sociales, a diferencia de los niños nuevos que entraron al mismo grupo y que no habían trabajado la propuesta tenían la

tendencia a mostrar las mismas dificultades ya que no atendían para hacer un adecuado seguimiento de instrucciones, también se les dificultaba compartir, brindar ayuda a sus compañeros y la resolución de conflictos.

La titular del nivel me pidió ayuda para implementar con los nuevos niños la misma propuesta y hasta el momento los resultados han sido favorables.

Inicialmente los cuestionarios realizados arrojaron como resultado que las maestras siempre que trabajaban la parte social de los niños, aparte del dialogo que ocupo un primer lugar en casi todas las respuestas del cuestionario tenían indicios del juego como una ayuda para trabajar lo referente habilidades sociales, pero realmente no tenían un verdadero instrumento que les permitiera entrenar habilidades sociales en los niños. La propuesta proporcionó una herramienta educativa efectiva, para ser implementada por las maestras, ya que los juegos consignados en ella son de fácil manejo y tienen instrumentos que facilitan la practica de la propuesta como los juegos, y la evaluación que les da la facilidad de hacer un seguimiento efectivo a cada niño.

Para la aplicación de la propuesta se sugirieron algunas estrategias que pueden orientar a los maestros y así obtener mejores resultados, encontramos algunas de ellas a continuación:

1. Cuando el maestro percibe alguna dificultad social en determinado niño, se recomienda hacer un seguimiento buscando alternativas que puedan ser desarrolladas durante el juego a nivel grupal.

2. Pero si el maestro observa que a los niños les cuesta alguna de las actividades por que aun les falta afianzar más determinada habilidad social, se recomienda repetir el juego en el que surgieron dificultades en el transcurso de cada actividad.
3. El maestro debe estar muy atento a las reacciones de los niños y observar las dificultades que presenta, para ir encaminando los juegos hacia la adquisición de esta habilidad.
4. El maestro puede empezar a trabajar por la habilidad que quiera pero se sugiere empezar por “integrarse al juego con otros” ya que posibilita que los niños con anticipación se conozcan y se vayan integrando, para posteriormente desarrollar con mayor facilidad los demás juegos.
5. Después de haber trabajado los juegos referentes a esta actividad se recomienda dar paso a los juegos de seguimiento de instrucciones, que no solo se trabajaran durante este mes sino que por el contrario es necesario afianzarlo durante todo el cronograma.
6. Es de tener en cuenta que el maestro antes de iniciar cada juego debe convenir con los niños las reglas, como obedecer, no lastimar a ningún compañero, no pelear, dialogar etc. Cuando el niño rompa una regla el maestro nunca debe pasarla por alto haciendo ver al niño la importancia de seguir estas reglas para poder jugar.

7. Cabe anotar que el maestro debe ser muy cuidadoso con las reglas que vaya a trabajar, ya que cualquier contradicción, o regla que el mismo rompa pondrá en tela de juicio la claridad y credibilidad de las demás reglas
8. Muchos de los juegos trabajan más de una habilidad social así que el maestro puede poner en practica varias veces el mismo juego cambiando algunas características del mismo según su creatividad o según las necesidades que encuentre en su grupo.
9. También es muy importante que el maestro busque el ambiente propicio para desarrollar cada juego, tanto físico como circunstancial, ya que si el espacio físico no es favorable, o tiene cosas que dispersen la atención del grupo haciendo perder el objetivo del juego, la actividad puede fracasar o si por ejemplo escoge para jugar un momento en que los niños están cansados, sus actividades pueden no llegar a tener el resultado esperado.
10. El ambiente debe ser favorable, los espacios deben estar adecuados para desarrollar cada juego ya sea para un juego que implique un espacio amplio, donde puedan realizar actividades de acción mucho movimiento y actividad; o espacios más cerrados para que los niños realicen actividades que necesitan de menos movimiento y más tranquilidad como los juegos de mesa.
11. La motivación es el punto clave de cada juego ya que si el maestro realmente disfruta de cada actividad, así mismo sus niños van a percibir y a recibir lo que el maestro les esta transmitiendo,

los resultados positivos y los avances en los objetivos planeados van a ser mucho más asequibles

12. Cuando surjan diferencias entre los niños en el momento de un juego el maestro debe evitar estar siempre interviniendo para resolver los conflictos de los niños, ya que si se les enseña ellos mismos pueden aprender a manejar de manera inteligente cualquier dificultad. El maestro solo intervendrá para tratar de llevar a que los niños encuentren por si mismos la manera de resolver cualquier conflicto.

13. También es conveniente que el maestro de a conocer a los padres y a los otros maestros que trabajen con su grupo, el trabajo que esta realizando para que realmente tenga coherencia y continuidad.

7. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Es necesario que la maestra lleve un diario de campo, con el cual tenga un seguimiento más veraz del trabajo que se esta realizando con los niños. Para así a final de mes poder llenar este cuadro de evaluación. Según esquema 1.

Aparece un cuadro de observaciones donde será registrada la justificación de la valoración que tiene el niño, como por ejemplo: que fortalezas presenta en esta habilidad y que debilidades para así poder buscar nuevas alternativas con las que el niño refuerce esta habilidad, estas alternativas serán registradas en el cuadro de pautas de manejo.

En el esquema 2 se muestra un ejemplo de cómo llevar el cuadro mes a mes.

Esquema 1

HABILIDAD SOCIAL		
Lista del grupo	Observaciones	Pautas de manejo

Esquema 2

Febrero		Habilidad de iniciar interacciones sociales
Lista del grupo	Observaciones	Pautas de manejo
Juanita Pérez	Se le facilita integrarse con niños nuevos	
Pedro Sánchez	Esta empezando a relacionarse aunque solo se dirige a dos de sus compañeros.	Al realizar los juegos tratar de repartir los niños y procurar que quede en grupos distintos
Valeria Vásquez	Al jugar solo quiere hacerse con la profesora	Durante la realización de los juegos la maestra con mucha cautela ira paulatinamente involucrando otros niños en el grupo con ella para que no sea Valeria quien busque a otros sino que los otros niños se acerquen gradualmente a Valeria

CONCLUSIONES

Durante la realización de este trabajo se pudo hacer una investigación y seguimiento de la importancia del juego, y de la aplicación del mismo para desarrollar habilidades sociales en los niños, pudiendo concluir que:

-El juego por su carácter placentero, ayuda a los niños a asimilar de forma más fácil los conocimientos, ya que les brinda la posibilidad de vivenciar su aprendizaje.

-La adquisición de normas es más fácilmente entendible y aceptada a través del juego, por la vivencialidad que este ofrece y por que les permite poner en practica con sus iguales las habilidades sociales.

-Las maestras encontraron en la propuesta resultados visibles, que les demostraron la efectividad del juego para desarrollar habilidades sociales en los niños, haciendo surgir en algunas de ellas el interés por poner en marcha la propuesta.

Estos efectos permiten confirmar que el juego es uno de los mejores instrumentos educativos a la hora de trabajar con niños ya que, realmente les brinda la posibilidad de trabajar todas las facultades sociales y entrenar con otros niños estas habilidades, de manera vivencial y placentera; para mejorar la calidad de su convivencia y sembrar en ellos bases para toda la vida, ya que lo que se adquiere en los primeros años siempre queda en el fondo de cada ser humano y en el momento en que se le presente una

situación, aun que ya no tenga a su lado un adulto que lo este reforzando, seguramente esas bases forjadas durante la infancia serán las que lo ayuden a lo largo de su vida a reaccionar de la forma adecuada, ante los momentos y situaciones apropiadas.

ANEXO 1

CUESTIONARIO

Estructurando LA Propuesta “ el juego como mediador para desarrollar habilidades sociales” se creo este cuestionario, buscando recolectar datos sobre el juego como metodología, y el conocimiento de los educadores sobre habilidades sociales en los niños y las estrategias que implementan para desarrollarlas.

De su sinceridad para contestar este cuestionario depende que esta propuesta tenga buenos resultados.

Enumere 1, 2, 3, 4,5 etc. según el procedimiento que usted utiliza cuando alguna de las siguientes dificultades sociales persiste. Siendo 1 la más usada y 5 la menos utilizada Si utiliza otras estrategias explíquelas.

1 ¿Qué hace usted en el caso que un niño presente dificultades para integrarse en el juego con otros niños?

- a. Presta poca importancia e ignora la situación
- b. Lo motiva a integrarse con el resto del grupo
- c. Busca a uno de los niños del grupo para que sea quien lo integre
- d. Deja que el niño continúe su juego solitario
- e. Propone algún juego para integrarlo

Otros _____

2 Cuando al niño se le dificulta seguir normas durante las actividades o juegos usted:

- a. Lo regaña
- b. Lo castiga
- c. no le permite seguir con la actividad
- d. Concilia con el niño y poniendo algunas condiciones para que continúe jugando.
- e. Propone algún juego para estimular una actitud mas adecuada.

Otros _____

3 Cuando al niño le cuesta cooperar y compartir usted

- a. Lo regaña
- b. Lo obliga
- c. Le impide continuar con la actividad
- d. Habla con él para llegar a algún acuerdo
- e. Propone algún juego para estimular otra actitud

Otros _____

- 4 Cuando encuentra en su grupo algún niño al que se le dificulta expresar sus sentimientos usted
- a. Ignora la situación
 - b. Deja que sea el niño quien aprenda a manejar solo sus emociones.
 - c. Habla con el tratando de conocer cuales son sus emociones
 - d. Utiliza recursos lúdicos para que el niño exprese sus sentimientos
 - e. Propone en su clase actividades específicas para indagar en sus sentimientos
- Otros _____
- 5 Cuando encuentra en su grupo niños con dificultad para dar un trato amable a sus compañeros usted:
- a. Lo regaña
 - b. Lo castiga
 - c. Habla con el sobre su comportamiento
 - d. Le pone condiciones para continuar en la actividad
 - e. Propone algún juego para modelar su comportamiento
- Otros _____
- 6 Cuando en su grupo encuentra casos en los que se dificulta resolver los conflictos interpersonales sin su mediación usted.
- a. Media resolviendo siempre las diferencias
 - b. Propone que los niños hablen y resuelvan sus conflictos
 - c. Los regaña
 - d. Les impide seguir en la actividad
 - e. Propone algún juego para modelar su comportamiento
- Otros _____
- 7 Cuando encuentra niños que no saben expresar de forma adecuada su frustración y enojo, y su reacción es dañar a los de más usted:
- a. Los regaña
 - b. Les impide seguir en la actividad
 - c. Les pone algunas condiciones
 - d. Utiliza el diálogo
 - e. Utiliza algún juego como recurso para entrenar una conducta más adecuada
- Otro _____

ANEXO 2

RESULTADOS DEL CUESTIONARIO

El cuestionario fue aplicado a 30 maestras de preescolar de todos los niveles, y el resultado fue el siguiente.

Pregunta 1	CALIFICACIÓN					
OPCIONES	1	2	3	4	5	TOTAL
A	4	4	3		19	30
B	14	8	4	4		30
C	5	7	12	4	3	30
D		3	3	17	7	30
E	12	8	10			30

Vemos que la prioridad de las maestras para actuar ante la dificultad planteada en la pregunta número 1, es la opción **B** el motivar al niño para integrarse con el resto del grupo con 14 puntos, seguida de la opción **E** buscar juegos para integrar al niño con un puntaje cercano de 12 puntos.

Pregunta 2	CALIFICACIÓN					
OPCIONES	1	2	3	4	5	TOTAL
A			5	15	10	30
B				18	12	30
C		4	17	6	3	30
D	22	8				30
E	7	17	3	3		30

Ante la dificultad planteada en la pregunta numero 2 la actitud de la gran mayoría de maestras es **D** Conciliar con el niño y poniendo algunas condiciones para que continúe jugando con un puntaje de 22 puntos, seguida de la segunda opción más utilizada, **E** proponer algún juego para estimular una actitud más adecuada con un puntaje de 17 puntos.

pregunta3	CALIFICACIÓN					
OPCIONES	1	2	3	4	5	TOTAL
A			5	17	8	30
B			3	7	20	30
C		3	16	7	4	30
D	18	12				30
E	8	22				30

Frente a la pregunta número 3, la prioridad de la maestra es la **E** proponer algún juego para estimular otra actitud con un puntaje de 22 puntos y **D** Habla con él para llegar a algún acuerdo con 18 puntos.

Pregunta 4	CALIFICACIÓN					
OPCIONES	1	2	3	4	5	TOTAL
A	1				29	30
B	4	2	5	17	2	30
C	19	3	6	2		30
D	16	11	3			30
E	8	7	10	4	1	30

Ante la dificultad planteada en Le impide continuar con la actividad Habla con él para llegar a algún acuerdo 4 la prioridad de las maestras es **C** hablar con él tratando de conocer cuales son sus sentimientos con 19 puntos, seguida de la opción **D** Utilizar recursos lúdicos para que el niño exprese sus sentimientos con 16 puntos.

Pregunta 5	CALIFICACIÓN					
OPCIONES	1	2	3	4	5	TOTAL
A	1		5	15	9	30

B				6	24	30
C	17	9	4			30
D	11	8	11			30
E	7	16	7			30

Frente a la dificultad planteada en la pregunta número 5, la prioridad de la maestra es la opción **C** Hablar con el niño sobre su comportamiento con 17 puntos, seguida de la opción **E** Propone algún juego para modelar su comportamiento.

Pregunta 6	CALIFICACIÓN					
OPCIONES	1	2	3	4	5	TOTAL
A	8	8	10	4		30
B	16	7	7			30
C			3	5	22	30
D	2	2	4	14	8	30
E	7	13	6	4		30

Ante la dificultad planteada en la pregunta número 6, la prioridad de las maestras es **B** proponer que los niños hablen y resuelvan sus conflictos con 16 puntos; seguida de la opción **E** proponer algún juego para modelar su comportamiento con 13 puntos.

Pregunta 7	CALIFICACIÓN					
OPCIONES	1	2	3	4	5	TOTAL
A	4		1	6	19	30
B		1	5	17	7	
C	4	7	14	4	1	
D	26	4				
E	5	14	6	1	5	

Frente a la dificultad planteada en la pregunta número 7, la prioridad de las maestras es la **D** Utiliza el diálogo con 26 puntos; seguida de la opción **E** proponer algún juego para modelar su comportamiento con 14 puntos.

BIBLIOGRAFÍA

ARON, Ana Maria. Vivir con otros. Pág. 28-29. ED. Universitaria. Pág. 31.

ARON, Ana Maria. Vivir con otros. Pág. 39, Ed universitaria S.A. Pág 11.

BANDURA, Albert. Principes of behavior modification New York 1976. Citado por Reyes Rosa Mercedes. Pág. 34. Ed. magisterio. Pág. 26.

BRIERLEY J. give Me a child he is seven.pág.149-150 Ed ward lock educational. Pág. 46.

COMS Y SLABY, 1977, p 162. citado por Aron Ana María. Pág.15.Ed ciencias de la educación preescolar y especial. Pág. 8.

DELA MONTT,1976;Fontana, 1985citado por Aron Ana Maria en su libro vivir con otros. Pág. 20. Pág. 28.

ELKOIN, Daniel B. Sicología del juego. Pág. 35.ED Visor. Pág. 33.

ERIKSON. Juguetes y razones en infancia y sociedad, citado por REYES Rosa Mercedes. El juego procesos de socialización y desarrollo. Bogotá. Ed magisterio 1998. Pág. 26. Pág. 34

El juego como estrategia pedagógica. Seminario la pedagogía del juego. Pág. 44.

FREUD, ERIKSON, H. WALLON, VIGOTSKY, J. PIAGET Y J Citado por REYES Navia Rosa Bruner en el juego en los procesos de desarrollo y socialización. Pág.213. Pág. 36.

GANDULFO, Maria Azucena. Taulamet de Rotelli Martha R. El juego en el proceso de aprendizaje. Pág.21. Ed Hvmánitas.42.

GANDULFO. Maria Azucena. Taulamet de Rotelli Martha R. El juego en el proceso de aprendizaje. Pág. 20. Ed Hvmánitas. Pág. 45.

HARDTUP www.down21.org/act_social_relaciones5/5_pinter/sol_conflictos.htl.hotmail Pág. 32.

HERBERT, 1984,serie internacional de sicología experimental, Vol. 12. Ed. Pergamon Pág. 17-18. Pág. 10.

LADD Y MIZE, Social skills training and children's peer relations. Ed. Jonh Wiley and sons.1983, p 128,citado por Aron Ana Maria en vivir con otros. Pág. 11. Ed universitaria S.A..Pág. 8.

MCCLELLAN, Diane E. y KATS, Lilian G El Desarrollo Social de los Niños: EDO-PS-96-15. Pág. 16.

MCCLELLAN, Diane E. y KATS, Lilian G. El Desarrollo Social de los Niños: EDO-PS-96-15. Pág. 23.

MICHELET A. (1983) P. 65. citado por Reyes Navia Rosa Mercedes (El juego en los procesos de socialización. Pág. 214. Pág. 37.

MOILES, Janet R. El juego en la educación infantil y primaria. Pág. 150
Ed Morata. Pág. 46.

MOILES Janet R. El juego en la educación infantil y primaria. Pág. 152
Ed Morata. Pág. 47.

MONJAS CASARES, Maria Inés, programa de desarrollo de
competencias de habilidades sociales p 53 Ed. Ciencias de la
educación preescolar y especial 2000. Pág. 14

MONJAS CASARES, Maria Inés, programa de desarrollo de
competencias de habilidades sociales Pág. 203. Ed. Ciencias de la
educación preescolar y especial 2000. Pág. 17.

MONJAS CASARES, Maria Inés, programa de desarrollo de
competencias de habilidades sociales Pág. 213. Ed. Ciencias de la
educación preescolar y especial 2000. Pág. 18.

MONJAS CASARES, Maria Inés, programa de desarrollo de
competencias de habilidades sociales Pág. 261. Ed. Ciencias de la
educación preescolar y especial 2000. Pág. 19

ORTEGA, Rosario., Jugar y aprender 1999, p 7. Ed Díada SA Pág. 35

ORTEGA, Rosario, Jugar y aprender 1999, p 8. Ed Díada SA. Pág. 35

REYES NAVIA, Rosa Bruner, El juego en los procesos de
socialización Pág., 213. Pág. 36.

REYES NAVIA, Rosa Bruner, El juego procesos de desarrollo y socialización. Pág. 214. Pág. 37.

REYES Navia Rosa B El juego y la escuela activa Pág. 34. Ed visor Pág. 30

SIMTHY CONOLLY (1981) citado por Ortega Rosario en su libro Jugar y aprender. Pág. 14.. Pág. 47.

THOMAS Y CHESS(1977) citado por Aron Ana Maria en su libro vivir con otros. Pág. 30.

WALLON. H. del acto al pensamiento. Pág. 169 Ed Lautano1964. . Pág. 44

.WWW. Planeta mama.com/ninos/sentimientos.htm. Pág. 25.

WWW. planeta mama com/ninios/sentimientos.htm. Pág. 39.