



---

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**  
**ESCUELA SUPERIOR DE ACTOPAN**  
**LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA**

**“PROPUESTA DE UN MANUAL DIRIGIDO A PADRES DE  
FAMILIA CON HIJOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD PARA FOMENTAR  
LAS HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DEL JUEGO”**

**TESINA**

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**PRESENTA**

**CITLALI CAMARGO LÓPEZ**

**DIRECTOR: LIC. JAVIER MORENO TAPIA**

**ACTOPAN, HGO.**

**2009**

## **Agradecimientos a:**

Dios, por darme una familia y permitirme hacer realidad uno de mis más grandes sueños, ser una profesionalista.

A la persona que con su ejemplo me enseñó la importancia de los valores en el desarrollo de un ser humano: mi abuelito.

A mi mamá, que en todo momento, me ha apoyado, que me ha escuchado y sobre todo me ha enseñado que con dedicación, trabajo y esfuerzo se logra lo que uno desee.

A mis hermanos Alma y Leonel que siempre han estado conmigo, en los momentos difíciles y felices de nuestras vidas, siempre me han sabido comprender.

A mi abuelita, por ser parte fundamental de mi vida y construir la hermosa familia que somos.

A toda mi familia, por todo el cariño y la confianza que me brindaron, por compartir sus alegrías y tristezas conmigo.

A ti amor, por estar siempre apoyándome e impulsándome a seguir adelante, por estar a mi lado y ser una parte fundamental de mi vida.

A ti bebé, por ser el amor que ilumina mi vida.

A mis maestros, por enseñarme y transmitirme sus conocimientos para mi formación.

A mi asesor, por los excelentes consejos para la realización de este proyecto.

A ti Universidad, porque en tus alrededores pude como crecer como ser humano.

## RESUMEN

La presente investigación es de tipo documental y tiene como objetivo diseñar una propuesta de un manual dirigido a padres de familia con hijos de 4 a 6 años de edad para fomentar las habilidades sociales a través del juego. Donde los padres, al jugar con sus hijos puedan desarrollar sus fortalezas y actuar como un modelo positivo para que el niño o la niña vayan fortaleciendo las habilidades sociales que desarrollan en forma espontánea a través del juego. Ya que es necesario que los padres busquen estrategias y formen competencias de una manera planificada, es decir que al dedicar tiempo con ellos y de manera conjunta en su interacción construyan significados compartidos, actitudes y sobre todo habilidades sociales.

Se revisan los diferentes temas como: juego, teorías, beneficios, tipos, habilidades sociales, características de los niños en edad escolar, socialización, así como la fundamentación del marco teórico en el que se exponen una serie de situaciones, consejos y situaciones lúdicas.

Se concluye con una propuesta de un manual de juegos con el cual se pretende mostrar la importancia de la actividad lúdica como una de las estrategias que favorecen además del desarrollo integral del niño un aprendizaje social por medio del cual el niño comparte, sigue reglas, respeta turnos y crea su propia disciplina.

# ÍNDICE

RESUMEN .....	1
INTRODUCCIÓN .....	5
EL JUEGO .....	8
DEFINICIÓN DEL JUEGO.....	8
TEORÍAS DEL JUEGO.....	16
LA TEORÍA DE LA RELAJACIÓN. ....	16
LA TEORÍA DE LA RECAPITULACIÓN DEL JUEGO .....	17
LA TEORÍA DEL EXCESO DE EJERCICIO .....	17
LA TEORÍA PRÁCTICA O DEL PREEJERCICIO DE GROSS .....	17
LAS TEORÍAS PSICOANALÍTICAS .....	17
LA TEORÍA COGNITIVA DE PIAGET.....	20
LA TEORÍA SOCIO HISTÓRICA DE VYGOTSKY Y ELKONIN.....	20
LA TEORÍA DE SUTTON-SMITH .....	21
UNA PSICOLOGÍA DE LA PERSONA CONCRETA .....	21
LAS CONDICIONES DE LA PERSONA CONCRETA .....	21
EL CONCEPTO DE INTEGRACIÓN FUNCIONAL.....	22
LA NOCIÓN DE CRISIS Y DE CONFLICTO .....	22
ESTADIOS DEL DESARROLLO SEGÚN WALLON.....	23
ENFOQUES DE LA TERAPIA DE JUEGO.....	24
FUNCIONES DE LA TERAPIA DEL JUEGO .....	25
ENFOQUE E IMPORTANCIA DE LA TERAPIA DEL JUEGO .....	27
FUNCIÓN DEL JUEGO .....	29
BENEFICIOS DEL JUEGO INFANTIL.....	32
TIPOS DE JUEGO.....	33
HABILIDADES SOCIALES.....	42
DEFINICIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES.....	42
DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES .....	44
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES .....	45
ENTRENAMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES .....	47

MODELAMIENTO:.....	47
REPRESENTACIÓN DE PAPELES (ROLE PLAYING).....	48
RETROALIMENTACIÓN.....	48
GENERALIZACIÓN .....	48
CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR.....	50
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS .....	50
DESARROLLO MOTOR.....	51
HABILIDADES MOTORAS GRUESAS .....	51
HABILIDADES MOTORAS FINAS .....	53
CARACTERÍSTICAS AFECTIVAS .....	54
CARACTERÍSTICAS SOCIALES .....	59
CARACTERÍSTICAS INTELECTUALES .....	64
SOCIALIZACIÓN .....	74
CONCEPTO DE SOCIALIZACIÓN.....	74
TIPOS DE SOCIALIZACIÓN .....	75
AGENTES DE SOCIALIZACIÓN.....	76
LA FAMILIA .....	77
FUNCIONES DE LA FAMILIA .....	79
LA ESCUELA .....	81
LOS GRUPOS DE PARES.....	82
CONCEPTO DE SOCIABILIDAD .....	83
EL JUEGO COMO DINÁMICA SOCIALIZANTE .....	83
MÉTODO .....	85
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	85
OBJETIVO GENERAL:.....	92
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: .....	92
JUSTIFICACIÓN: .....	93
TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	94
ESCENARIO .....	94
VARIABLES. DEFINICIÓN CONCEPTUAL.....	94
VARIABLES. DEFINICIÓN OPERACIONAL .....	95

PROCEDIMIENTO .....	96
CONCLUSIONES .....	99
LISTA DE REFERENCIAS.....	103
ANEXO.....	<b>¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.</b>

## INTRODUCCIÓN

Desde su nacimiento los seres humanos requieren de la ayuda de sus semejantes para poder desarrollarse.

Durante un período relativamente largo comparado con otras especies, los humanos conviven en diversos grupos de su especie para poder obtener los conocimientos que le permitan su supervivencia. Es la familia en primera instancia y posteriormente la escuela, los amigos y los medios de comunicación quienes cumplen con el cometido de socializar al niño.

El juego constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y también le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Los niños y las niñas en edad preescolar tienen la oportunidad de estructurar aprendizajes fundamentales que podrán ser utilizados en el transcurso de la vida, tales como la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia en proyectos en común, manejar conflictos respetando los valores; y por último, aprender a ser: primero hacerlo descubrir quién es, para que aflore su personalidad y esté en condiciones de actuar con autonomía, juicio y responsabilidad. Hay que rescatar la idea de que el fomento de estas actividades por parte de los padres debe ser consciente e intencional. Los padres educan a los hijos, pero no lo hacen de manera intencional, al interactuar con ellos no planifican o reflexionan sobre lo que están modelando, sobre la estimulación que llevan a cabo, etc.

El objetivo de este trabajo es diseñar una propuesta de un manual dirigido a padres de familia con hijos de 4 a 6 años de edad para fomentar las habilidades sociales a través del juego.

El presente trabajo de investigación está constituido por seis capítulos, de los cuales cuatro de ellos son de contenido teórico para respaldar la propuesta

del manual y comprenderlo; el quinto es la fundamentación del mismo y el sexto es la propuesta del manual.

El primer capítulo introduce al lector en definiciones fundamentales en torno al juego.

En el segundo capítulo se abordan las habilidades sociales, sus dimensiones, desarrollo y entrenamiento de las mismas.

En el tercer capítulo se describen las características: físicas, afectivas, sociales, intelectuales del niño preescolar, así como las repercusiones en él de las instancias socializantes: familiar, escuela y grupos sociales.

En el cuarto capítulo se enfoca al proceso de socialización y los aspectos que la favorecen.

Por último, en el capítulo sexto se describen cada una de las actividades lúdicas para fomentar las habilidades sociales en niños de 4-6 años. Así como la fundamentación de la propuesta del manual en el que se sugiere una serie de situaciones. Consejos y situaciones lúdicas.

El haber abordado este tema de las habilidades sociales y el juego, me permitió tener una idea más a fondo y hacerle saber a los padres de familia que la educación y desarrollo integral de sus hijos no solo depende de los maestros, que es necesario involucrarse en las actividades de sus hijos y que no sólo es dedicar por dedicar tiempo sino como ya se menciona hay que hacerlo de una forma estratégica y planificada.

Al observar la realidad que actualmente se vive uno se debe dar cuenta que cada vez se incrementa una tendencia en los individuos y específicamente en los niños a convertirse en menores espectadores, ya que un gran número de niños, se sientan frente a un televisor y se mantienen bombardeados por estímulos de toda índole que ellos asimilan sin razones ni previa ni posteriormente. Incluso la utilización de la computadora, mediante los cuales se puede por ejemplo ser un gran conquistador, ganar un partido de fútbol, ser

campeón de una lucha de boxeo; revelan ejemplos de la absurda inactividad en la que caen los niños frente a estos adelantos de la tecnología y el consumismo.

No se trata de elaborar una crítica a la tecnología; sin embargo se insiste en que estos adelantos no pueden suplir los beneficios siempre logrados por el juego.

# EL JUEGO

## DEFINICIÓN DEL JUEGO

Al jugar en grupo los niños aprenden a respetar las reglas, a aceptar que no siempre se gana, a aceptar que es necesario respetar turnos para que los juegos resulten. Mientras se juega, se aprende a elaborar y a tolerar la frustración que significa perder.

Los padres, al jugar con los hijos, pueden desarrollar bien las fortalezas de sus hijos y suplir sus carencias así como actuar como un modelo positivo para que el niño o la niña vaya fortaleciendo las competencias sociales y emocionales que desarrollan en forma espontánea a través del juego.

Es importante definir primeramente la palabra juego que para los padres de familia les resulta tan familiar. Esta palabra a lo largo del tiempo ha cobrado significados diversos como: divertirse, bromear, ser honesto, ocupar algún lugar importante.

Al tratar lo relativo a la actividad lúdica; nos referimos necesariamente al concepto de juego; del latín locus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”.

En la historia de la humanidad cada cultura tiene sus términos y conceptos con sus diferentes acepciones y significados y es empleada para expresar una amplia diversidad de circunstancias, calificativos e incluso actividades. .

Las definiciones cotidianas identifican al juego como actividad recreativa o de entretenimiento, sin embargo estas definiciones no nos permiten estudiar a fondo los fenómenos que se derivan de la actividad lúdica, para esto acudimos a los conceptos más elaborados.

Elkonin, (1985) conceptualiza al juego como “acciones humanas que no requieren de trabajo arduo el cual propicia alegría y satisfacción”.

Vygotsky, (1933) “El juego es una de las expresiones más genuinas de lo que denominamos área de desarrollo próximo”.

Bruner, (1984) “El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo. El marco lúdico es como un invernadero para la creación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios distintos”.

Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Uno de los intentos más significativos por caracterizar y definir al juego lo encontramos en Johan Huizinga quién se encargó de reflexionar al respecto en “homo ludens” (hombre que juega), este autor definió al juego con los siguientes rasgos:

- 1) Actividad Libre. El sujeto la elige y se siente libre de hacerla en el tiempo y forma que más le plazca.
- 2) Es una situación ficticia que puede repetirse. Se diferencia de la vida común, es imaginaria, tiene ciertos límites espaciales temporales "irreales".
- 3) Está regulada por reglas específicas. Existen convenciones respecto a las normas o reglas que delimitan los límites espacio temporales en que se realiza la actividad.
- 4) Tiene una motivación intrínseca y fin en sí misma. Es el sujeto el que decide jugar por jugar y no para lograr un objetivo ajeno al juego en sí.
- 5) Genera cierto orden y tensión en el jugador. El juego exige cierto orden para su desarrollo y si ese orden se rompe se deshace el mundo que se ha creado para el juego.

El juego según Huizinga, adorna la vida, la completa en este sentido, es imprescindible para la persona como función biológica y para la comunidad por la intención que encierra, por su significación, su valor expresivo y las conexiones espirituales que crea.(Fingermann, 1970) Desde su forma dice que es una actividad libre , sentida como ficticia y situada al margen de la vida cotidiana, acción desprovista de todo interés material y de toda utilidad que acontece en un tiempo y en un espacio determinados, se desarrolla con orden a unas reglas.(Caillois, 1958).

Las características que identifica Huizinga nos permiten distinguir y diferenciar la actividad lúdica de otras actividades. Se considera que esta definición es pertinente y acertada sin embargo a continuación se describen algunas otras concepciones respecto al juego.

Es de conocimiento común que la infancia es la etapa de aprendizaje necesario para la edad adulta (Chateau, 1958).

El Juego para Fingermann, es una actividad natural, sin aprendizaje previo, que brota de la vida misma, además agrega que es una actividad de jóvenes. Se refiere a jóvenes como una etapa en la cual no son aún adultos.

Por otro lado el juego del niño tendrá como características resaltantes el movimiento constante, o como lo es para Schiller, continuo. (Fingermann, 1970)

A medida que el niño crece, sus impulsos descoordinados son reemplazados por los coordinados. El juego "consiste en una serie de movimientos y de actos concertados que tienden hacia un fin, aunque no sea consciente". (Fingermann, 1970, pag.15).

Karl Groos en 1896 lo define como ejercicio preparatorio para la vida, "son ejercicios mediante los cuales los niños o los animales jóvenes se preparan a las tareas de la vida de los adultos" además los niños como los animales jóvenes realizan movimientos coordinados y este tipo de juegos no son post-ejercicios sino pre-ejercicios (Fingermann, 1970). Se menciona además que es un preludio de la vida seria. Por tanto se puede decir que el juego presenta un

carácter de seriedad. "El juego en serio posee muy a menudo reglas severas, no es simple diversión es mucho mas"(Chateau, 1958), se refiere a la seriedad que el niño pone al momento que juega y lo que esto encierra, pues si el niño presenta una actitud seria es porque el juego lo amerita.

Tres ideas principales del juego:

1) El juego tiene por objeto desarrollar instintos útiles para la vida, como el de salvaguardar la vida.

2) Tiene por objeto el desarrollo de los órganos, tal situación se menciona pues el juego es movimiento que en cada uno de los pequeños les aporta agilidad, fuerza hablando de manera física.

3) Los instintos se deben a la selección natural.

Existen diferentes maneras de juego en el niño. Uno de ellos es la imitación que carece de carácter de instinto por la misma razón que niega al juego en su conjunto, se imita algo definido.

El juego simbólico que produce en forma de esquemas la forma de una acción dinámica es de importancia vital porque despierta, tanto en el niño como en el adulto, al mismo sentimiento de placer que el acto simbolizado.

Para Brandley existen reglas en el juego. Estas reglas son determinadas por los participantes y, por el carácter de seriedad que el juego contiene, no se rompen fácilmente. En el caso de que se diera, entonces nos enfrentamos a la culminación del juego.

El niño toma al juego muy en serio, aunque sabe perfectamente que todo es ficticio, pero vive y goza emocionalmente en ese nido ilusorio que ha creado su fantasía. Todo proyecto en efecto es ante todo, desvinculación del medio ambiente. Este medio ambiente lo proyecta en la imaginación, lo realiza como idea, pero deja provisionalmente su realidad concreta. El juego participa también de esta naturaleza del proyecto. (Chateau, 1958).

El juego es un espacio consagrado, es decir, un espacio santo sagrado, separado y limitado del resto y que no debe ser violado mientras se desarrolla su

acción. "El juego para ser perfecto, ha de desenvolverse en ese campo, con cierto orden, por etapas estrictas que no han de ser alteradas porque en tal caso deja de existir el juego."(Fingermann, 1970). Las reglas hacen también que el juego se mantenga dentro de ciertos límites.

Cada grupo de niños constituye, así, una verdadera sociedad infantil, tiene su organización, conserva las reglas del juego, dispone de sus canciones, sus ceremonias y ritos que practican y obedecen todos. Por lo general, cada grupo posee un conductor que lo dirige, y cuando es necesario se enfrenta con otros grupos similares.

Lo anterior se sustenta diciendo que los infantes, desde los más pequeños presentan necesidad de simetría, de simplicidad, de armonía, pues como se sabe tienen miedo a lo no familiar. Un objeto ordenado se puede reconocer, es un objeto familiar y sabemos como actúa pero sobretodo nos reconocemos en él. (Chateau, 1958).

Para Susan Isaacs (En Hartley, 1965), menciona otros aspectos que deben tomarse en cuenta en el juego que es dramático y que no sólo ayuda al niño a comprender la conducta de las cosas y de la gente, sino que cuando el niño juega a que es el papá y la mamá, y también es el bebe, el gigante y el matador de gigantes, el animal salvaje y el cazador, el maestro y los alumnos, el policía y el conductor del bus, exterioriza el drama interior, es decir se da a conocer.

Ya que el juego constituye una expresión esencialmente idiomática para cada niño individualmente, deberíamos saber no sólo en que forma un niño en particular se diferencia de los otros, sino también el significado que esa diferencia tiene para él específicamente (Hartley, 1965).

Como ya se menciona anteriormente el juego es el lenguaje natural del niño, lo que se quiere acentuar es el hecho de que cada niño utiliza ese lenguaje en forma idiomática, es decir que cada palabra, cada gesto, cada acción, tienen una significación particular en cada caso.

La cualidad idiomática del niño en el juego puede resultar más clara si se recuerda que el niño mismo da a su juego el significado y la significación con carga empírica, de personalidad, y todo lo emotivo (Hartley, 1965). Lo esencial en el juego para el niño como para el adulto es el triunfo, el éxito.

Con todo lo expuesto, y habiendo conceptualizado que a través del juego el niño traduce o transforma la experiencia que tiene del mundo, tenemos que "el buen juego es generador de resiliencia" (Silva, 1999). A través del juego los niños procesan las adversidades luego de haberlas comprendido en su mundo; en el juego expresan sus impulsos destructivos y agresivos sin sentir miedo, dando soluciones a las situaciones vividas, sintiendo que tienen el control de su realidad. Así, el niño "comunica" su situación, por ejemplo se ha observado que en los niños expuestos a violencia inhiben su capacidad de juego, es decir dejan de jugar o lo hacen de manera restringida; en otros casos la violencia estimula la conducta de juego y los lleva a representar algunos temas con más frecuencia relacionados con sucesos violentos (Silva, 1999).

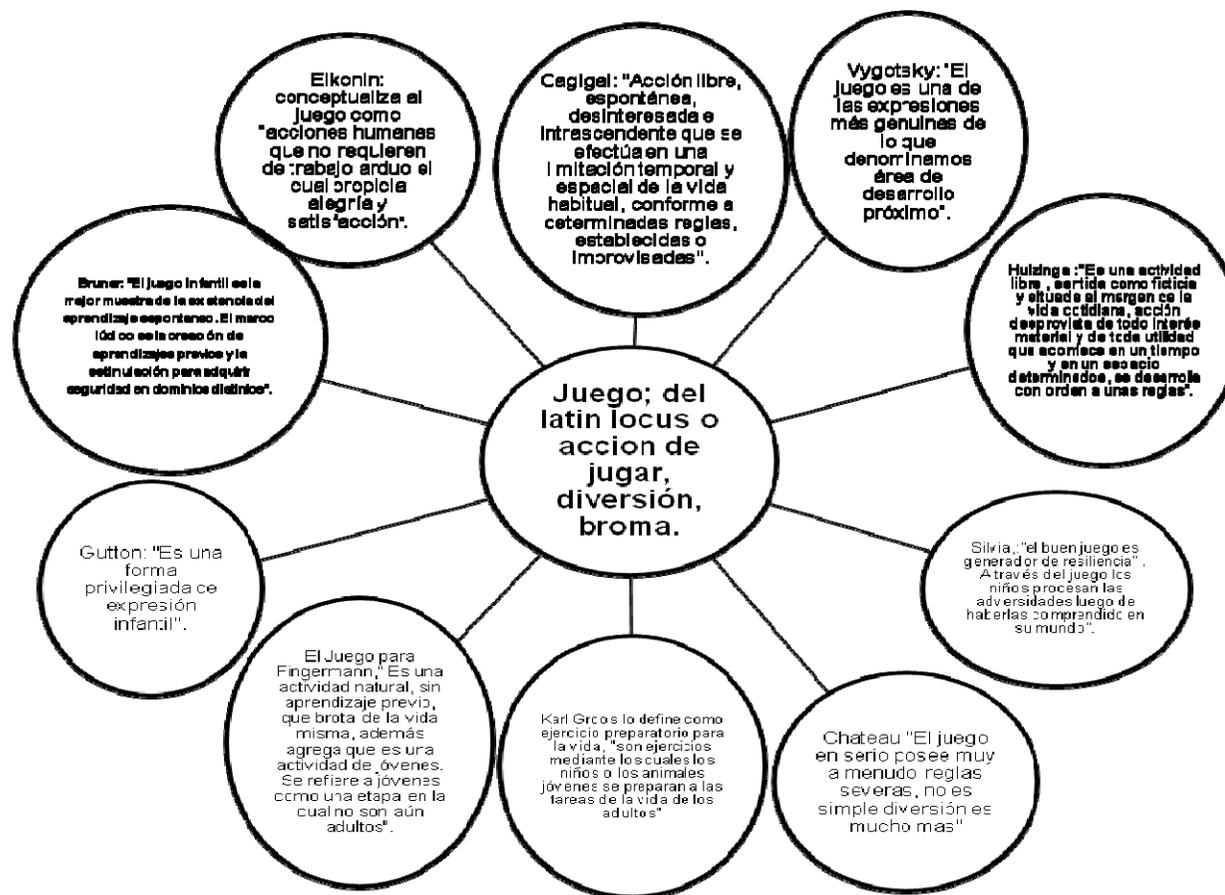
En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- 1) El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- 2) Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- 3) Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- 4) Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

- 5) El juego se desarrolla en un mundo a parte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- 6) Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

En el siguiente mapa se resume las diferentes definiciones de juego:

Cuadro No. 1 Diferentes definiciones de juego



## **TEORÍAS DEL JUEGO**

Oficialmente existen diversas construcciones teóricas relativas al juego, ya varios teóricos y disciplinas han intentado definir y caracterizar al juego para poder estudiarlo, en este sentido podemos encontrar una amplia gama de perspectivas y posturas sobre el juego.

Junto con el impacto que reveló la teoría de la revolución C. Darwin 1809-1882 a mediados del siglo XIX, vinieron también otras aproximaciones teóricas sobre el juego propiamente dicho. Todas se planteaban la interrogante sobre cual podría ser la función que cumple el juego.

Las primeras explicaciones sobre el origen y el significado del juego tienden a subrayar alguno de los aspectos que lo caracterizan. Se ha hecho diversas clasificaciones: según Rubín, Fein y Vanderberg (1983); existen cuatro grupos principales:

- 1) La teoría de la relajación.
- 2) La teoría de la recapitulación del juego
- 3) La teoría del exceso de ejercicio o energía sobrante.
- 4) La teoría de la práctica o del ejercicio

### **LA TEORÍA DE LA RELAJACIÓN.**

Lazarus, en el siglo XIX, consideró como representante de la “Teoría recreativa y restaurativa”, definió al juego como: “La satisfacción de una necesidad fisiológica de relajamiento” ya que los individuos al jugar realizan actividades difíciles y trabajosas.

Este mismo autor señaló que la consecuencia natural del juego es la relajación; ya que tanto los niños como los adultos se enfrentan a una serie de funciones que implican desgaste emocional y físico.

## **LA TEORÍA DE LA RECAPITULACIÓN DEL JUEGO**

Dentro del marco de la teoría de la evolución surgió la “Teoría de la recapitulación del juego”, defendida por el psicólogo norteamericano (Stanley Hall, 1904). Tenía como parámetro el postulado de que el niño reproduce la historia de la humanidad en el juego. Es por eso que el niño reproducirá durante su infancia el desarrollo de la especie humana y realizará en el juego esas actividades que nuestros ancestros llevaron a cabo hace mucho tiempo.

## **LA TEORÍA DEL EXCESO DE EJERCICIO**

El filósofo inglés Herbert Spencer (1820-1903), basándose en los escritos de Schiller, elaboró la “Teoría de la energía sobrante”; Es decir el juego como la expresión de un exceso de energía. Así explican los comportamientos de los niños pequeños, saltando, corriendo de un lado para otro.

## **LA TEORÍA PRÁCTICA O DEL PREEJERCICIO DE GROSS**

El juego como preparador para las actividades del futuro o preejercicio, ya había sido propuesto por los griegos; también lo planteó Karl Gross quien considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. En definitiva, Gross defiende que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo. Esta teoría puede ser considerada como precursora de los principios funcionalistas de la etología actual.

## **LAS TEORÍAS PSICOANALÍTICAS**

Las teorías psicoanalíticas suponen, en líneas muy generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas. Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos.

En Mas allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por una parte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.

El padre del psicoanálisis al observar a un niño de año y medio en una situación de juego se dio cuenta de que el niño manifestaba experiencias repetitivas que habían sido desagradables o traumáticas para él.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego. La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. De esta manera consigue dominar la violenta impresión experimentada mas completamente de lo que le fue posible al recibirla.

Estas características del juego suponen un excelente instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal), el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma. Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a él.

En definitiva, podríamos considerar al juego como catarsis, ya que trata de resolver o dominar las situaciones dificultosas con las que el niño se va

encontrando en el día a día. Esta manera de enfocar el juego despierta un gran interés entre los psiquiatras y los psicólogos clínicos.

Los escritos y estudios psicoanalíticos se han vinculado tradicionalmente el tema del juego con la masturbación y con distintas experiencias sensoriales. Pero Winnicott defiende que el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto (Winnicott, 1994).

El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior. Entonces ¿dónde está el juego? Existe un rasgo especial que se distingue de las otras dos realidades y al que Winnicott llama experiencia cultural o juego. Esta “tercera área o zona mental” permite al niño entender las situaciones “como si” (mamá hace como si se fuera, pero no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño, pero que no es el mundo real y exterior en el que vive. En este lugar se originan los fenómenos transicionales que más tarde darán lugar al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales. En este contexto surge el concepto de objeto transaccional, que describe una tercera área de experiencia intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Por tanto, es algo interno y externo a la vez y puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la infancia, jugará un papel importante en la vida adulta.

Por tanto, para Winnicott, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo. Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre. Sin embargo, las otras dos realidades (la psíquica o la personal y el mundo real) son más o menos constantes, ya que la primera está relativamente determinada por lo biológico y la segunda es de propiedad común. El reconocimiento de la existencia de esta zona es de gran utilidad para el

analista ya que es el único lugar donde se puede originar el juego; la terapia debe ofrecer oportunidades para los impulsos creadores, motores y sensoriales que constituyen la malaria del juego.

De entre todas las teorías psicoanalíticas de interpretación del juego infantil, la teoría de Winnicott es interesante porque aporta un modelo que intenta dar respuesta a los fenómenos interactivos que se producen en el juego teniendo en cuenta tanto los aspectos emocionales como cognitivos del desarrollo del juego infantil.

### **LA TEORÍA COGNITIVA DE PIAGET**

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar, entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista.

### **LA TEORÍA SOCIO HISTÓRICA DE VYGOTSKY Y ELKONIN**

Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan

lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el chaval lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la “necesidad” de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico. Sin embargo, no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión, ya que lo que resalta Vygotsky es que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación.

### **LA TEORÍA DE SUTTON-SMITH**

La teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Robert defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la sociedad.

### **UNA PSICOLOGÍA DE LA PERSONA CONCRETA**

A fin de abordar el estudio de la persona concreta y superar las aporías de las teorías idealistas y empiristas ¿en qué forma el materialismo dialéctico posibilita el planteamiento del problema de la Psicología?

### **LAS CONDICIONES DE LA PERSONA CONCRETA**

1. Es indispensable tener presente el basamento fisiológico. Por lo tanto, “el cerebro sigue siendo la condición del pensamiento”, y es posible estudiar las relaciones entre las “las formas del pensamiento y la estructura cerebral. No obstante, tener presente el basamento fisiológico no significa convertir el pensamiento en un epifenómeno como tendría a hacerlo el mecanismo pues si bien el basamento fisiológico es una “condición”, no es ningún caso

responsable de la totalidad de las reacciones humanas ya que en ese caso la psicogénesis tendría un desarrollo automático.

2. Es necesario considerar las relaciones del hombre con el medio en que vive, pero esas relaciones no deben ser concebidas de forma unilateralmente mecánica: son relaciones dialécticas. El hombre tiene el poder de modificar el medio en el que vive (poder que comparte con todos los seres vivos). La persona concreta es desde el comienzo, biológica y social.
3. Dado que el yo es social desde el comienzo no existe individuo psíquico con anterioridad a las relaciones sociales que lo constituyen de ahí que el psicólogo deba asignar primordial importancia al estudio de la sociabilidad en las diversas formas que esta adopta a lo largo de la ontogénesis así como en el curso de la historia de las civilizaciones, recorriendo ocasionalmente a las formas patológicas. La socialización y la individualización corren parejas en la génesis.

### **EL CONCEPTO DE INTEGRACIÓN FUNCIONAL**

El concepto de integración funcional expresa la forma en que se efectúa el pasaje de uno a otro estadio.

El individuo es el lugar de una integración psicológica. Posibilitada y subtendida por la integración biológica, la integración psicológica constituye el objeto de la psicología; mediante su estudio llegamos a la comprensión de la persona concreta.

### **LA NOCIÓN DE CRISIS Y DE CONFLICTO**

El desarrollo concierne a la personalidad en su conjunto las transformaciones se traducen por conflictos y crisis de la personalidad global, ya que una nueva conducta solo puede aflorar mediante la negación de lo ya existente o, por lo menos, su superación. Las conductas representativas, por ejemplo, solo pueden

emerger cuando están apuntaladas por conductas de tipo emocional (primera forma de comunicación).

De manera pues que la evolución del niño se presenta a la observación como atravesada por crisis decisivas, de las cuales las más espectaculares para el educador, son la crisis de oposición de los tres años y la crisis de la pubertad.

## **ESTADIOS DEL DESARROLLO SEGÚN WALLON**

I.- Estado impulsivo y emocional: En general de 0a 1 año; estadio "centrípeto" o de edificación del sujeto.

\_0 a 2,3 meses: Estadio de impulsividad motriz pura. Predominio de las reacciones puramente fisiológicas (espasmos, crispaciones, gritos).

\_3 a 9 meses: Estadio emocional. Aparición de la mímica (sonrisa). Preponderancia de las expresiones emocionales como modo dominante de las relaciones niño –entorno.

\_9 a 12 meses: Comienzo de sistematización de los ejercicios sensorio motores.

II.- Estadio sensorio-motor y proyectivo. De 1 a 3 años: Estadio "centrífugo" o de establecimiento de relaciones con el mundo.

\_12 a 18 meses: Período sensorio-motor. Comportamiento de orientación e investigación. Exploración del espacio circundante, ampliado más tarde por la locomoción. Inteligencia de las situaciones

\_18 meses a 2-3 años: Estadio proyectivo. Imitación, simulacro, actividad simbólica, lenguaje, representación. Aparición de la inteligencia representativa discursiva.

III.- Estadio del personalismo. De 3 a 6 años: Estadio "centrípeto"; importancia de este período para la formación del carácter.

\_3 años: Crisis de oposición. Independencia progresiva del yo (empleo del "yo"). Actitud de rechazo que permite conquistar y salvaguardar la autonomía de la persona.

\_4 años: Edad de la gracia. Seducción del otro, edad del narcisismo.

\_5 a 6 años: representación de roles. Imitación de personajes, esfuerzo de sustitución personal por imitación.

IV.- Estadio del pensamiento categorial. De 6 a 11 años: Estadio "centrífugo"; preponderancia de la actividad de conquista y conocimiento del mundo exterior, objetivo.

\_6-7 años: Destete afectivo: "edad de la razón", edad escolar. Poder de autodisciplina mental (atención).

Brusca regresión del sincretismo.

\_7-9 años: Constitución de la red de categorías dominadas por contenidos concretos.

\_9-11 años: Conocimiento operativo racional, función categorial.

V.- Estadio de la pubertad y de la adolescencia. A partir de los 11 o 12 años duración variable: Estadio "centrípeto", indispensable para la constitución acabada de la persona. Crisis de la pubertad. Retorno al yo corporal y al yo psíquico (oposición). Repliegue del pensamiento sobre sí mismo (preocupaciones teóricas, duda). Toma de conciencia de sí mismo en el tiempo (inquietudes metafísicas, orientación de acuerdo con elecciones y metas definidas).

## **ENFOQUES DE LA TERAPIA DE JUEGO**

El juego es la forma de comunicarse del niño y es por ello que para trabajar con niños hay que entender y aprender el significado del juego. "La responsabilidad del terapeuta es la de determinar la técnica más apropiada para el caso en lugar

de forzar al niño a un molde terapéutico. Hay que individualizar y acomodar las técnicas al niño que cuenta con el apoyo intuitivo y de investigación. (West, 2000).

“Erickson, (1950) nos dice que el juego es una función del yo, un intento de sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo”. El juego tiene una función de comunicación. Es a través del juego que se ayuda a los niños a expresarse y posteriormente a resolver sus trastornos emocionales, conflictos, o traumas. Y además promover el crecimiento y el desarrollo Integral, tanto en lo cognitivo como en las interacciones con sus semejantes de manera apropiada.

## **FUNCIONES DE LA TERAPIA DEL JUEGO**

### **Biológicas:**

- Aprender habilidades básicas
- Relajarse ó liberar energía excesiva
- Estimulación cenestésica, ejercicios

### **Intrapersonales:**

- Deseo de funcionar
- Dominio de situaciones
- Exploración
- Iniciativa
- Comprensión de las funciones de la mente, cuerpo y mundo
- Desarrollo cognitivo
- Dominio de conflictos
- Satisfacción de simbolismos y deseos

### **Interpersonales:**

- Desarrollo de habilidades sociales
- Separación – individuación

### **Socioculturales:**

- Imitación de papeles deseados (en base a modelos que presentan los Adultos que lo rodean)

La psicoterapia de los niños fue intentada primero por Freud (1909) para tratar de aliviar la reacción fóbica de su paciente Hans. Freud le sugirió al padre del paciente algunas formas para tratar de resolver algunos de los principales problemas de su paciente. El juego no se usó directamente en la terapia infantil hasta 1919 por Hug-Hellmuth.

En 1928 Ana Freud empezó a usar el juego como una forma para atraer a los niños a la terapia. El fundamento de ésta técnica involucra el concepto de alianza terapéutica. El psicoanálisis tradicional sostenía que la mayor parte del trabajo de análisis se consumaba una vez que los aspectos saludables de la personalidad del paciente se unían a las fuerzas que el analista contraponía al YO enfermo del paciente. A medida que el niño desarrolla una relación satisfactoria, el énfasis del enfoque de la sesión se trasladaba lentamente del juego hacia las interacciones de tipo verbal. Ana Freud utiliza el juego como medio terapéutico. (Chateau, 1973).

Melanie Klein, (1932) utiliza el juego como sustituto de la verbalización, ya que es la forma de comunicarse del niño.

En 1938, Solomon desarrolló una técnica llamada “Terapia de juego activa” para usarla con niños impulsivos (acting-out). Solomon veía que esto ayudaba al chico a expresar su ira y temor a través del juego (efecto abreactivo). A través de la interacción con el terapeuta, el niño aprende a redirigir la energía usada antes en “Acting-out”, hacia conductas más aceptadas socialmente orientadas en el juego. Enfatiza el desarrollo del concepto del tiempo en el niño proporcionándole ayuda para separar la ansiedad de los traumas pasados y consecuencias futuras de la realidad de sus actos.

Hambridge recreó directamente el suceso productor de ansiedad en el juego para facilitar la abreacción en el niño. Esta técnica se utilizó en una fase

intermedia en la relación terapéutica previamente establecida, una vez que el niño tenía suficientes recursos (internos) del yo para manejar tal procedimiento intrusivo y directo.

La terapia de juego tuvo un desarrollo importante a partir del trabajo de Carl Rogers (1951) y Virginia Axline (1964-1969). La terapia de juego proviene de la escuela humanística y en esencia está centrada en el niño.

### **ENFOQUE E IMPORTANCIA DE LA TERAPIA DEL JUEGO**

Al estar centrados en el niño aceptamos lo que él nos quiere dar con su juego. El terapeuta debe estar alerta para reconocer los sentimientos que expresa el niño y éstos los devuelve de tal manera que el niño obtiene “insight” dentro de su conducta. Para lograr que se establezca el vínculo terapéutico las sesiones deben ser constantes y los padres del chico comprometerse a que esto se de, llevando ininterrumpidamente al niño a su terapia, y hablando con el terapeuta sobre sus inquietudes. El terapeuta debe tener toda la disposición, paciencia, respeto, consideraciones por el niño, estableciendo límites que le permitan al niño aprender respeto y contención. El terapeuta sólo establece las limitaciones necesarias para tener sujeta la terapia a la realidad y para concientizar al niño de su responsabilidad en la relación. (Lebovici, 2000).

En 1949 Bixler sugiere que el terapeuta establezca los límites con los que se siente cómodo, incluyendo:

- 1.- No debe permitirse al niño que destruya propiedades de la habitación excepto el equipo de juego
- 2.- No debe permitirse al niño atacar físicamente al terapeuta
- 3.- No debe permitirse al niño permanecer más del tiempo programado para la entrevista.
- 4.- No debe permitirse al niño llevarse juguetes del cuarto de juego
- 5.- No debe permitirse que el niño arroje juguetes, ni ningún otro material por la ventana.

Los límites permiten al niño que exprese sus sentimientos sin herir a otras personas temiendo represalias posteriores. Además permiten al terapeuta mantener una actitud positiva hacia el niño (ya que no se siente obligado a tolerar los acting-out agresivos de éste). Los límites se establecen desde la primera sesión con la consigna de presentación.

En las primeras sesiones el terapeuta no estructura el juego (lo deja libre) simplemente observa, analiza, aclara, comprende y ayuda al niño a sentirse seguro. Más adelante se irán estructurando las sesiones según lo que necesite el chico, y según su edad. Es importante anotar que cada edad tienen una forma de jugar, una forma de ser al mundo y de cómo se integra el niño a él.

La Terapia de Juego tiene como objeto evaluar al niño y al mismo tiempo ir trabajando el autoconocimiento por medio de la exploración, y el autocontrol.

En la Terapia de Juego se evalúan las conductas expresadas y los juguetes deben cumplir el propósito de suscitar ciertas conductas problema.

Se recomienda que los juguetes:

- 1) Permitan la expresión simbólica de las necesidades del niño
- 2) Que se encuentren en un espacio que le pertenecerá al chico en el momento de la terapia
- 3) Este espacio, deberá aclarársele al niño, será para que juegue y exprese sus emociones por lo que debe ser adecuado para la infancia
- 4) Que promuevan la catarsis y el insight
- 5) Que permitan la prueba de la realidad

Se debe proporcionar diversos juguetes al niño, manteniéndolos en un orden que llame a la exploración y elección. Se debe evitar la acumulación sin propósito (Ginott, 1961). Es recomendable tener buena cantidad de juguetes que puedan usarse de diferentes maneras (por ej. Juguetes para construir). También tener algunos juguetes que promuevan sentimientos difíciles de tratar en la vida diaria como aquellos que suscitan "Agresión o Dependencia" (por ej. pistolas,

carritos armados, trastos, utensilios de cocina etc.). Y juguetes que permitan la competencia, donde pueda intervenir el terapeuta si es la oportunidad.

Hay que enfatizar que el espacio de juego es un espacio que le permite al niño la expresión de sentimientos reprimidos, incluyendo la agresividad, y no por eso es que se le fomente, sino que hay que ayudarlo a canalizarla mejor y que él aprenda a controlarla, de tal manera que la terapia de juego es un espacio en que además del autoconocimiento, se promueve el autocontrol, distinguiendo siempre lo externo de lo interno, la realidad de la fantasía, esto es en lo que ayuda la Terapia de Juego al niño.

En el juego se debe dejar que el niño libere su imaginación, que exprese cómo ve al mundo y de qué manera se conecta con él. Tener paciencia y esperar que el niño verbalice sus fantasías y las expresiones de sus emociones.

La comunicación psicoterapéutica con el niño debe estar a tono con su nivel de desarrollo afectivo y cognoscitivo.

## **FUNCIÓN DEL JUEGO**

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

Vygotsky, (1979) nos propone que la función del juego, se refiere a una explicación del “por que” un determinado sistema juega dentro del desarrollo ontogénico de este sistema. Se deben explicar los criterios teóricos que se utilizan para determinar su función.

La recreación y el juego permiten a los niños descubrirse y descubrir el mundo que los rodea, basándose en la experiencia personal. Los panoramas imaginarios requieren de nuevas ideas y estrategias específicas para resolverlos. Provocan preguntas y desembocan en nuevos horizontes. (Grettel Danniela Barrantes, 2000).

Los educadores y expertos en el cuidado de los niños han destacado desde hace tiempo la importancia del juego en edad temprana. Pero cada vez

más muchos padres y maestros expresan confusión acerca de la función del juego en las vidas de los niños. (Diane E. Levin 2005.) El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y en el aprendizaje académico. El juego se ha catalogado como uno de los factores que influyen en el aprendizaje y como buen generador de la adaptación social. El gran Psicólogo ruso Vygotsky (1984), dijo que todas las funciones psicointelectuales de cada niño aparecen de dos en dos en el curso de desarrollo del niño; la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones interpsíquicas, la segunda, en las actividades individuales, como las propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquica (Vygotsky, 1988).el estudio del juego es importante , por ser una actividad social por excelencia y por influir en las características del pensamiento y la emocionalidad infantil. Para este autor es importante reflexionar sobre el juego de los niños ya que este, en ocasiones, cambia en los roles que ellos juegan, siempre en una ocasión para profundizar en su personalidad y para acércanos un poco mas a descifrar su desarrollo.

Este es uno de los vehículos mas poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela así como aprender a interactuar positivamente con otros.

El juego también contribuye al modo en que los niños se ven así mismos como aprendices. Mientras juegan, resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social, emocional e intelectual. Encuentran nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido de poder que surge de tener el control e imaginar cosas por si solos. Esto les ayuda a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje: descubrir como funcionan algunos problemas interesantes y resolverlos de manera creativa.

El juego individual de cada niño evoluciona y cambia a medida que el niño madura y adquiere experiencia y destreza. El juego también varía entre los niños

de acuerdo a la edad, las experiencias, el ambiente familiar, grupo cultural y la disposición individual.

No todos los juegos tienen el mismo valor; el nivel de crecimiento que promueven depende de que y como juegan los niños. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- 1) Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- 2) Estar a disposición del niño
- 3) No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.
- 4) Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- 5) Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- 6) Interactuar con ellos como sus iguales.
- 7) El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.
- 8) Es muy importante participar en el juego con ellos

Vygotsky, determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es mas rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de los niños. En otras palabras el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres y adultos) mas expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de aprendizaje mas avanzados.

La intervención de los adultos ayuda a que los niños vayan construyendo continuamente su vida para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social.

El juego es la vida misma para las niñas y niños en cuanto hay un componente de disfrute y placer que lo acompaña e involucra a los otros y

otras (Sánchez Blanco y otros 1998). porque estas acciones le sirven para reelaborar experiencias cotidianas que en absoluto le resultan agradables.

Su función principal y mas importante es la de permitir el desarrollo en diversas áreas (sensorial, psicomotor, cognitivo, afectivo, social) que ciertos autores ya han mencionado.

## **BENEFICIOS DEL JUEGO INFANTIL**

El juego ayuda directamente al desarrollo cognitivo del niño, proporcionándole un equilibrio para los aprendizajes y las bases para una educación armónica y completa. Ayuda al niño en la adquisición de habilidades cada vez más difíciles. Contribuye a la exploración de su propio cuerpo. Facilita el proceso de socialización. Posibilita la estructuración del lenguaje y pensamiento, estimula la observación, atención. El juego contribuye al desarrollo en diferentes esferas, como las siguientes:

**Desarrollo sensorial:** El niño comienza a conocer el mundo a través de los sentidos y percepciones. El desarrollo sensorial tiene lugar a través de juegos sensorio motrices: coger, palmar, morder, escuchar.

**Desarrollo psicomotor:** Tanto la motricidad gruesa (coordinación y control global del movimientos del cuerpo, equilibrio), como motricidad fina (precisión, habilidad manual, coordinación óculo manual).

**Desarrollo cognitivo:** Conciencia de causa-efecto, espacio-temporal, inicio de conceptos de expresión y comunicación, atención, memoria y creatividad.

**Desarrollo afectivo:** Expresión espontanea de su personalidad, descarga de tensiones, favorece su autonomía, emoción, alegría.

**Desarrollo social:** Interpretación de normas sociales. El juego es un auténtico aprendizaje para la conciencia social.

La vida es un permanente aprendizaje y el desarrollo humano no puede ser entendido sin él. (Seybold, 1986; Garaigordobil, 1990).

En cierto sentido, un niño cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. Sin embargo, en otro sentido esta libertad no es más que ilusoria, ya que sus acciones se hallan subordinadas al significado de las cosas y el pequeño se ve obligado a actuar en consecuencia (Vygotsky, 1989).

## **TIPOS DE JUEGO**

El juego constituye una actividad importante para el desarrollo del niño y es completamente necesaria para un crecimiento sano. La importancia educativa del juego es enorme y puede decirse que un niño que no juega es un niño enfermo. A través de los diferentes tipos de juegos, el niño puede aprender una gran cantidad de cosas.

**Juegos de ejercicio:** son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Repetir acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, etc. podrían ser consideradas juegos de ejercicio y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos.

Algunos ejemplos significativos de este tipo de juegos serían sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, correr en pasillos, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas y todos aquellos juegos en los que la actividad es repetitiva y en la repetición de esta acción reside el encanto de la propia actividad.

Son los primeros juegos que realiza un bebé y aunque la edad por excelencia para este tipo de juegos son los tres primeros años, en edades superiores también podemos encontrar juegos de ejercicio, normalmente relacionados con distintos tipos de desplazamientos o movimientos. Como ejemplo de juegos de ejercicios para niños mayores de 3 años podríamos

mencionar ir en bicicleta, en monopatín, en patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos o peonzas, diabólos, etc.

Los juegos de ejercicio son fundamentales, porque contribuyen al desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos. Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio.

Suelen fomentar la auto-superación, pues con ellos, cuanto más se práctica, mejores resultados se obtienen.

**El juego de ensamblaje:** consiste en encajar, ensamblar, superponer, apilar, juntar piezas, etc.

Este juego se desarrolla cuando un niño/a se fija una meta la de construir - y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue.

En los primeros años de vida, las construcciones realizadas suelen ser de carácter muy simple, con elementos simbólicos y con frecuencia requieren la ayuda del adulto. Conforme se va aumentando en edad, las construcciones empiezan a ser más elaboradas y por ello se hace cada vez más imprescindible la secuencialización de las acciones y la necesidad de seguir con rigor las instrucciones de montaje proporcionadas por el fabricante.

Algunos ejemplos de este tipo de juegos son los rompecabezas, los mecanos, las maquetas para construir y todos aquellos juegos en los que la actividad lúdica se centre de una forma u otra en apilar, encajar o unir piezas con vistas a conseguir resultados.

Los juegos de ensamblaje contribuyen fundamentalmente a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones. Suelen favorecer también la autoestima y la auto-superación.

**El juego simbólico:** es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego en el que el niño/a atribuye toda clase de significados, más o menos evidentes a los objetos. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros, etc.

Este tipo de juego comienza a observarse sobre los 2 años y conforme se va aumentando en edad, cada vez se va haciendo más complejo, más elaborado y con mayor cantidad de detalles. En los primeros años se centra en la vida más próxima del niño/a (la familia, los animales, el colegio, la casa, los juguetes) y luego en entornos algo más alejados (las profesiones, los roles sociales, los personajes de ficción). A partir de los 8 años, la importancia del juego simbólico va disminuyendo.

Algunos ejemplos de este tipo de juguetes serían los vehículos, las muñecas, los talleres mecánicos, los juegos de médicos, los superhéroes, las naves espaciales, los tocadores, los disfraces y todos aquellos juegos que de una forma u otra reproduzcan el mundo de los adultos, ya se de situaciones cotidianas o de personajes de ficción.

Los juegos simbólicos y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea. Con ellos, se aprenden y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta. El desarrollo del lenguaje es muy asociado a este tipo de juegos pues los niños/as verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados. Favorecen también la imaginación y la creatividad.

**Los juegos de reglas:** son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

Sobre la edad de 4 años empiezan a surgir los primeros juegos de reglas. Al principio suelen ser juegos de habilidad, asociación, atención o memoria y con

frecuencia requieren la participación de un adulto o de un niño/a de mayor edad. En edades superiores, la variedad y complejidad de este tipo de juegos va siendo mayor; van incorporándose juegos de preguntas y respuestas, juegos de ordenador, juegos de estrategia, de deducción, etc.

La mayoría de ellos son juegos de mesa o de tablero, pero también hay otros juegos de reglas con los que se juega en otras situaciones, como por ejemplo el golf, los juegos de puntería, los futbolines, canastas, etc. Este tipo de juegos normalmente implican la participación de varios jugadores, pero también es posible que se trate de juegos individuales en los que el jugador ha de seguir unas normas para conseguir el objetivo previsto.

Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños/as a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. Además son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.

Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Decroly, en su concepción del juego como un instinto, se refiere a los juegos vinculados con:

- a) La necesidad de alimentos: juego de las comidas.
- b) La necesidad de movimiento: juego de carreras, de movimiento sin objeto.
- c) El amor propio: juegos donde el niño o la niña ganan.
- d) El instinto de propiedad: juegos de colecciones.
- e) El instinto sexual: bailes, cortejos.
- f) El instinto maternal: juego de muñecas.
- g) El instinto grupal: juegos de sociedad.
- h) Los instintos de defensa: juegos de persecución de guerra.

i) Juegos de imitación.

A partir del reconocimiento de la importancia de esta actividad para los niños, Decroly establece, además, un sistema de juegos didácticos que clasificó para su mejor comprensión, dirigidos a concentrar la atención de los pequeños y a favorecer su creatividad. Estos juegos didácticos pueden sintetizarse en:

**Juegos visuales motores.** Decroly aboga por su aplicación como inicio de la educación y subraya su éxito en los educandos: juegos con bloques, con cubos, de clasificación, de encaje y entre otros se encuentra el uso de los videojuegos como instrumentos educativos.

Uno de los secretos de la gran aceptación de los videojuegos es que los usuarios entienden rápidamente el objetivo del juego, al contrario de lo que les sucede a menudo a los niños en sus estudios. Por ello, los videojuegos pueden ser utilizados aprovechando ese elemento clave para el aprendizaje. En muchas ocasiones los niños no saben cuál es el objetivo en el estudio de sus asignaturas escolares, pero cuando juegan al videojuego comprenden que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, encontrar el tesoro, lo que les proporciona un alto nivel de motivación. Además, los videojuegos permiten la repetición instantánea y el nuevo intento tras el error en un ambiente sin consecuencias nefastas.

Una de las cuestiones que más preocupa a los padres es saber si un videojuego es adecuado o no para su hijo. Dependiendo de la edad del niño o niña, unos videojuegos resultarán más apropiados que otros (debido a su contenido, contravalores, nivel de adicción que genera), por lo que es fundamental que los padres chequen los envoltorios de los videojuegos e indiquen a qué franja de edad se destina cada juego y jueguen al mismo tiempo que sus hijos.

1) **Juegos motores y audio-motores.** Estos deben practicarse con los ojos vendados e implican el reconocimiento de objetos y de ruidos.

2) **Juegos visuales.** Se dirigen preferentemente al desarrollo de los procesos intelectuales más que sensoriales. Son ejercicios de atención mediante figuras impresas en cartones, lo que es ya una etapa hacia la abstracción, tales como los juegos visuales de color, de forma y colores, con piezas sueltas, con objetos que faltan y otros, incluyendo los juegos preparatorios de cálculo que no necesitan del concepto de número, y otros donde este va unido a la cantidad; también incluye los juegos de iniciación de la lectura.

Los seguidores de la obra de este autor han estudiado y multiplicado estos ejercicios, orientándolos con frecuencia hacia la socialización de los infantes.

V. Yadeshko y F. A. Sogin, representantes de la Pedagogía Infantil con enfoque histórico-cultural, identifican, entre los tipos de juegos:

**Los juegos de roles con argumentos:** que constituyen un reflejo de la realidad, creados por los propios educandos.

**Los juegos dramatizados:** que están condicionados por el argumento y contenido de una obra literaria. Se asemejan a los juegos de roles y pueden tener elementos creativos, pero su peculiaridad consiste en que reproducen hechos en una sucesión exacta.

**Los juegos de construcción:** valorados como una variedad del juego de roles y cuyo contenido fundamental es el reflejo de la vida circundante en diferentes construcciones y de las acciones que están relacionadas con ellos. Lo fundamental es la familiarización del niño y la niña con la actividad correspondiente a los obreros, con la técnica aplicada y su utilización.

**Los juegos didácticos:** constituyen la forma más característica de enseñanza para los pequeños; en ellos se les plantean tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

**Los juegos de mesa:** son juegos didácticos del tipo de tableros, lotería, dominó. Como su nombre indica, se realizan en las mesas; generalmente son necesarias parejas de dos o cuatro componentes.

**Los juegos de entretenimiento:** forman un grupo especial, cuya finalidad es alegrar, entretener a los niños; etc. En ellos se presentan elementos poco frecuentes: lo divertido, las bromas, lo inesperado, como, por ejemplo, en «La gallinita ciega» o en «Atrapar a la liebre» y otros.

**Los juegos de movimiento:** son ante todo, un recurso de la Educación Física de los educandos; las reglas cumplen su papel organizativo y obligan a subordinarse al objetivo.

### TIPOS DE JUEGO Y SUS BENEFICIOS

TIPOS DE JUEGO	BENEFICIOS
<b>Juegos de ejercicio</b>	Contribuyen al desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos. Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio.
<b>El juego de ensamblaje</b>	Fundamentalmente ayudan a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la

<b>TIPOS DE JUEGO</b>	<b>BENEFICIOS</b>
	capacidad de interpretar unas instrucciones. Suelen favorecer también la autoestima y la auto-superación.
<b>El juego simbólico</b>	Son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea. Con ellos, se aprenden sobre los roles establecidos en la sociedad adulta. El desarrollo del lenguaje, pues los niños/as verbalizan continuamente mientras los realizan. Favorecen también la imaginación y la creatividad.
<b>Los juegos de reglas</b>	Son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños/as a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. También favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.
<b>Juegos visuales motores</b>	Los niños aprenden a clasificar
<b>Juegos motores y audio-motores</b>	Favorece en el reconocimiento de Objetos y de ruidos.

<b>TIPOS DE JUEGO</b>	<b>BENEFICIOS</b>
<b>Juegos visuales</b>	Favorece el desarrollo de los procesos intelectuales.
<b>Los juegos de roles con argumentos</b>	Constituyen un reflejo de la realidad
<b>Los juegos dramatizados</b>	Ayudan a los niños a desarrollar su creatividad.
<b>Los juegos de construcción</b>	El niño aprende a familiarizarse con los que lo rodean.
<b>Los juegos didácticos</b>	Favorecen en el desarrollo de la atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.
<b>Los juegos de mesa</b>	Aprenden a respetar turnos.
<b>Los juegos de entretenimiento</b>	La finalidad es alegrar a los niños.
<b>Los juegos de movimiento</b>	Favorecen la psicomotricidad de los niños.

Tabla No. 2 Se presenta una síntesis de los tipos de juego así como los beneficios y competencias que se promueven.

# HABILIDADES SOCIALES

## DEFINICIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Hoy en día numerosas definiciones han tratado de definir lo que es una conducta socialmente habilidosa, teóricos como Meichenbaum, Butler y Grudsen, (1981), afirman que es imposible desarrollar una definición consistente de competencia social ya que esta es parcialmente dependiente del contexto cambiante. La habilidad social debe considerarse dentro de un marco cultural determinado, y los patrones de comunicación varían ampliamente entre culturas y dentro de una misma cultura, dependiendo de factores tales como la edad, el sexo, la clase social y la educación. El individuo por otro lado trae también sus propias actitudes, valores, creencias, capacidades cognitivas y un estilo único de interacción (Wilkinson y Canter, 1982).

Desde nuestro punto de vista se considera que es necesario tener en cuenta tanto el contenido como las consecuencias al definir la conducta socialmente habilidosa, por tanto una definición que resalta el concepto de "expresión" y no olvida el de reforzamiento; Por lo se menciona que: "La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación respetando esas conductas de los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas". (Caballo, 1986, pp. 6).

Como vemos esta definición nos acerca al tipo de comportamiento que el sujeto con habilidades sociales debe presentar, y la importancia de este como reforzador y solucionador de problemas en las situaciones con los demás. Son las habilidades o capacidades que permiten al niño interactuar con sus pares y entorno de una manera socialmente aceptable. Estas habilidades pueden ser aprendidas y pueden ir de las mas simples a las mas complejas como: saludar,

sonreír, hacer favores, pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos, expresar opiniones, defender sus derechos, iniciar, mantener o terminar conversaciones, etc. Por otros autores han sido definidas como el “conjunto de conductas emitidas por un individuo o un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo o de un modo adecuado a la situación inmediata, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (Aarón A, et al 2000). Es lo que se llama conducta socialmente positiva que permite adaptarse al medio social e interactuar con otras personas en cualquier forma. “conjunto de habilidades de relación con las personas del entorno (Hartup W, 1992) facultad para poder afrontar la vida con optimismo, haciendo feliz a las personas que nos rodean y sintiéndonos felices con nosotros mismos; estas habilidades se pueden aprender y poner en práctica pero hay un factor muy importante en nuestra personalidad que se hace que se cumplan o no, también influyen las circunstancias en las que nos desenvolvemos y el desarrollo de nuestra personalidad. Consideradas también como “la capacidad de una persona en el sentido de la expresión (Miller, N. E- and J. Dollard, 1971).

Es el conjunto de hábitos, adquisiciones, conductas, etc., que le permiten al sujeto adaptarse, o no, ser autónomo, integrarse a la sociedad de acuerdo a sus capacidades. Es saber utilizar las reglas de convivencia social, sin parecer muy estirados, pero sin faltar a las más elementales reglas de cortesía y comportamiento. Por otro lado se le puede considerar que es el conjunto de hábitos y adquisiciones, conducta, etc., que le permiten al sujeto adaptarse, ser autónomo, integrarse a la sociedad según sus capacidades, es la capacidad de actuar o de interactuar adecuadamente en un momento o situación concreta para la correcta integración del individuo en el ámbito social. (Hartup, W. 1992).

Son en definitiva varias definiciones que nos aproximan de manera clara al término de “habilidades sociales”, diversas exposiciones tienen en común que

dicho termino implica apertura, se hace hincapié en los hábitos que están presentes en la sociedad, en la familia.

## **DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

Para que la conducta sea socialmente habilidosa implica la especificación en tres componentes de la habilidad social:

1. Dimensión conductual, el tipo de habilidad.
2. Dimensión personal, las variables cognitivas
3. Dimensión situacional, el contexto ambiental

Las dimensiones más aceptadas son las siguientes (Caballo, 1986).

1. Iniciar y mantener conversaciones
2. Hablar en público
3. Expresión de amor, agrado y afecto
4. Defensa de los propios derechos
5. Pedir favores
6. Hacer y aceptar cumplidos
7. Rechazar peticiones
8. Expresión de opiniones personales
9. Expresión justificada de molestia
10. Disculparse o admitir ignorancia
11. Petición de cambios en la conducta del otro
12. Afrontamiento a las críticas

Las dimensiones de conducta están determinadas por factores ambientales o situacionales, como la familia, la escuela, las tiendas, etc.; las

variables de las persona, como son sus actitudes, valores, creencias, expectativas, capacidades cognitivas, esquemas, etc. y la interacción entre ambos. Estas variables cognitivas son importantes en el momento de comportarse de forma socialmente hábil, y por tanto son elementos básicos a modificar cuando la conducta interpersonal es inadecuada.

## **DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

El desarrollo social de la persona comienza en el momento en que nace. Se ha demostrado claramente la importancia esencial del vínculo afectivo madre-hijo desde el inicio para el posterior desarrollo social del individuo (Sroufe, 2000). El comportamiento social constituye un aprendizaje de patrones cada vez más complejos que incluyen aspectos cognitivos, afectivos, sociales y morales que van adquiriendo a través de un proceso de maduración y aprendizaje en permanente interacción con el medio social (Hidalgo y Abarca, 1999, p. 1).

La meta del desarrollo social es lograr un nivel de autonomía personal que le permita su propia autoafirmación. En la etapa escolar el niño debería aprender las conductas sociales que se esperan de él, adquisición de roles, jerarquización de sus conductas según las normas de convivencia y regulación social (Berwart y Zegers, citados en Hidalgo y Abarca, 1999).

Es importante fomentar las habilidades sociales por medio del aprendizaje, sin embargo deben de ser considerados los factores predisponentes de personalidad, biológicos y ambientales, por que pueden ser responsables de la resistencia a cambios, recaídas en conductas sociales inadecuadas, o ser personas que presenten un mal pronóstico frente al tratamiento (Riso, 1988).

El niño debe adaptarse a otras exigencias sociales: diferentes contextos, nuevas reglas, y la necesidad de un espectro mucho más amplio de comportamiento social. Es un período crítico respecto a las habilidades sociales ya que antes no eran tan claramente detectadas, actualmente se presentan

problemas dentro del sistema familiar o bien problemas de ansiedad y timidez. (Hidalgo y Abarca, 1999; Monjas 2000).

Los distintos tipos de crianza se debe a la diversidad de familias, como las familias coercitivas, son las que ejercen control por la fuerza y con amenaza de castigo físicos sobre sus miembros, en este tipo de familia se encuentran la gran mayoría de los niños cuyos comportamientos son agresivos; las familias hostiles tienen niños aislados de la sociedad, dependientes y poco hábiles; las familias funcionales o saludables sus miembros tienen a tener contacto entre ellos, sus interacciones son afectuosas y abiertas. (Aarón, et, al. 2000).

La escuela es el segundo contexto socializador, ya que cumple con dos tareas: la educación y la formación, mediante la escuela el individuo puede socializar con los profesores y otros niños mayores y más pequeños.

El grupo de pares es el tercer contexto socializador, la interacción con sus iguales afecta el desarrollo de la conducta social, proporcionándole al niño muchas oportunidades de aprender normas sociales, ya que le da al niño la oportunidad de autoconocerse y de entrenar las habilidades sociales, le ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad y a ensayar patrones nuevos de comportamiento. (Katz L, 1991).

El hogar es el primer lugar donde el niño desarrolla su personalidad, donde aprende sus primeros comportamientos, es en la familia donde se socializan con los hermanos y los padres, ya que ellos constituyen modelos significativos para el niño.

El género es importante cuando se analiza la conducta social, ya que las niñas tienen una adquisición del lenguaje mas temprana, aprenden a leer y a escribir antes que los hombres. Los niños rechazados por el grupo de pares presentan una alta frecuencia de conductas agresiva, en cambio las niñas rechazadas presentan timidez, ansiedad. El atractivo físico también es considerado como una variable importante en la interacción social. Los niños populares son considerados más atractivos por sus pares. (Levinger, 1984).

La inteligencia es importante en el desarrollo de las habilidades sociales como la sensibilidad hacia los problemas humanos, la capacidad para conceptualizar medios en la solución de problemas interpersonales.

Los factores afectivos son otras de las dimensiones importantes, ya que en ellas se encuentra la autoestima que en un sentido de correspondencia, confianza, identidad; el individuo con alta autoestima no demuestra un alto grado de autoestima, aceptación de si mismo y de los demás, reconoce sus propias fortalezas y habilidades; los individuos con baja autoestima se sienten incapaz de realizar algo. (Cominetti, 1997).

## **ENTRENAMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

Son numerosas las estrategias que pueden utilizarse para entrenar las habilidades sociales. Estas técnicas pueden aplicarse bien individualmente o de manera combinada. A continuación se relacionan algunas de las estrategias ampliamente utilizadas en numerosos programas de intervención y que pueden ser fácilmente aplicables tanto en el contexto escolar como en el entorno familiar.

Para que las habilidades sociales puedan tener una mejor comprensión por los sujetos la autora Marsellach Umbert (2000), habla en detalle de sus componentes en los siguientes cuatro puntos:

1. Modelamiento
2. Representación de papeles
3. Retroalimentación
4. Generalización

### **MODELAMIENTO:**

Se define como un aprendizaje por medio de la imitación, este será mas efectivo cuando el modelo (la persona a imitar) aparezca con experiencia el

Modelamiento se presenta mas efectivo cuando la situación presente las conductas a imitar con claridad con precisión, de forma gradual de menor a mayor dificultad; con las suficientes repeticiones que permitan su sobreaprendizaje con la menor cantidad posible de detalles innecesarios. La persona que observa el modelo debe: saber que tiene que imitarlo, asumir una actitud similar, tener simpatía o que le guste el modelo y ser recompensado por realizar las conductas observadas. Las etapas son tres: atención, repetición y reproducción.

### **REPRESENTACIÓN DE PAPELES (ROLE PLAYING)**

Definida como el desempeño de un individuo de un papel o que se comporte de manera determinada. El sujeto desempeña bien su papel si tiene la información suficiente y necesaria para poder desempeñarlo. Los últimos pasos incluyen la participación del sujeto, compromiso con la conducta y opinión que va a simular, improvisación y recompensa, aprobación o reforzamiento por llevar a cabo la representación de las conductas.

### **RETROALIMENTACIÓN**

Se le asigna como suministrador al sujeto que esta adiestrando información sobre como se ha representado el papel asignado. Aquí hay que tomar en cuenta la recompensa, el esfuerzo, la critica, el volver a repetir el aprendizaje. Hay que destacar lo importante que es el refuerzo social o el elogio, la aceptación y el estímulo.

### **GENERALIZACIÓN**

Significa englobar los tres procedimientos anteriores, con los cuales el sujeto podrá adiestrarse en ciertas habilidades. Dichos procedimientos no son efectivos

Por si solos, por ejemplo el Modelamiento y la representación de papeles, las conductas recién aprendidas tienen gran probabilidad de mantenerse, pero esto no sucederá a menos que los sujetos vivan esas conductas como experiencias recompensadas. Por ello se señala el refuerzo como principal. La

combinación de los tres procedimientos constituye un planteamiento de adiestramiento de habilidades con mayor efectividad y aplicación.

# **CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR**

## **CARACTERÍSTICAS FÍSICAS**

El ser humano nace sin el dominio del aparato neuro-motor pero si con las estructuras orgánicas necesarias para su desarrollo. La rapidez o lentitud de su desarrollo depende del grado de madurez del cerebro, el sistema nervioso, así como de las condiciones y estímulos adecuados (Miriam Stoppard, 1991).

En los años preescolares no sólo cambia la cantidad de tejido graso, sino también la constitución músculo-esquelética. La estatura durante el primer año aumenta de veinte a veinticinco centímetros, y a los cuatro años se duplica respecto a la del nacimiento. La cabeza, que al nacimiento representa casi la cuarta parte del tamaño corporal, reduce su crecimiento-

El aspecto regordete se explica por el hecho de que la cintura es tan grande como el pecho y la cabeza; esto obedece a que los órganos internos crecen a un ritmo mucho más acelerado que otras partes del cuerpo (Guy R. Lefrancois, 2001). En cuanto a la dentición, al inicio del preescolar han terminado de crecer los dientes temporales, que constan de 20 piezas.

A los cuatro años el corazón ha triplicado el peso que tuvo al nacer: otros órganos y glándulas aumentan con lentitud. Por el contrario, los órganos genitales siguen estacionados hasta la pubertad aunque existen tocamientos que satisfacen la curiosidad y la sensualidad infantil.

El desarrollo de la audición y la visión tienen gran importancia en el niño de preescolar. La audición es un medio básico en el desarrollo del preescolar, pues a través de ella se relaciona con el mundo exterior y es fundamental para la formación del lenguaje. La visión binocular o simultánea de los dos ojos con percepción de profundidad se establece de manera automática.

## **DESARROLLO MOTOR**

En general muchos de los aspectos del crecimiento están relacionados no sólo con el desarrollo motor y el desenvolvimiento intelectual del niño, sino también con el entorno social. Los procesos del crecimiento físico y el desarrollo psíquico entre niños y niñas presentan ciertas diferencias además de las características individuales; por ejemplo, a la edad de tres años el niño por término medio mide unos ochenta y cinco centímetros de alto y pesa alrededor de unos quince kilogramos. Por término medio, las niñas son casi tan altas (noventa y cuatro centímetros) y pesan casi lo mismo (unos catorce kilos).

También hay importantes diferencias sexuales en la composición del cuerpo y consisten en que las niñas poseen más tejido graso y los niños, más tejido muscular. El crecimiento muscular, esquelético y el desarrollo sensorial facilitan una mejor coordinación entre lo que los niños pueden hacer y lo que desean hacer. Esto les permite asentar los fundamentos para el aumento de distintas destrezas en la ejecución de actividades psicomotoras: de locomoción, equilibrio y manipulación.

Entre las habilidades motoras están las gruesas y las finas. Las gruesas involucran a los músculos grandes, y las finas involucran la coordinación ojo-mano y músculos pequeños.

### **HABILIDADES MOTORAS GRUESAS**

La motricidad del niño, en el periodo de tres a cuatro años evoluciona como sigue. Se desplazan caminando, corriendo y saltando en diferentes direcciones. El desarrollo de la orientación espacial mayormente lo muestra al lanzar de diferentes formas y hacia diferentes puntos de referencia.

Los preescolares realizan grandes adelantos en las habilidades motoras gruesas. Saltan sin dificultad hacia arriba y hacia abajo; corren armoniosamente y controlan con mayor facilidad los ritmos regulares de su paso; también realizan saltos de longitud con o sin obstáculos. Todo ello se debe a la mayor

independencia de los músculos de las piernas que conservan el equilibrio de su cuerpo con bastante facilidad.

Al ganar rapidez, exactitud y coordinación motriz tanto en reposo como en movimiento; amplía su orientación espacial, elemento integrante de la formación del dominio del habla y de la escritura. Orientación en la posibilidad que tiene el individuo de poder realizar movimientos controlados de acuerdo al espacio físico. El proceso de orientación espacial requiere de la construcción de las nociones de duración, ritmo y sucesión.

El proceso de orientación de orientación espacial también se define la lateralidad del niño. Derecha-izquierda y algunas nociones de situación y dirección en el espacio se van entendiendo y utilizando progresivamente como: arriba-abajo, adelante-atrás, etc.

La práctica de habilidades motoras que el niño va desarrollando permite una conciencia más amplia de su cuerpo, lo que ayuda gradualmente en la construcción del esquema corporal y de su propia identidad. Es necesario no olvidar que las habilidades motoras gruesas varían en su capacidad dependiendo de la herencia genética y de las oportunidades para poder practicarlas.

La acción de rodar la pelota se ejecuta en esta edad con mayor dirección no sólo por el piso, sino también por encima de bancos. Los lanzamientos se realizan con mayor variedad e inician el golpeo de la pelota con un pie.

En esta edad comienzan ciertas manifestaciones de acción cooperativas entre un niño y otro; en ocasiones comparten sus juguetes y realizan algunas acciones en pequeños grupos: lanzar o rodar la pelota en parejas, caminar en grupos pequeños tomados de las manos, girar en parejas, hacer rondas jugando en círculos; etc.

En el grupo de cuatro a cinco años la carrera la realizan combinadamente: corren y caminan, corren y golpean o lanzan objetos; y

también cambian la dirección de la carrera al bordear objetos colocados en el piso, si estos se encuentran separados unos de otros.

Además de subir y bajar la escalera con mejor coordinación y continuidad en los movimientos, comienzan a realizar la trepa sobre un plano vertical (cuerdas con nudos). Esta trepa la ejecutan con el cambio de agarre de las manos sin lograr todavía el desplazamiento de las piernas.

La reptación la realiza por el piso con movimientos alternos de brazos y piernas, pero aún sin buena coordinación y también la ejecutan por bancos donde se sostienen de sus bordes y con una ligera flexión de los brazos, desplazan todo el cuerpo, arrastrándose por el banco. Ejecutan la cuadrupedia en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) por arriba de bancos y muros pero sin un movimiento continuo, por lo que se ejecuta descoordinadamente. Cuando realizan esta acción por las tablas inclinadas o a nivel del piso, recurren nuevamente al movimiento antecesor de gateo.

Caminar por tablas en el piso no sólo hacia adelante sino también hacia atrás y por arriba de los bancos y muros; al final de éstos salta hacia abajo. La mayoría de los niños cuando saltan de esta forma, caen con poca estabilidad y se observan las piernas extendidas en la caída. También saltan desde el piso, a caer sobre un obstáculo o pequeña altura y pasan saltando, objetos de veinticinco centímetros aproximadamente de altura, colocados en el piso.

## **HABILIDADES MOTORAS FINAS**

La maduración es la coordinación ojo-mano y músculos pequeños va adquiriendo mayor presión. El niño puede construir una torre con más de nueve cubos, abotonar una camisa, emplear artículos para su alimentación y aseo personal.

Además puede realizar diferentes trazos, (Condemarin y Chadwick, 1990), señala que los niños de dos años garabatean, no al zar sino en modelos de líneas verticales y en zigzag. Los niños de tres años dibujan formas

geométricas (círculos, cuadros, rectángulos, triángulos) cruces y luego entran en una fase en que combinan estas formas en diseños mas complejos.

## **CARACTERÍSTICAS AFECTIVAS**

La afectividad es el conjunto de reacciones psicológicas del individuo frente a situaciones provocadas por el contacto del mundo exterior (Diccionario de Psicología y pedagogía, 2004). Estos contactos psicoafectivos generan reacciones orgánicas y condicionan la personalidad, el desarrollo y la inteligencia.

La afectividad involucra al sentimiento y la emoción. Los sentimientos esta dirigidos por impulsos hacia una forma definida de conducta. La emoción es un fenómeno de tipo afectivo que se acompaña por una conmoción orgánica, reacción que recae en el comportamiento del individuo y esta caracterizado por fuertes sentimientos. Las emociones básicas son alegrías, tristeza y enojo. Algunos autores consideran el sentimiento como un estado psíquico y a la vez cognoscitivo y afectivo.

La emoción representa los sentimientos intra síquicos en relación con algún tipo de experiencia. Según (Magda Arnold, 1978), primero se recibe una situación agradable; enseguida sobreviene una evaluación que provoca una reacción emocional que se puede provocar por tendencia a evitar el dolor o buscar el placer.

La afectividad tiene estrecha relación con la construcción progresiva de la identidad junto con la capacidad de relacionarnos y comunicarnos con los demás. Al principio el niño no esta diferenciando respecto del mundo, es en la medida que se relaciona con los demás y con el medio que el niño se va diferenciando.

Las emociones dirigidas “al yo” como la culpa, la vergüenza y el orgullo se manifiestan alrededor de los tres años, una vez que los niños comienzan a aceptar las normas de los padres. Los niños carecen del suficiente desarrollo

cognitivo para reconocer esas emociones y sus causas, lo que es muy necesario para el control emocional. Parte de la confusión que los niños tienen es la dificultad para reconocer que pueden experimentar diferentes reacciones emocionales al mismo tiempo.

Entre los dos y seis años de edad, el desarrollo afectivo está relacionado con el proceso cognitivo, manifestando de manera progresiva un descentramiento; significa que el estado de egocentrismo inicial comienza a disminuir. Esto le permite al niño ver a los demás desde otra perspectiva; reconociéndolos como entidades separadas, hecho que da lugar a la construcción de su propia identidad.

Durante este periodo se establece o modifican muchas características como: la curiosidad sexual, dependencia y/o independencia, la motivación de logro, la agresión, la tipificación sexual, etc. cada una de estas características se manifiestan en diversas y múltiples situaciones afectando muchos aspectos de la conducta.

Entre las características afectivas que influyen a la socialización del individuo están:

### **CURIOSIDAD SEXUAL**

Los aspectos sexuales están interconectados con sensaciones agradables de tipo genital y por estimulación erótica. Los niños suelen practicar una forma modificada de masturbación que consiste en tocar y jugar con los genitales. También es muy común oír las preguntas acerca del origen de los bebés.

### **DEPENDENCIA INDEPENDENCIA**

El niño recorre un largo proceso para pasar de la dependencia a la independencia, tanto física como emocional. El ser humano, desde que nace está sujeto a otros para satisfacer necesidades básicas como el alimento, abrigo, higiene, etc. (Paúl H. Mussen, 1984).

## **MOTIVACIÓN DE LOGRO**

La motivación se refiere a las necesidades, metas o deseos que provocan la acción. Una de sus cualidades es la de ser energizador de la conducta. Esta energía contribuye a aumentar la capacidad de respuesta frente a la motivación. Las fuerzas motivadoras llamadas necesidades o funciones tienen valor de estímulos, los cuales están vinculados a dar respuesta frente a cualquier necesidad.

Dos propiedades específicas constituyen a la motivación: la actividad difusa, cuya característica es la carencia de dirección hacia una meta, y la energía dirigida a una meta. Estas propiedades producen estados de energía que afectan la conducta sensiblemente.

El individuo tiene que aprender un conjunto de conductas para satisfacer un motivo. Si estos motivos no son satisfechos pueden convertirse en generadores de tensión y ansiedad. Los niños aprenden los motivos del afecto, del poder, del dinero y de la amistad.

## **LA TIPIFICACIÓN SEXUAL**

La tipificación sexual es el proceso que define los roles sociales para los hombres y mujeres de acuerdo a lo que cada cultura considera adecuado al sexo de la persona; por ejemplo algunas culturas consideran que la agresión, la confianza en sí mismo y la independencia son atributos masculinos y la crianza, obediencia y el sentido de responsabilidad son consideradas cualidades femeninas.

Así el aprendizaje desempeña un papel importante, pues los padres estimulan la conducta tipificada de manera directa y suelen recompensar las respuestas adecuadas al sexo de la niña y/o niño al mismo tiempo; desalentando las conductas que consideren propias al sexo del niño.

## **LA AGRESIÓN**

Se define como un bloqueo de la conducta dirigida a una meta del individuo. Vulnera al precio que se tiene así mismo o lo priva de satisfacer algún deseo. Algunas hipótesis sobre la agresión y la relación con la frustración; plantean que

la agresión es una reacción preponderante o inevitable a la frustración. Se puede observar la intensidad de la motivación (su deseo de lastimar a otros), el grado de la frustración en el ambiente, su observación e imitación de modelos agresivos, cantidad de ansiedad y culpa.

En el tercer año de vida del niño, conforme sus tactos sociales aumentan, las expresiones de la agresión están influenciadas por las características del entorno, lo que ve y lo que oye. Los tipos de agresión que se manifiestan en este periodo son (Elizabeth B. Hurlock, 1990).

- Agresiones físicas provocadas (el niño inicia un ataque físico luego de ser provocado)
- Agresión verbales (amenazas, gritos o mentiras)
- Auto agresión (continuas caídas y golpes; jalarse el cabello, morderse las uñas o los labios hasta sangrar, pataletas incontroladas o incitación a los demás hasta conseguir que reaccione contra ellas)
- Agresión encubierta (inicia el ataque a través de otra persona u objeto).

Hacia los cinco años de edad hay una disminución de la agresión directa y un aumento de las expresiones verbales en las que se acuso a otros o se insulta.

## **LA AUTOESTIMA**

La autoestima o el concepto de si mismo es fundamental para el funcionamiento de la afectividad (y otros aspectos de gran relevancia) y su adecuado manejo emocional; así como evitar sentimientos de insuficiencia y de minusvalía que afecta el comportamiento.

El concepto que el preescolar tiene de sí mismo se construye en base a las respuestas que maestros y compañeros tiene hacia el, pero lo mas importantes es la manera en que los padres lo traten (Coopersmith, 1967).

## **FORMAS DE CONDUCTA:**

### **EL NEGATIVISMO**

Se constituye por la autoafirmación, autoprotección y resistencia frente a una excesiva presión. En general la conducta del niño es caprichosa, obstinada y rebelde, siendo agravada por la incomprensión de los adultos, de que el niño pueda tener deseos que son importantes para él.

El negativismo es producto de una educación disciplinaria agresiva, motivada por actitudes intolerantes de los adultos. Esta conducta inicia a los diez y ocho meses de nacido y se incrementan alcanzando su máximo entre los tres y seis años de edad.

### **LAS PELEAS**

Las peleas se derivan de la agresión. Comienza cuando un niño ataca sin provocación a otro. Su origen en los niños puede ser porque no saben establecer contacto social. Molestar e intimidar son otras formas de conducta agresiva que suscitan peleas.

### **MIEDO**

Esta es una experiencia emocional en la que conforme a la percepción cognitiva el individuo se siente amenazado y su referencia significativa se construye desde el concepto que el individuo tiene de si mismo.

El miedo puede desembocar en ansiedad, que es un estado emocional que se experimenta por percibir a la autoestima amenazada de manera prevista.

### **COOPERATIVA**

Es la habilidad de ayudar y contribuir en diversas actividades, ya sea en el ámbito familiar o escolar.

### **SUPERIORIDAD**

Caracterizada por el deseo de dominio de una situación social para ejercer el control.

## **GENEROSIDAD**

Caracterizada porque el niño es capaz de integrar su interés a los intereses del grupo.

## **DESEO DE APROBACIÓN**

Se caracteriza por una conducta ansiosa por conseguir la aprobación de los demás, primero la de los adultos y después los niños de su edad.

## **COMPASIÓN**

Es en la que un niño se ve afectado por los estados emocionales del otro.

## **CARACTERÍSTICAS SOCIALES**

El niño comienza por distinguir entre objetos y personas, de esta manera se desarrolla hasta constituirse en un individuo socializado. A través de las oportunidades sociales el niño desarrolla ciertas formas de conducta social en las que aprende a aceptar a los demás. Sus características sociales manifiestan su estado de adaptación que es el equilibrio entre las asimilaciones del medio y la acomodación del niño al medio.

En la etapa preescolar participa de las actividades del juego en grupo, lo que le permite desarrollar la mayoría de las conductas sociales necesarias para adaptarse a su entorno.

Al principio el niño no tiene un sentimiento de grupo; posteriormente inicia una etapa de adaptación parcial, en la que comienza a establecer su papel y a relacionarse de una manera coordinada con los demás.

El niño preescolar se articula socialmente a través de la familia, la escuela, los amigos y los compañeros, sus motivaciones, sean innatas o necesidades aprendidas, sólo pueden ser satisfechas en un contexto social.

## **TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE LAS CONDUCTAS SOCIALES BÁSICAS**

Muchas conductas que conforman el proceso de socialización en el niño se manifiesta como asociales o antisociales. Por ejemplo, el negativismo y la

obstinación pueden considerarse como signos de potencialidad para una buena adaptación social; aunque son conductas insatisfactorias en si mismas, demuestran motivación, vitalidad, y el comienzo de una sensibilidad selectiva frente a situaciones sociales complejas.

### TIPOS DE CONDUCTAS SOCIALES BÁSICAS

Tipo	Características	Conducta esencial
Asocial	Timidez, deseo exacerbado de aprobación y protección	Ignora lo que el grupo espera de él
Antisocial	Agresividad tendencia a intimidar y molestar	Sabe lo que el grupo espera de él pero de modo intencional hace lo contrario
Presocial	Tendencia a ser gregario y generoso	Esta contento cuando esta con el grupo y molesto cuando esta solo
Prosocial	Altruismo, deseo exacerbado de elogiado	Se muestra comprensivo y compartido ante el grupo y trata de evitar la desaprobación

Tabla No. 3 Descripción de las características de las diferentes conductas sociales.

#### ASOCIAL

El niño tiene propensión a propiciar que se fijen en él incluso desde antes de comenzar a hablar. Conforme va creciendo se muestra mas ansioso de conseguir la aprobación de los demás, principalmente la atención de los adultos y posteriormente la de los niños de su misma edad. Este deseo de acapara la

atención en muchas ocasiones puede general dificultades con las normas de los adultos y los códigos del grupo social. Los niños comparan la atención con la aprobación social.

Muchas veces intentan llamar la atención de formas aceptables o pueden recurrir también a formas más aceptables; por ejemplo, las preguntas son una forma velada de llamar la atención y también suelen serlo las participaciones urgentes de ayuda y las presunciones. La búsqueda de atención frecuentemente se dirige a las mujeres por ser estas las que mayor están con los niños; cuando la atención no es satisfactoria los niños comienzan a regular su conducta para conseguir elogios y evitar la desaprobación.

La ansiedad puede ser, en este sentido, por la reacción de lo que puede provocar si hacen lo que quieren hacer, por este motivo valoran mas los gestos, las palabras etc. de los adultos que de otros niños.

Hacia el final del segundo año el niño tiende a esconderse de los que considera extraños y lo hace ocultando su cabeza en el regazo de su madre; se muestra tímido cuando un extraño le ofrece algo o incluso se niega a hablar. Manifiesta en muchas ocasiones sentimientos de inseguridad y timidez.

La rivalidad que aparece en el segundo año principalmente en el juego, tiende a conseguir la atención de los adultos. La rivalidad se caracteriza por un deseo exacerbado de destacar y es estimulado por otra persona. El espíritu competitivo no se ve antes de los cuatro años en la que el niño tiene una noción sobre lo que significa destacar y hasta los seis años el niño desarrolla una actitud competitiva clara.

En grupos socio-económicos superiores. En la competición entre extraños los niños tienden a ser más ruidosos que si lo hacen con grupos de amigos. Los niños manifiestan también persistencia en tareas de competencia con otras más que cuando realizan actividades solas. El niño quiere ser el primero en algunas actividades o pretende destacar a través de sus posesiones materiales cuando estas son superiores (Berti y Bombi, 1988).

## **ANTISOCIAL**

El negativismo es una característica de la conducta antisocial que varía de forma, frecuencia e intensidad en cada individuo y presenta emocionalmente una combinación de autoestima, auto protección y resistencia frente a la presión excesiva. Puede padecer síntomas de tensión física y desobedecer a las órdenes de los adultos. El niño antisocial finge no escuchar o entender; muestra terquedad en relación con todas las actividades que se le presentan como comer, lavarse o realizar muchos actos de autoafirmación, como mandar, exigir, marcharse o esconderse.

Una agudización de esta conducta puede llevar a los niños a retener la respiración, forzarse a vomitar o regarse a orinar. Esta asociado a pataletas, animo destructivo, caprichos o estados anímicos sombríos. Mientras que el niño bien adaptado manifiesta su negativismo de forma directa, el niño mal adaptado se expresa de manera difusa y generalizada. Entre los cuatro y hasta los seis años el niño disminuye la manifestación física de resistencia como las pataletas y aumenta formas de expresión verbales. El niño dice no como respuesta a toda su sugerencia, insiste en hablar de un tema que se ha terminado; descuida los encargos y recados, tienden a molestar a los demás y se queja repentinamente.

La agresión es un acto de hostilidad verdadero o en forma de amenaza; cualquiera que sea su motivación en una respuesta a la frustración. Alcanza su máximo entre los cuatro años y medio y los ocho años y medio; es particularmente intensa en niños que desean el poder y dominio o que están identificados con un adulto agresivo. Un niño puede ser agresivo si ha aprendido que de ello se deriva alguna ventaja ya por conseguir una meta o por reducción del estado de ansiedad, puede ser agresivo buscando la atención o por sentirse inseguro y desprotegido.

Las pelgas corren entre dos personas a diferencia de la agresividad, que es un acto individual. Un niño se pelea por que no sabe como establecer contacto social de una forma mas madura. En esta etapa las peleas consisten, por ejemplo, en la destrucción del trabajo de otro niño, quitar los juguetes, gritar,

llorar, morder, dar patadas, puñetazos, insultar y hacer afirmaciones denigrantes. Las peleas entre niños son breves pero intensas.

Molestar e intimidar son expresiones agresivas que comúnmente causan peleas. Son intentos por generar respuestas coléricas del otro; por ejemplo: llamar a alguien por su apodo (si le molesta), o llamar la atención por su debilidad física; tirar del pelo, pellizcar, pinchar, empujar, aguijonear con un objeto.

### **PRESOCIAL**

La generosidad es una característica de la conducta Presocial en el niño. Se demuestra por un deseo de querer compartir las cosas con los otros y esta aumenta en función de la disminución de la etapa egocéntrica, que tiende a disminuir en etapas posteriores alejándose de este tipo de centración.

Un aspecto condicionante de este tipo de conducta es el número de hermanos, por ejemplo, en familias numerosas la tendencia suele ser a aumentar mayor generosidad que en familias pequeñas; mientras que los hijos únicos tienden a ser mayormente egoístas. Otra variable que influye en la generación de esta conducta es la educación que se recibe en casa.

### **PROSOCIAL**

La conducta Prosocial se distingue por ser generadora de la voluntad que se dirige a beneficiar a otras personas. El niño manifiesta actuar a favor de otras personas sin esperar recompensa; lo que significa la expresión de altruismo y estos actos involucran un costo de sacrificio o riesgo. Alrededor del segundo año también ostenta una actitud de ayuda, compartiendo pertenencias o alimentos y en ocasiones ofreciendo consuelo a otros: esta conducta refleja la habilidad paulatina para interpretar como puede sentirse otra persona.

Los niños preescolares que se muestra comprensivos suelen ser prosociales y empáticos: algunos estudios demuestran que existe una disposición y en parte de la personalidad de algunos niños, lo que sugiere que

esta disposición de la personalidad puede ser temperamental o genética (Macías Guido y Valadez, 1994).

Los niños de tres años, por lo general, responde con compadecimiento a otros tratando de aminorar el origen de la desgracia del sufrimiento del otro, consolando con palabras, abrazos, besos; protegiendo y defendiendo. Frecuentemente manifiestan a un adulto o a otro niño lo que le sucede al individuo.

De los dos a tres años no hay diferencia de sexo en el compadecimiento, pero en edades posteriores son las niñas las que compadecen mas, aunque esto depende de las estructuras de la personalidad, si un niño es responsable de la desgracia de otro se mostrara menos compasivo que si la desgracia hubiera sido causada por otro niño.

## **CARACTERÍSTICAS INTELECTUALES**

Durante la etapa preescolar el niño también pasa por tres niveles de pensamiento: simbólico, inductivo y transductivo; además de que desarrolla su lenguaje.

### **PENSAMIENTO SIMBÓLICO (DE LOS DOS A LOS CUATRO AÑOS)**

Los pensamientos simbólicos de la capacidad de representar mentalmente imágenes visuales, auditivas o cenestésicas que tiene alguna semejanza con el objeto representado. Gracias a la evolución de la función simbólica se establece este pensamiento, el cual le permite al niño hacer juicios más exactos de las relaciones especiales. La manifestación de la función simbólica es:

- La imitación diferida
- El juego simbólico
- El lenguaje

La imitación diferida se caracteriza por la retención de símbolos y/o imágenes de una acción observada, lo que le permite al niño repetir de memoria la conducta de un modelo ausente.

En el juego simbólico también nombrado juego de imaginación o de imitación, el niño representa escenas cotidianas que observa. Algunos ejemplos son: juego con muñecas, comiditas, héroes de caricaturas, etc. el juego simbólico constituye el egocentrismo en su forma más pura, sobre pasando la realidad a través del ensueño y los sueños. El niño utiliza algún objeto que simboliza algo más de su cualidad; por ejemplo, una muñeca es significada como una persona. Este tipo de actividades le proporciona al niño un medio de expresión propia y le facilita resolver los conflictos que le plantea el mundo de los adultos.

El lenguaje le permite al niño el relato de los actos, evocar y reconstruir el pasado y anticipar los actos futuros. Los datos que se aportan estos actos los incorpora a su yo y a su actividad, y esta asimilación egocéntrica es lo que caracteriza los inicios del pensamiento en el niño.

Los niños entre tres y cinco años de edad pueden entender que el pensamiento ocurre dentro de sus mentes, lo que le permite diferenciar.

- Las cosas reales de las imaginarias.
- Que alguien puede pensar una cosa mientras realiza u observa otra.
- Que alguien con ojos y oídos cubiertos puede pensar en los objetos.
- Que si alguien tiene aspecto pensativo posiblemente esta pensando.
- Que pensar es diferente de ver, hablar, tocar y conocer.

Estas expresiones de la función simbólica hacen que el pensamiento del niño preescolar sea más flexible.

### **PENSAMIENTO INDUCTIVO (DE LOS CUATRO A SIETE AÑOS)**

En esta etapa el lenguaje y el pensamiento se perfeccionan en un mutuo influjo. El pensamiento recibe apoyo eficaz por la extensión del vocabulario que el niño

aprende por novedad y sonoridad de los vocablos que forman parte de su actividad lúdica, independientemente del significado de los mismos, siguiendo en el desarrollo de su aprendizaje el utilizar en orden decreciente pronombres posesivos calificativos, verbos y adverbios.

El lenguaje también le permite relatar sus actos y reconstruir su pasado; por lo tanto, de esta manera puede evocar objetos aun sin estar presentes además de anticipar actos futuros.

El mecanismo de la intuición es la simple interiorización de las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de experiencias mentales, sin coordinación propiamente racional. El niño está subordinado a la intuición en base a su percepción y no puede realizar operaciones lógicas porque suele tener errores de clasificación.

Cuatro características muy particulares de esta etapa son el centralismo, realismo animismo y artificialismo.

Centralismo: Es la tendencia a concentrarse en un aspecto de una situación y descuidar el resto; lo que limita el pensamiento del niño con referencia a las relaciones físicas y sociales.

Realismo: El niño cree que todo es real, es incapaz de distinguir con claridad entre los hechos psicológicos (pensamientos, sentimientos, deseos) y los hechos físicos, de la realidad objetiva con que se relacione. Por ejemplo, si un niño tiene pensamientos o comportamientos negativos hacia otro, como pensar en la desgracia ajena, considera que estos fueron la causante de su accidente; lo que puede reflejar en su sistema de creencias la idea de que todas las relaciones causales son iguales y absolutamente predecibles.

Animismo: El niño tiende a atribuir vida e intenciones a objetos inanimados. Por ejemplo, que los muñecos tienen vida, sin embargo, hay estudios que resaltan que los niños en este estadio sí pueden establecer diferencia entre lo que está vivo y lo que no está.

Artificialismo: esta forma de razonamiento en el niño en edad escolar es generadora de la creencia de que todas las cosas han sido fabricadas por el hombre, o por una actividad divina semejante a la fabricación humana.

### **PENSAMIENTO TRANSDUCTIVO (DE LOS CUATRO A SEIS AÑOS)**

El pensamiento transductivo le permite al niño establecer algunas conexiones entre las acciones y las reacciones. Ya que no hay un razonamiento adecuado entre causa y efecto, no va de lo general a lo particular ni de lo particular a lo general, sino que realiza inferencias de un particular a otro particular, de un caso a otro caso, y a través de semejanzas superficiales aunque no exista ninguna relación causal entre ambas situaciones.

La característica particular de esta etapa son: egocentrismo, sincretismo, conservación e irreversibilidad.

Egocentrismo: Es una forma de centración en la que el niño es incapaz de considerar otros puntos de vista, tiende a creer que todos saben lo mismo que él. Es sólo hasta los seis años que entiende que las personas pueden interpretar un mismo acontecimiento de diferente manera. Implica que los niños tiendan a tener dificultades para separar lo que ocurre en su interior con la realidad del entorno; por ello son poco objetivos.

La disminución del egocentrismo y el desarrollo de la empatía devienen a través de la “cognición social”, que es una capacidad distintivamente humana y es el reconocimiento de que los otros poseen estados mentales diferentes.

Aunque su mundo es ya más ordenado y predecible en esta etapa, el niño aun está desprovisto de lógica, que es la habilidad del razonamiento para lograr la manipulación mental de símbolos, por ello el niño explica su mundo desde términos concretos.

Sincretismo: Esta forma de razonamiento es la visión de conjunto que crea un esquema vago pero global. En remplazo del detalle, manifiesta la tendencia de vincular todo con todos; el niño agrupa objetos de acuerdo con sus reglas limitadas y cambiantes, encuentra pocas razones para seguir usando una

misma regla. Por ejemplo, si se le pide acomodar objetos como una pelota y una canica las agrupara juntas y si observa un crayón del color de la pelota terminara agrupando ese crayón con la pelota y la canica.

Conservación: es la capacidad de reconocer el hecho de que las cosas siguen siendo iguales aunque su apariencia sea alterada en tanto nada se agregue o se sustraiga. El niño comprende que aunque algunas cosas cambien de forma, tamaño o apariencia, siguen siendo lo mismo; por ejemplo su propio cuerpo.

Irreversibilidad: es la imposibilidad de entender una acción mental y operación, puede ocurrir en dos o más direcciones. Se encuentra en estados sucesivos y no reconocen la transformación de un estado a otro. Por ejemplo, no entender el concepto de reintegrar la situación original al verter agua de un vaso a otro con distinta forma.

## **DESARROLLO DEL LENGUAJE**

Con la aparición del lenguaje la conducta se modifica profundamente tanto en su aspecto afectivo como intelectual. El pensamiento propiamente dicho tiene como soporte el lenguaje interior y el uso del sistema de símbolos. El niño utiliza este sistema para comunicarse, convirtiéndose en una herramienta para desarrollar el conocimiento del mundo que nos rodea. Le permite desarrollar ciertos andamiajes que le brindan oportunidades de socialización, logrando paulatinamente experiencias de interacción con su entorno.

El niño entre dos o tres años inicia el habla privada, que significa hablar consigo mismo en voz alta sin la intención de comunicarse, aunque se involucran en charlas en donde juegan con los sonidos y las palabras. El niño promedio es capaz de utilizar de 900 a 1000 palabras diferentes.

Los nombres de los objetos (sustantivos) parecen ser mas fáciles de representar que los nombre de las acciones (verbos); sin embargo, puede hacer una representación rápida de un nuevo verbo, y usarlo en otra situación en la que se este realizando la misma acción.

Entre los tres y los cuatro años de edad tiene la capacidad de comprender que dos palabras que como “perrito” o “cachorro” representan lo mismo, también saben que un objeto no puede tener dos nombres propios como “Manchas” y “Fido” saben que a un sustantivo se le puede aplicar más de un adjetivo “Fido es manchado y peludo” y saben que un adjetivo puede cambiarse con un nombre propio “Fido listo”. Comienzan a usar plurales posesivos así como el tiempo pasado, además de reconocer las diferencias entre “yo”, “tu” y “nosotros”.

La mayor parte de sus oraciones son declarativas “Fido quiere agua”. Pueden responder a las preguntas “qué” y “dónde” y presentan dificultades ante preguntas que comienzan con “por qué” y “cómo”.

Entre los cuatro o cinco años de edad las oraciones cuentan con un promedio de cuatro a cinco palabras y pueden ser declarativas, negativas, interrogativas o imperativas. Sus oraciones en esta edad se presentan con muchas estipulaciones “Estoy comiendo por que tengo hambre”; además de relacionar las oraciones son reducidas, y con frecuencia omiten artículos como un y la, aunque puedan incluir algunos pronombres, adjetivos y preposiciones.

A los cinco años de edad adoptan lo que dicen a lo que sabe su interlocutor, además de utilizar el lenguaje para solucionar altercados su lenguaje es más amable sobre todo cuando hablan con adultos.

Los niños entre cuatro y cinco años utilizan el habla privada para expresar fantasías y emociones; esto contribuye a integrar el lenguaje al pensamiento, hecho que se incrementa durante los años preescolares y se desvanece durante la primaria.

Los niños son más propensos a retardar el uso del habla que las niñas. La herencia es fundamental en el caso de retrasos graves en el lenguaje. Los niños con retardo en el habla necesitan escuchar una palabra nueva un mayor número de veces de incorporarla a su vocabulario (Garvey, 1984).

## **CARACTERÍSTICAS DE LA MEMORIA EN EL NIÑO PREESCOLAR**

Algunas teorías han planteado que las estructuras orgánicas del cerebro infantil en lo que se refiere a memoria aún no están lo suficientemente maduras para permitir el recuerdo de largo plazo. También han explicado que las estrategias de memorización de los niños tienen un desarrollo primitivo. Esto les dificulta realizar organizaciones y asociaciones mentales, necesarias para el óptimo desempeño de esta función. Igualmente han mencionado que carecen de memoria de acontecimiento debido a que no están totalmente conscientes de sí mismos.

Los niños preescolares no utilizan estrategias de memorización, es decir que no organizan, agrupan, repasan ni elaboran materiales de forma deliberada y sistemática para poder recordar; sin embargo, explican una especie de estrategia primitiva. En edad preescolar la memoria se desempeña mejor en el reconocimiento que en el recuerdo; es decir, por identificación de algo que se ha encontrado antes más que por reproducir de la información desde la memoria. Por ejemplo, le es más fácil reconocer el faltante de un guante en una caja, que el aspecto del guante extraviado.

Tanto el recuerdo como el conocimiento corresponde a la memoria explícita. También cabe señalar que los niños entre dos y medio y tres años recuerdan mejor lo que hacen que lo que ven

Entre los cuatro y los cinco años de edad la memoria prospectiva, que es la de recordar hacer en un momento posterior, tiene un ligero desarrollo que mejora hasta los siete años de edad. Los niños en edad preescolar recuerdan con mayor facilidad eventos que les impresionan mucho y dichos recuerdos parecen ser de corta duración.

Nelson, 1993 clasificó tres tipos de memoria en la edad preescolar: genérica, episódica y autobiografía.

Memoria genérica: comienza alrededor de los dos años de vida y promueve un tipo de guión de un evento familiar reiterando sin detalles de

tiempo o lugar. El guión contiene rutinas que se presentan una y otra vez; este mecanismo permite al niño saber que esperar y como actuar.

Memoria episódica: este se refiere a lo que ocurrió en un momento y lugar específico. Los niños pueden recordar eventos que les resultaron únicos y novedosos; por ejemplo, un niño de tres años puede recordar detalles de un viaje al circo durante un año más, mientras que los recuerdos genéricos de eventos frecuentes (como ir al cine) tienden a confundirse entre sí. No obstante dadas las características de un niño de esta edad los recuerdos de este tipo son efímeros.

Memorias autobiógrafas: representa los recuerdos que constituyen la historia de vida de una persona. Esta memoria comienza alrededor de los cuatro años. Son recuerdos específicos y de larga duración e instalan los recuerdos que contiene un significado personal y exclusivo para el niño.

## **FAMILIA**

Como ya se menciona la familia da forma e influye en el individuo, en diferentes factores como la supervisión, la libertad, la dinámica familiar (quien de los progenitores habla con los hijos y que es lo que se espera de ellos), afecta su comportamiento al entrar a la escuela. Por lo que algunas diferencias entre maestros y alumnos surgen de la expectativa del comportamiento y estas provienen de las prácticas de crianza muy arraigadas.

Es una familia que se separa los niños pueden no saber a que lugar pertenecen y pueden presenta confusión y dudas acerca de si son deseados y queridos. Lo anterior trae como consecuencia rasgos de hostilidad hacia el progenitor que ha dejado el hogar o hacia el que pertenece en el hogar o incluso hacia ambos padres. Así mismo el niño puede sentir culpa la considerarse responsable de la separación.

Los hijos cuyos padres disputan permanentemente o tienen alto grado de discordia pueden presentar tantos o mas problemas que los hijos de padres separados.

El tamaño y la configuración de la familia afectan el desarrollo cognitivo de los niños. Según la manera de educar de sus padres los niños se ven influidos en su comportamiento. Los hijos de padres autoritarios se muestran descontentos, alejados y desconfiados. Los hijos de padres permisivos presentan tendencias a la inmadurez, exhiben menos autocontrol y desenvolvimiento en el espacio escolar. Y si los padres son con autoridad flexible los niños actúan seguros, auto-controlados, asertivos, exploratorios y contentos (Palacios, 1999).

## **ESCUELA**

La escuela representa un medio para desarrollar una conducta social eficaz; permite a los niños relacionarse con una variedad de personas dentro y fuera de la familia. Lo que le provoca la necesidad continua de cooperar negociar y adoptar el punto de vista de otro.

Se a observado que los niños que entran a la escuela están mejor preparados en materia de participación social, conducta social y ajustes de rutina, ya que les provee de actividades que contribuyen y fundamentan la socialización. Estos niños tienen modificaciones de las características de su personalidad: se muestran menos inhibidos, espontáneos; incrementan su iniciativa e independencia; desarrollan la curiosidad y el interés en el ambiente escolarizado.

La interacción con los compañeros permiten romper el egocentrismo del niño fomentando formas mas maduras del pensamiento.

## **LAS REPERCUSIONES EN EL NIÑO PREESCOLAR DERIVADAS DEL JUEGO**

El niño juega por que sabe que no puede dominar el mundo en el que interactúan los adultos. En ese espacio que le proporciona el juego el niño tiene poder y las cosas que ahí suceden son como el decide, el mismo dicta las reglas, prueba sus ideas y se divierten mientras encuentran lo que buscan.

Las repercusiones en el juego son fundamentales. Se convierte en una herramienta que permite la interacción entre los niños. Mediante él, el niño desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus instintos a la experimentación, sus tendencias sociales.

El juego es la actividad primordial del niño; es la vía natural de explorar su entorno, descubrir su cuerpo y ensayar roles de vida adulta.

### **GRUPO SOCIAL**

La influencia del grupo sobre el niño no deriva del grupo mismo sino de la relación afectiva que exista entre el y los miembros del grupo. El grupo influye en la forma de desarrollo del niño por su voluntad de conformarse a la conducta (cumplir con las reglas del grupo), los valores y actitudes del grupo (Snow, 1987).

Esta interacción le ayuda a conseguir independencia, ya que aprende a tomar sus propias decisiones, aceptar puntos de vista y valores que no comparte con su familia. Además aprende formas de conducta aprobadas por el grupo al que pertenece. La cantidad de tiempo pasado y al menos para la mayoría de los niños, importancia de ser aceptados por los otros garantiza que los compañeros sean agentes de refuerzo y castigo efectivo, al mismo tiempo que modelos potentes para un amplio conjunto de conductas.

# **SOCIALIZACIÓN**

## **CONCEPTO DE SOCIALIZACIÓN**

El proceso de socialización parte del hecho de que el hombre para vivir con sus semejantes debe adaptarse a la forma de vida del grupo en el cual se encuentra, por ello necesita ser socializado.

En el diccionario de Psicología y Pedagogía, 2004 encontramos que la socialización son las formas en que los individuos de una sociedad favorecen el desarrollo físico, social, afectivo e intelectual de los integrantes del grupo.

La socialización son las costumbres y las creencias que conforman actitudes y pautas de comportamiento en el niño preescolar. Cada sociedad elabora y reelabora su propia idea y proceso de socialización que preparan al niño dentro de los valores vigentes de la vida social de cada cultura. Este proceso intenta integrar al individuo a ser miembro de la sociedad, proporcionando las actitudes y conductas sociales comunes.

En la etapa preescolar los factores que intervienen como fuente de estímulos, que provienen principalmente de la familia, la escuela y ciertos grupos sociales que viven en mutua proximidad con el niño. El proceso de socialización puede durar y variar toda la vida y esta acentuado en fases de transición; por ejemplo: el ingreso a la escuela.

La socialización lleva al individuo desde muy temprana edad a internalizar valores, aptitudes, intereses, creencias y costumbres para actuar de acuerdo a los roles prescritos culturalmente (Bustos, 2001).

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad.

## **TIPOS DE SOCIALIZACIÓN**

**1. Socialización Primaria:** Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significante lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

**2. Socialización Secundaria:** Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía.

Durkheim, (1999). Parte del hecho de que socializar es igual a educar, en tal sentido, los hechos sociales como modos de actuar, pensar y sentir, son exteriores al individuo, por tanto, la educación tiene que cumplir la función primordial: integrar a los miembros de una sociedad por medio de la adquisición de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea. Todo ello con la finalidad de crear miembros a imagen y semejanza de la sociedad.

## **AGENTES DE SOCIALIZACIÓN**

Existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel de mayor o menor importancia según las características peculiares de la sociedad, de la etapa en la vida del sujeto y de su posición en la estructura social. En la medida que la sociedad se va haciendo mas compleja y diferenciada, el proceso de socialización deviene también mas complejo y debe, necesaria y simultáneamente, cumplir las funciones de homogeneizar y diferenciar a los miembros de la sociedad a fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos, como la adaptación de los individuos en los diferentes grupos y contextos subculturales en que tienen que desempeñarse.

Se puede decir que la sociedad total es el agente de socialización y que cada persona con quien se entre en contacto es en cierto modo un agente de socialización. Entre la gran sociedad y la persona individual existen numerosos grupos pequeños, que son los principales agentes de socialización de la persona. El comienzo natural del proceso para cada niño recién nacido es su inmediato grupo familiar, pero éste pronto se amplía con otros vari

## AGENTES DE SOCIALIZACIÓN

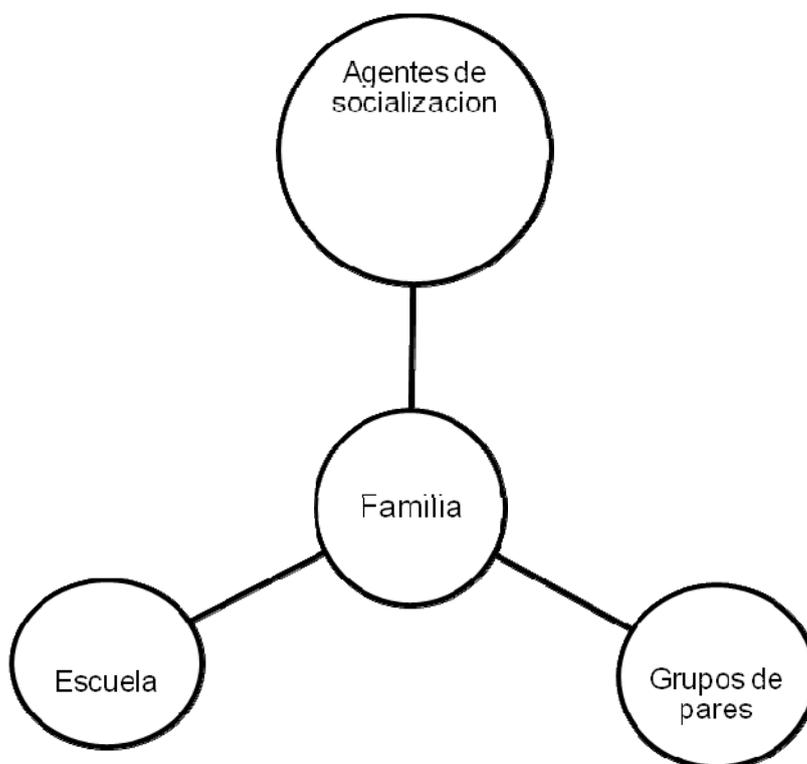


Diagrama No. 4 Principales agentes de socialización

### LA FAMILIA

En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante en la vida del individuo.

Los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional, los grupos de amigos y los medios masivos de comunicación. Sin embargo, su importancia sigue siendo capital. La familia es el primer agente en el tiempo, durante un lapso más o menos prolongado tiene prácticamente el monopolio de la socialización y, además, especialmente durante la infancia, muchas veces selecciona o filtra de manera directa o indirecta a las otras agencias, escogiendo

la escuela a la que van los niños, procurando seleccionar los amigos con los cuales se junta, controlando /supuestamente/ su acceso a la televisión, etc. En este sentido, la familia es un nexo muy importante en el individuo y la sociedad.

Toda familia socializa al niño de acuerdo a su particular modo de vida, el cual está influenciado por la realidad social, económica e histórica de la sociedad en la cual está inserta. Hay autores que han señalado la existencia de diferencias en las prácticas de socialización, según sea la clase social a que pertenezca la familia.

Es posible, distinguir dos tipos o modos de socialización familiar: en primer término, socialización represiva o autoritaria, que se da más frecuentemente en las familias de clase baja "la cual enfatiza la obediencia, los castigos físicos y los premios materiales, la comunicación unilateral, la autoridad del adulto y los otros significativos" ; en segundo término, socialización participativa, que se da con mayor frecuencia en familias de clase media y superior, en donde se acentúa la participación, las recompensas no materiales y los castigos simbólicos, la comunicación en forma de diálogo, los deseos de los niños y los otros generalizados.

Las influencias preescolares inciden sobre el niño desde diversos puntos. Los pequeños círculos de relaciones en que participa con sus padres, parientes, amigos, niñeras y otros, tienen su importancia para mostrarle como ha de ser un buen niño.

En el proceso de la socialización uno de los factores principales es la educación; y más especialmente la formación social que se da dentro de la educación secundaria. Este punto podemos abordarlo desde varios ángulos. El primero de ellos es el punto de vista del educador. Para conocer este punto de vista hemos conversado con diversos profesores de secundaria, obteniendo importantes conclusiones. Respecto al contacto extraescolar profesor-alumno, la opinión general es que es positivo, ya que ayuda a un mejor conocimiento mutuo fuera del ambiente docente. Dentro de este trato, se puede incluir la atención personalizada, presente en tutorías, ayudas, interés por el desarrollo del alumno-

compañero. Creando así una corriente interactiva muy productiva para la socialización y el rendimiento académico.

La familia se puede considerar desde dos puntos de vista: de un modo restringido sería el conjunto de personas unidas por un lazo de parentesco que habita bajo un mismo techo, bajo la misma dirección y con los recursos de los padres.

Desde el punto de vista más amplio, la familia sería el grupo de personas con las cuales el individuo establece contactos inmediatos, continuos e íntimos. Sus miembros serían: los padres, todos los hijos, los parientes y los amigos más cercanos.

## **FUNCIONES DE LA FAMILIA**

Las funciones de la familia varían según los tiempos y el contexto socio-cultural. El papel socializador de la familia es considerado la base de los distintos papeles socializadores que realiza cada uno de los miembros. Cada miembro de la familia tiene su propia concepción sobre su propia familia y de sus relaciones dentro de ella de manera diferente. El punto de vista de cada padre se ve influido por la educación que recibieron y que condicionan su modo de actuar, el temperamento, la situación profesional y laboral.

En este contexto el niño aprende a actuar respetando las reglas impuestas por ese grupo social, ya que es en este entorno que el niño se forma, a través de la aprobación y/o desaprobación.

Aunque las funciones de la familia varían de acuerdo a la cultura, en términos generales, podemos ilustrarlas con el siguiente esquema:

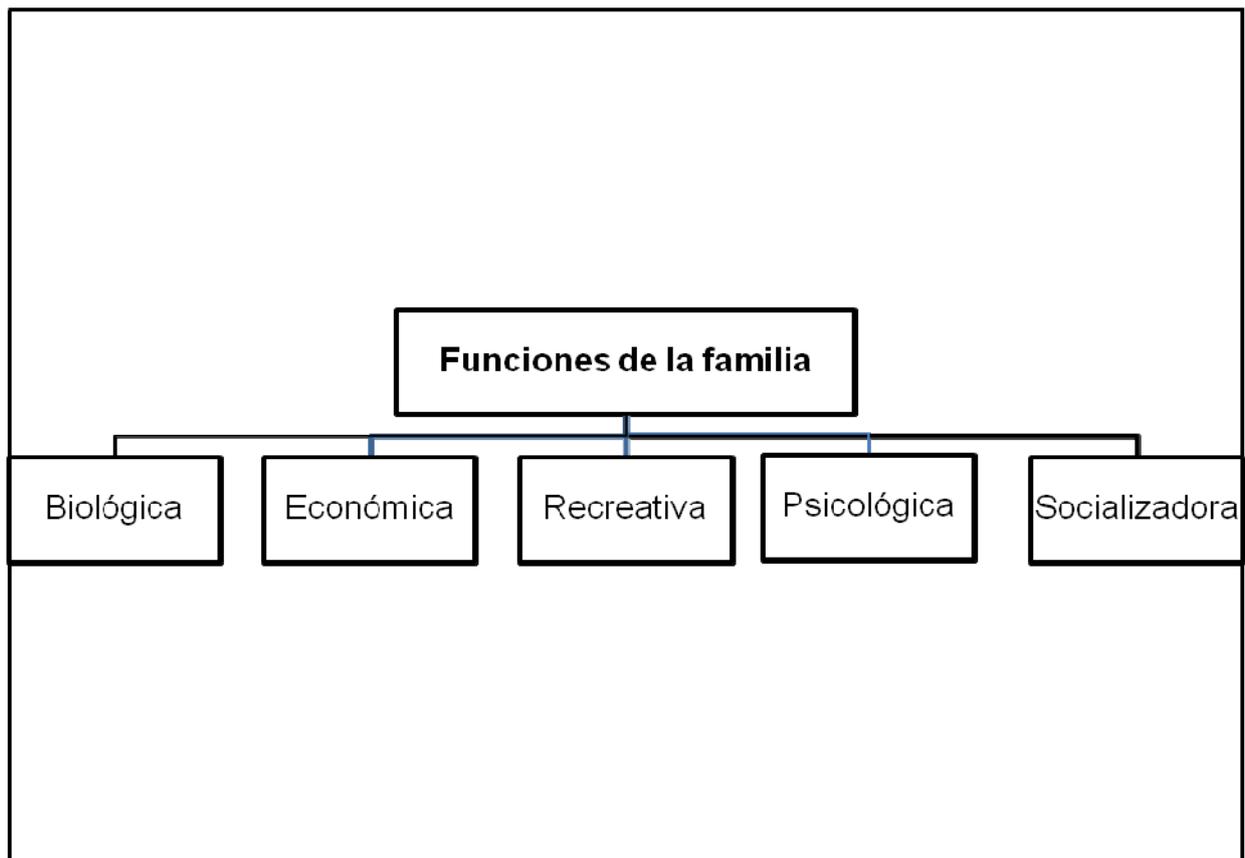


Diagrama No. 4.1 Las 5 principales funciones de la familia

- a) **Función biológica:** Es aquella que se refiere a la satisfacción, socialmente aceptada, de las necesidades sexuales de los adultos y a la perpetuación de la especie, mediante la reproducción.
- b) **Función económica:** Tiene que ver con la satisfacción de las necesidades del ser humano, si bien 'esta hace referencia a la producción de los bienes necesarios para la vida.
- c) **Función recreativa:** La familia procura el descanso y el recreo de los individuos que la integran, con el fin de divertir a sus miembros para su óptimo desarrollo.
- d) **Función psicológica:** Hace referencia a la estabilización emotiva de las personas, satisface la necesidad que tenemos los seres humanos de

amar y ser amados.

- e) **Función socializadora:** Alude a la transmisión de los valores, actitudes, papeles, normas, etcétera de una sociedad, en términos generales, estamos hablando de la transmisión de la cultura.

## LA ESCUELA

La escuela es la institución social destinada específicamente a realizar la educación intencional. (Imideo Giuseppe, 1999).

Hurlock, (1991). Considera que la escuela representa el periodo en el que comienza la verdadera socialización. El niño no solo tiene conciencia de las actitudes y opiniones de los otros, sino que se encuentran ansiosos de conseguir su atención y aprobación.

La socialización en la escuela asienta lo que se estableció en la familia. Los niños observan e imitan a sus maestras y compañeros; así definen cual es el comportamiento más adecuado, lo que culmina en un desempeño del individuo ante otros. De esta interacción no solo aprende a imitar sino a construir los cimientos de su conducta. En este tipo de entrenamiento se ejercitan, en base al juego de roles, situaciones sociales que le son difíciles o imposibles de realizar, y que incluyen: plantear y rechazar exigencias, verbalizar y soportar críticas, dar y recibir alabanzas y establecer contactos sociales.

Las escuelas preescolares son el conjunto de las instituciones educativas que reciben a los niños antes de ingresar a la escuela elemental o primaria: casa cuna, guardería, jardines de infantes, etc.

La socialización en la escuela preescolar crea las condiciones en las que el niño puede practicar y perfeccionar sus habilidades.

La escuela anticipa al niño de alguna manera cómo va a ser tratado en la sociedad y su cometido consiste en que el niño asimile las reglas vigentes del juego, se entrene en su ejercicio y compruebe los efectos de su aplicación.49

## LOS GRUPOS DE PARES

A lo largo de la vida, y a medida que los individuos van recorriendo diferentes etapas de su desarrollo, las personas forman parte de diversos grupos de pares. Con frecuencia, se es miembro de varios simultáneamente. En cada grupo el niño tendrá un rol y un status, y a su vez, cada uno de los grupos esperará de él cierto comportamiento, de hecho son, en gran medida, estas expectativas las que influyen de manera directa al individuo.

Un grupo de pares está compuesto por personas que tienen aproximadamente la misma edad, cuyos objetivos son inmediatos y temporarios, a diferencia de la familia que tiene objetivos de largo alcance, todo grupo de pares tiene costumbres, normas y una organización bien definida. Los roles de los miembros no están muy determinados, en algunos casos son cambiantes, e incluso en ocasiones es difícil distinguir quién es miembro del grupo y quién no lo es.

Cuando más crece un niño, más actividades buscan realizar fuera de la familia, y, con ello, se relaciona con mayor frecuencia con otros grupos y personas, fuera del control de la familia y de la escuela, no obstante que, la mayoría de las actividades del grupo tengan lugar en el ámbito escolar. Esta convivencia, lo que hace más susceptible a ser influenciado por los pares.

Las características que adquieren los grupos de pares, están en dependencia directa del desarrollo del niño.

**Etapas preescolar:** Si bien, las relaciones entre los pares comienzan a una edad temprana, los contactos son intermitentes y esporádicos.

Este tipo de relaciones en las que los niños interactúan entre sí empujándose, jalándose, gritando, etcétera, se mantiene durante sus primeros años de vida. Aunque, en términos generales, podemos decir que, el niño pasa la mayor parte del tiempo realizando actividades solitarias.

Durante la edad preescolar los infantes, en general, se preocupan por sí mismos y por sus padres, así que no tienen mucho interés en entablar

relaciones significativas con sus pares. Si bien, gustan de jugar al lado de otros niños, no lo hacen con ellos, ya que normalmente se encuentran absorbidos por sus propias inquietudes. Incluso, en algunas ocasiones optan por ser espectadores.

Después de los tres años de edad, comienzan a interactuar y a relacionarse con otros niños durante el juego, con ello van adquiriendo, paulatinamente, un mayor sentido de la cooperación, lo cual sienta las bases para el establecimiento de las relaciones futuras con sus iguales.

## **CONCEPTO DE SOCIABILIDAD**

Son las experiencias de aprendizaje para entrar en contacto social con otros. Durante este entrenamiento social, el niño está aprendiendo acerca de sí mismo, de sus destrezas y de sus limitaciones. En el proceso de sociabilización se le alienta y motiva para adquirir determinadas conductas aprobadas, representar el papel esperado y tener actitudes que la cultura cree adecuados. (Paúl Henry, 1984).

## **EL JUEGO COMO DINÁMICA SOCIALIZANTE**

Desde los dos a los seis años de edad, el niño se desarrolla hasta constituirse en un individuo claramente socializado. Aprende a adaptarse a los demás y a cooperar en las actividades a través del juego en grupo.

El juego tiene lugar privilegiado como factor básico en el desarrollo del niño, como fuente creadora de experiencias, como instancia creativa y elaboración de acontecimientos significativos de su historia. Las dudas que surgen del ¿Cómo? y el ¿Por qué? Se convierten en instrumentos primarios de adaptación. (SEP, 1981).

El juego en esta etapa no sólo es un entrenamiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno,

espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración del pensamiento.(SEP, 1992).

A esta edad se proponen diferentes formas de juegos: el juego libre, en el que el propio niño propone y decide que jugar; y el juego que implica cierta intencionalidad y organización por parte de un adulto.

<b>HABILIDADES SOCIALES</b>	<b>SITUACIÓN</b>	<b>JUEGO</b>
1.-Iniciar y mantener conversaciones	1 y 7	1 y 12
2.-Hablar en público	17	15
3.-Expresión de amor, agrado y afecto	4 y 9	4 y 10
4.-Defensa de los propios derechos	1 y 9	8
5.-Pedir favores	3,8,11 y 15	3 y 11
6.-Hacer y aceptar cumplidos	8 y 13	1,14 y 13
7.-Rechazar peticiones	1,14,20 y 15	15 y 12
8.-Expresión de opiniones personales	9 y 13	12 y 5
9.-Expresión justificada de molestia	5,6,16 y 18	5,9 y 12
10.-Disculparse o admitir ignorancia	2,6 y 17	1 y 2
11.-Petición de cambios en la conducta del otro	7,8,10 y 12, 19 y 20	3,6,7,8 y 11
12.-Afrontamiento a las críticas	2 y 16	2 y 11

Tabla No. 8 Síntesis de las 12 habilidades sociales, el juego en el apartado 1 y la situación y consejo que corresponde al manual en el apartado 2 y con los que se fomentan las 12 habilidades sociales.

# MÉTODO

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En México, la preocupación por la educación no es reciente, ya que desde tiempos prehispánicos nuestras grandes civilizaciones indígenas se ocupaban preponderantemente de preparar a sus nuevos miembros en todo aquello que necesitaban saber para la vida; entre estas culturas se destacaban las instituciones educativas como los Cuicacalco, Telpochcallis y el Calmécac, en donde se formaban a los niños y a los jóvenes para que se convirtieran en verdaderos hombres y mujeres, y así cumplieran satisfactoriamente las tareas que mejor convenían a la sociedad de la que formaban parte.

Con la llegada de los españoles y su consecuente mestizaje, la escuela cambió para convertirse en una institución que no sólo alfabetizaba y preparaba a sus jóvenes, sino que también sirvió de guía en la formación humana y religiosa.

Desde la Revolución Mexicana, trascendental movimiento social y político; hasta nuestros días, no ha existido una continuidad en los diferentes programas y planes de enseñanza, ni una reforma educativa como la que se ha pretendido implementar en los últimos años, es por eso que la educación en México no ha logrado consolidar un avance tan notable como en otros países.

La educación es para todos, este precepto se ha convertido en uno de los máximos anhelos de la población mexicana; sin embargo terminamos el siglo XX, iniciamos el siglo XXI y aún no se logra integrar a todos a un programa eficaz, capaz y acorde a las necesidades de nuestro país, (SEP, Programa de educación, 2004).

Jacques Delors y los expertos que lo acompañan, libran sus reflexiones acerca del papel de la educación ante las mutaciones económicas, tecnológicas y políticas y sobre la misión educativa para promover los ideales de paz, de democracia y de justicia social.

El gran reto planteado a la educación del siglo XXI, es el de estimular la creatividad. Es absolutamente indispensable, orientar su enseñanza con un criterio de excelencia y de desarrollo de la productividad. Los niños y los adolescentes, el día de mañana tomarán el relevo de las generaciones adultas, demasiado inclinadas a concentrarse en sus propios problemas.

La educación también es un clamor de amor por la infancia, por la juventud que hay que integrar a la sociedad en el lugar que le corresponde en el sistema educativo, pero también en la familia, en la comunidad de base, en la nación. Hay que recordar este deber elemental para que inclusive las decisiones políticas, económicas y financieras lo tengan más en cuenta. Parafraseando las palabras del poeta, “el niño es el futuro del hombre”.

Las políticas educativas son un proceso permanente de enriquecimiento de los conocimientos, de la capacidad técnica, pero también y quizás sobre todo, como una estructuración privilegiada de la persona y de las relaciones entre individuos, entre grupo y entre países. La esperanza de un mundo mejor, capaz de respetar los derechos del hombre y la mujer, practicar el entendimiento mutuo y hacer del progreso del conocimiento un instrumento de promoción del género humano, no de discriminación.

Delors, (Delors, 1996), constituye el marco filosófico de una agenda de reformas diseñado para entregar las pautas esenciales que guiarán la reestructuración de los sistemas educacionales.

Existe la profunda convicción que una educación de calidad que esté sustentada por los cuatro pilares del aprendizaje –aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser– podrá proporcionar las dimensiones cognitivas, morales y culturales que permitirán, tanto a individuos como a grupos sociales, la superación de los obstáculos y el aprovechamiento de las oportunidades inherentes al proceso de globalización.

Estos cuatro pilares fundacionales de la educación que promueven un enfoque radicalmente diferente del aprendizaje en conjunción con reformas

estructurales claves, podrán dar lugar a un sistema de educación substancialmente más flexible y dinámica.

De tiempo en tiempo se siente la necesidad de lanzar una mirada retrospectiva a la historia de nuestro país, para medir sus logros y precisar, dentro de una perspectiva actual, sus exigencias más perentorias. Especialmente en el campo de la educación, que ha sido una de las tareas más importantes del Estado mexicano, conviene reflexionar sobre nuestras realizaciones.

La educación debe preparar al hombre para vivir una vida en plenitud, es decir, en relación creadora con sus semejantes y con la naturaleza. También comprende otras metas como son el alcanzar una comunidad que proteja, conserve y acreciente los bienes y valores que constituyen nuestra herencia cultural.

La formación del hombre responde a las condiciones del desarrollo histórico. Las sociedades han formulado sus ideales educativos a partir de circunstancias que por su singularidad no son repetibles. Tiene como finalidad lograr que todo individuo adquiera, no sólo conocimientos, sino que tenga ideas firmes que le permitan no ser influenciado por ideales ajenos que perjudiquen el desarrollo de su propia educación.

La educación y los valores de convivencia humana son fundamentales en nuestro país, el aprecio a la dignidad de la persona, la fraternidad, la tolerancia, el respeto a las diferencias, la libertad y la paz forman parte importante del proyecto educativo. El respeto a las ideologías ajenas, en los diferentes aspectos cívicos y morales, en los religiosos y en lo cultural, forman parte importante del desarrollo ético que debe existir en cada individuo.

La educación no es nada más la enseñanza y el aprendizaje, sino también formar al individuo como un ser que sirva a la sociedad, involucrando los valores.

En México, durante los últimos años, las diversas administraciones han hecho repetidos esfuerzos por crear un marco nuevo de educación de calidad, centrado en la globalización y la competitividad, estas reformas se han quedado cortas. Así como la colonia española domino a los mexicanos y estos a su vez sometían a diversas comunidades ocurre en la actualidad con los políticas económicas exóticas que señalan las diferencias de clase social y profunda división entre desarrollo y subdesarrollo. Antes era notoria la transculturización. Hoy la tecnología nos hace dominados, con juventudes destinadas a la maquila y con escasa oportunidad de trabajar de acuerdo al potencial del individuo, hoy se transcurre por caminos escasos, artificiosos, que llevan al individuo a la desesperanza y a la frustración, (Educación, 2001).

El estudio PISA demuestra que los estudiantes mexicanos están por debajo de los estudiantes de los países miembros de la OCDE. Además los mexicanos completamos menos grados de educación que en otros países miembros de la OCDE.

Hasta ahora la educación se ha visto como una relación atenta a los productos del mercado, rentable con definiciones de calidad empresarial atenta a los resultados. Reflejando el conductismo tradicional de nuestros dirigentes, sin pedagogía.

En listar las deficiencias de la educación, como el corporativismo magisterial, el sindicalismo protector, la falta de filosofía educativa con arraigo nacional, la separación de la escuela, padre de familia, maestro, comunidad entre otros son características clave que marcan la mediocridad de una parte del sistema educativo.

Para que una educación sea de calidad (mejor), tienen que intervenir un gran número de factores, tanto institucional como familiar, ya que los padres toman un papel importante en el desempeño diario de sus hijos, ya que sólo pasará una parte del día en la escuela y el resto lo pasará en su casa. Es ahí donde los padres se involucran con el niño al apoyarlos en sus tareas, trabajos

de investigación, el estar pendientes de ellos en todos los aspectos, (Alejandro R., 1999).

Los niños y niñas menores de cinco años tienen contacto permanente con adultos que satisfacen sus necesidades básicas en la cotidianidad. Entre ellos están en primer lugar sus padres, hermanos y otros miembros del núcleo familiar inmediato. Pero, a la familia la acompañan otras personas en la crianza de sus hijos e hijas.

Personas que atienden a los niños y las niñas en espacios institucionales de primera infancia: educadores profesionales, auxiliares, personal de servicio, otros profesionales tales como psicólogos, fonoaudiólogos, etc. que dan apoyo especializado de acuerdo con las necesidades de los niños y las niñas.

Vecinos, tenderos, amigos de la familia y otros adultos que forman parte de la comunidad a la cual pertenece el niño o la niña y que constituyen su entorno.

Todas estas personas que interactúan de una u otra manera con el niño y la niña agencian su desarrollo, aunque no lo hagan intencionalmente. Por esto se les llama "agentes educativos" y están involucrados en la atención integral de niños y niñas menores de cinco años. Éstos deben ejercer el principio de corresponsabilidad que nos impone la ley tanto a la familia, como al Estado y a la comunidad.

Dada la diversidad de perfiles que abarca el concepto de agente educativo (personal de servicio, miembros de la comunidad, familiares o profesionales que se encuentren vinculados al sector de protección, nutrición, salud o educación) es importante implementar acciones de formación que, con un enfoque intersectorial y diferenciado, hagan posible que cualquier interacción con los niños y las niñas tenga una intención educativa.

Actualmente se ha notado una seria desmejora en lo que tiene que ver con la incursión del infante al campo educativo, específicamente se habla de la preparación que el niño está recibiendo en el nivel de Preescolar. Cuando se

menciona una desmejora se quiere hacer resaltar el hecho de que el desempeño académico que se encuentra en niveles superiores como el básico y el diversificado son sumamente bajos, pero eso no es lo más grave, lo que resulta preocupante es que las relaciones interpersonales y el acoplamiento de los niños a nuevos grupos sociales distintos del hogar está cada vez más distorsionado. Esto se traduce en mal comportamiento o problemas de adaptación al medio; tanto educativo como social.

Entre las posibles causas de este problema se debe destacar una deficiencia en lo referente al material y herramientas actualizadas acordes con las necesidades de los maestros y los niños que lo requieren como apoyo en el aula de clases. A esto se le suma la poca colaboración de los padres quienes creen que el maestro es quien hacer todo y no se encargan de complementar esta formación en sus hogares negándole al niño la oportunidad de explorar sus talentos y satisfacer sus dudas y necesidades.

Toda esta situación acarrea una serie de conflictos que traen como consecuencia un desnivel y mucha dificultad en los niños para lograr un óptimo avance en su desarrollo psicosocial, ya que el preescolar es el inicio de una etapa en la que es necesario que se inculquen enseñanzas que le sirvan para su futuro tanto educativo como personal, y si esto se ve opacado con una educación mediocre es indudable que a medida que va avanzando y creciendo su vida también lo será.

De persistir esta situación lamentablemente lo que se conseguirá es que estos niños se llenen de dudas y confusiones que los llevarán a cometer muchos errores en sus vidas futuras y tomarán decisiones equivocadas en las que los valores familiares, educativos y sociales se verán afectados negativamente convirtiéndolos en adultos frustrados.

Definitivamente éste es un problema que es urgente resolver y lo más idóneo sería atacarlo de raíz, es decir, desde el mismo momento en que el niño es inscrito en el preescolar. En primer lugar, es imprescindible que la comunicación y ayuda de padres sea unida y cooperativa para que el niño

encuentre apoyo en todo lugar y momento. Este acoplamiento también servirá para lograr un excelente acondicionamiento de las aulas de clase aportando lo necesario para que no se carezca de material de ningún tipo.

Los padres que participan en la escuela pueden controlar mejor las actividades escolares y coordinar sus esfuerzos con los maestros.

"La falta de participación de los padres en las actividades escolares de sus hijos o la falta de ayuda con los deberes pone a los niños en desventaja." A menudo, los padres de niños pequeños no saben lo importante que es hablar con sus hijos. No es que sean malos padres, simplemente desconocen la importancia que esto tiene en el desarrollo integral de sus hijos. Estos niños llegan a la escuela menos preparados".

Tanto los maestros como las familias reconocen que el tiempo es a menudo un desafío para todos. "Nuestro mayor obstáculo para lograr una participación exitosa de los padres no es el desinterés, sino encontrar tiempo para que todos podamos coordinar y planificar eventos y tiempo para que los padres asistan". La educación de los niños no debe ser una labor solamente de los profesores que se ocupan de ellos en el colegio, sino una tarea conjunta con los padres. No es algo nuevo sino algo que ya sabemos desde hace tiempo pero que parece que muchos se resisten a creer. De la participación activa de los padres en la educación y formación del niño se deriva una notable mejora de su proceso de aprendizaje y adaptación.

"No basta con el tiempo"

"No basta con jugar con ellos"

Es necesario formar competencias de una manera consciente. Es decir que al jugar y dedicar tiempo con ellos, los padres fomenten competencias de una manera planificada y conjunta en su interacción construyan significados compartidos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socio-afectivas y comunicativas), relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores. Esta

noción de competencia propone que lo importante no es sólo conocer, sino también saber hacer y saber ser. Se trata, entonces, de que los niños puedan usar sus capacidades de manera flexible para enfrentar problemas de la vida.

Por todo lo anterior es importante diseñar un manual de juegos para los padres de familia dirigido a niños con un rango de edad de 4-6 años, para que les permita establecer un vínculo de trabajo mutuo, donde los niños aprendan nuevas formas de relacionarse con los demás, el mejor conocimiento de si mismo y de los demás, conocer sus capacidades y limitaciones y a la par brindar a los padres opciones de acción para acompañar el desarrollo adecuado de sus hijos. También este material didáctico les servirá para apoyar el desarrollo de niños y niñas en otros aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación.

#### **OBJETIVO GENERAL:**

Diseñar una propuesta psicoeducativa para padres con el propósito de fomentar habilidades sociales en niños de 4 a 6 años utilizando el juego, en el contexto del Valle del Mezquital, Hidalgo.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Analizar la información.

Diseñar las actividades con base en el análisis.

## **JUSTIFICACIÓN:**

Diseñar un manual de juegos dirigido a padres de familia es de suma importancia ya que tiene como finalidad aclarar y ampliar aspectos relacionados con la necesidad que tiene el niño de recibir una buena educación, determinando como influye en su desarrollo psicológico, debido a que en esta etapa es cuando el pequeño presenta cambios en todos los niveles de su personalidad, y es allí cuando hay que ponerle mayor atención a la manera en que se desenvuelve el niño; que tipo de cuidado recibe y que estrategias de enseñanza aplicamos como padres para lograr un óptimo avance.

Este manual esta diseñado y beneficia principalmente a los niños con un rango de edad de 4-6 años que se encuentran en el preescolar dado que si reciben una educación acorde a sus necesidades lograrán desarrollar su autoestima, ciertas habilidades y conductas básicas, lo que podría contribuir a su integración a la vida actual.

Entre los aportes que deja este manual a los padres de familia se pueden mencionar las mejoras en el desarrollo intelectual y emocional del niño, donde los padres se darán a la tarea de dedicar tiempo a sus hijos y de crear conductas sociales que lo ayuden a desenvolverse mejor en el ambiente que los rodea, logrando que el pequeño adquiera experiencias que influyan en las actitudes hacia el proceso de aprendizaje, en el concepto que el niño tiene de sí mismo, y en la capacidad para formar y mantener relaciones sociales y emocionales en el futuro.

A través de este manual de juegos se pretende mostrar la importancia de la actividad lúdica como una de las estrategias que favorecen además del desarrollo integral del niño un aprendizaje social por medio del cual el niño comparte, sigue reglas, respeta turnos y crea su propia disciplina.

Vygotsky en este sentido determina que la intervención de los adultos ayuda a que los niños vayan construyendo continuamente su vida para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social. Es por ello que los

padres se deben de hacer responsables de su labor como agentes educativos de cuidar muy de cerca la formación de sus hijos.

## **TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El protocolo de investigación que considera este estudio es observacional, prospectivo, descriptivo y transversal.

## **ESCENARIO**

En un espacio determinado de la casa.

## **VARIABLES. DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

Variable independiente: el juego que retomando el marco teórico se resume en los siguientes puntos:

- 1) El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- 2) Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- 3) Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- 4) Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- 5) El juego se desarrolla en un mundo a parte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

- 6) Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Variable dependiente: Habilidades sociales que es considerada como “La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación respetando esas conductas de los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas”. (Caballo, 1986, pp. 6)

## **VARIABLES. DEFINICIÓN OPERACIONAL**

**Juego:** Para efecto de la operacionalización de la variable se consideran los diversos tipos de juegos que son definidos en el marco teórico en el capítulo de El Juego:

1. Juegos de ejercicio
2. El juego de ensamblaje
3. El juego simbólico
4. El juego de reglas
5. Juegos visuales motores
6. Juegos motores y audio-motores
7. Juegos visuales
8. Los juegos de roles con argumentos
9. Los juegos dramatizados
10. Los juegos de construcción
11. Los juegos didácticos

12. Los juegos de mesa
13. Los juegos de entretenimiento

**Habilidades sociales:** Para la operacionalización de esta variable se consideran la división de 12 dimensiones del concepto que se definen en el marco teórico en el capítulo de Habilidades Sociales:

1. Iniciar y mantener conversaciones
2. Hablar en público
3. Expresión de amor, agrado y afecto
4. Defensa de los propios derechos
5. Pedir favores
6. Hacer y aceptar cumplidos
7. Rechazar peticiones
8. Expresión de opiniones personales
9. Expresión justificada de molestia
10. Disculparse o admitir ignorancia
11. Petición de cambios en la conducta del otro
12. Afrontamiento a las críticas

## **PROCEDIMIENTO**

Para dar inicio a este trabajo se llevó a cabo una investigación documental acerca del tópico elegido. A continuación se describirán los pasos que se siguieron:

1. Se elaboró un listado de las referencias documentales alusivas al tema de interés seleccionado.
2. Se elaboró un esquema de contenido tentativo para la tesina.

3. Se comenzó con la recopilación de la información asistiendo a diversos lugares de consulta a realizar la búsqueda de los textos referidos a los temas de juego, habilidades sociales, características de los niños en edad preescolar y socialización para la elaboración del marco teórico.
4. La información seleccionada se analizó y se sintetizó.
5. Una vez conformado el marco teórico, se eligió la temática para poder elaborar la propuesta del manual.
6. Se decidió que el manual sería sobre juegos para fortalecer las habilidades sociales.
7. Posteriormente se tomó como base las 12 habilidades sociales más aceptadas que se describen en el capítulo 3 para fundamentar el manual de las cuales nos cercioramos de que se incluyeran todas las habilidades y los diferentes tipos de juego que se mencionan en el marco teórico y se fundamenta en las diferentes situaciones, que son las conductas que debilitan las habilidades sociales y de acuerdo a ello se exponen algunos consejos que fortalecen a las mismas y sobre todo que los padres pueden retomar de acuerdo a su contexto que como bien mencionamos estas van a depender de diversos factores ambientales o situacionales, como la familia, la edad, el sexo, la clase social, la educación, actitudes, valores, creencias etc. además de que las habilidades pueden ser aprendidas y pueden ir de las más simples a las más complejas y es así como definimos la estructura del manual y se adecuaron los juegos a las 12 habilidades sociales a través de las cuales los niños y niñas pueden expresar sus sentimientos, deseos, opiniones, expresar sus derechos los cuales anteceden un conocimiento previo.
8. Se organizaron y secuenciaron los contenidos que se presentan en el manual, bajo criterios específicos.
9. Finalmente como forma de validar el producto que es la propuesta del manual se reunió a 10 padres de familia, a los cuales se les proporcionó una copia del manual para que nos dieran su opinión respecto a éste. De manera general lo que expresaron los padres fue que era una buena

propuesta, desde el punto de retomar el juego ya que en esta edad en la que se encuentran los niños, es el medio ideal para el aprendizaje no sólo de las habilidades sociales sino otras cosas más. Que el juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral de los niños y niñas lo que les proporciona placer y a la vez les permite expresar sus sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello no solo es diversión sino que es la principal actividad del niño, y es tan seria para él como son las actividades para los adultos. Que el lenguaje es claro y preciso porque hace hincapié en los hábitos que están presentes en la sociedad y en la familia.

## CONCLUSIONES

El objetivo de esta investigación consistió en recopilar la información para conformar el marco teórico, para después sistematizar lo teórico en una propuesta de un manual dirigido a padres de familia con hijos de 4 a 6 años de edad para fomentar las habilidades sociales a través del juego, el cual consta de situaciones, consejos, juegos, actividades y estrategias específicas que como padres pueden adoptar de acuerdo a su contexto para fomentar y fortalecer las habilidades sociales, así como las mejoras en el desarrollo intelectual y emocional del niño, donde los padres se darán cuenta que es una tarea de ellos dedicar tiempo a sus hijos para promover conductas sociales que lo ayuden a desenvolverse mejor en el ambiente que los rodea, logrando que el niño o niña adquiera experiencias que influyan en las actitudes hacia el proceso de aprendizaje.

El manual se basa en las doce dimensiones de las habilidades sociales, así como las situaciones, consejos, juegos actividades y estrategias. De acuerdo al objetivo que se planteó, queda cubierto, porque se logro diseñar la propuesta.

Sólo hay que rescatar la idea de que el fomento de estas actividades por parte de los padres debe ser consciente e intencional. Los padres educan a los hijos, pero no lo hacen de manera intencional, al interactuar con ellos no planifican o reflexionan sobre lo que están modelando, sobre la estimulación que llevan a cabo, etc. y que el juego es una de tantas estrategias para fomentar las habilidades sociales.

Por lo tanto; una de las dificultades a la que se enfrenta cualquier persona que realice una investigación acerca del juego, estriba en poder entenderlo y analizarlo desde el punto de vista científico; es decir encontrar sus caracteres definitorios y cual es su posición real; así como indagar las diferencias frente a otras actividades propias del niño.

Es difícil encontrar características comunes a los distintos tipos de juego; aunque son muchas las características que se han señalado como propios de éste.

Podría aventurarme al afirmar que cualquier actividad realizada durante el tiempo libre es esencialmente un juego, ya que esta actividad debe ser libre, desinteresada y atractiva, a la vez que adaptada a ciertas situaciones y reglas.

Cabe mencionar que una de las limitaciones fue el tiempo que no tuve para poner en práctica dicha propuesta.

El haber abordado este tema de las habilidades sociales y el juego, me permitió tener una idea más a fondo y hacerle saber a los padres de familia que la educación y desarrollo integral de sus hijos no sólo depende de los maestros, que es necesario involucrarse en las actividades de sus hijos y que no sólo es dedicar por dedicar tiempo sino como ya se mencionó hay que hacerlo de una forma estratégica y planificada.

Al observar la realidad que actualmente vivimos nos damos cuenta de que cada vez se incrementa una tendencia en los individuos y específicamente en los niños a convertirse en menores espectadores, ya que un gran número de niños, se sientan frente a un televisor y se mantienen bombardeados por estímulos de toda índole que ellos asimilan sin razones ni previa ni posteriormente. Incluso la utilización de la computadora, mediante los cuales se puede por ejemplo ser un gran conquistador, ganar un partido de fútbol, ser campeón de una lucha de boxeo; revelan ejemplos de la absurda inactividad en la que caen los niños frente a estos adelantos de la tecnología y el consumismo.

No se trata de elaborar una crítica a la tecnología; sin embargo insistimos en que estos adelantos no pueden suplir los beneficios siempre logrados por el juego. Ya que estamos viviendo en un mundo lleno de cambios. En ocasiones, más rápidos de lo que podríamos haber imaginado años atrás. La velocidad en la que se mueven las cosas en la actualidad con los adelantos tecnológicos que han surgido. Puesto que el desarrollo exige un cambio en los métodos utilizados tradicionalmente que ayuden a desarrollar en el niño capacidades que estimulen

el pensar, razonar, entender, comprender etc. por ello la importancia de diseñar esta propuesta a través del juego en el que el infante puede aprender significativamente y poder solucionar problemas.

Los padres tienen la principal responsabilidad sobre el desarrollo global de sus hijos, pero lo que finalmente se pretende es que se den cuenta que el juego es esa herramienta que va ayudar a fomentar y fortalecer las habilidades sociales y de otros grandes beneficios como lo es en el desarrollo físico, desarrollo cognitivo, capacidad de expresión, desarrollo psicológico, expresión emocional y sobre todo las habilidades sociales, ya que la capacidad de su hijo aumentará al relacionarse con la demás gente de su familia, en la escuela y en la comunidad. Llevarse bien con los demás es esencial para tener éxito en todos los aspectos de la vida y como padres encontraran una serie de situaciones, consejos y juegos para ayudar a su hijo a desarrollar sus habilidades sociales a través del juego en lo que es recomendable hacer turnos, colaborar y compartir.

Proporcionándole un entorno estimulante, los padres deben ayudar a sus hijos a desarrollar todo su potencial y recordar que los hijos aprenden a través del juego, sobre todo si los padres participan en él activamente con una intención estimulante. El padre y la madre son el mejor maestro y pueden hacer que el aprendizaje resulte divertido. Disfrutar el tiempo que pasen con sus hijos es fundamental para su desarrollo. La inversión tiene más beneficios de los que se pueden imaginar.

Para llevar acabo la estructura del desarrollo del manual se establecieron primero las 12 dimensiones de las habilidades sociales y en base a esto se adaptaron las diferentes situaciones, consejos y los juegos se tomaron en cuenta para que pudieran cubrir la expectativa en el fomento de las habilidades sociales, según la edad y para que los padres de familia los pudieran retomar, así como un lenguaje apropiado. También nos aseguramos que todas estas dimensiones se consideraran en las actividades y situaciones, así como la diversidad de juegos que se describen en el marco teórico y que tienen múltiples beneficios.

Es importante que los padres tomen en cuenta que es importante la adquisición de las habilidades sociales para que puedan ayudar a una mejor relación entre padres e hijos y con los demás. Y sobretodo que en la interacción cotidiana que se tiene en la familia es posible fomentar estas habilidades, así que el hecho de que los padres aprendan a hacerlo de manera intencionada es una garantía para el desarrollo adecuado de los infantes.

La razón es que estos aprendizajes a través del juego se vayan convirtiendo en una constante y que los padres se conviertan en los principales protagonistas a medida que son practicados y que al llegar a la vida adolescente o adulta dichas habilidades estarán presentes en mayor o en menor medida pero existiendo un previo desarrollo en la infancia.

Cabe mencionar que tuve la oportunidad de trabajar con niños de esta edad al igual que con padres de familia de diferentes preescolares del municipio de San Salvador, apoyándolos con actividades para fortalecer la relación padre-hijo, una gran diversidad de platicas de acuerdo a la etapa por la que atravesaban sus hijos por lo tanto esta investigación me ha sido y me será de gran utilidad ya que me pude percatar que en lo general, y desde una indagación informal en mi centro de trabajo, no existe una buena socialización entre padres. niños-maestros. Comúnmente los niños no expresan lo que sienten por lo mismo que no existe una buena comunicación y no hay entre ellos y sus padres una interacción a través del juego.

Para la continuidad de este estudio, es indispensable organizar sesiones de trabajo con los padres de familia para concientizarlos de la importancia que tiene jugar con sus hijos y puedan llevar a la práctica la propuesta del manual, y que se les permita adaptar su actividad de acuerdo a sus intereses y necesidades del niño, para que los padres provoquen situaciones en las cuales el niño recoja experiencias y se le forme, de manera intencionada, en habilidades sociales entre otras.

## LISTA DE REFERENCIAS

- Elkonin, D. (1985). Psicología del juego. (2ª) Madrid: Aprendizaje visor.
- Caillois, R. (1958). Teoría de los juegos. Barcelona: Seix Borral. S.A.
- Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza.
- Grettel, D. (1967). Las Delicias. Santa cruz de Guanacaste.
- Hartley, R. (1965). Como aprender los juegos infantiles. Buenos Aires: Paidós.
- Jean, C. (1973). Psicología de los juegos. Argentina: Kapelux.
- Silvia, G. (1999). Resiliencia y violencia política en niños. Buenos Aires: UNLA Fundación Bernard van leer.
- Winnicott, D. (1994). Juego y realidad. Barcelona: Gedisa.
- Fingermann, G. (1970). El juego y sus proyecciones sociales. Buenos Aires: El ateneo.
- Vygotsky. (1933). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Critica.
- Harf, R. (2002). El juego en la educación infantil: crecer jugando y aprendiendo. (1ª) Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Musinger, H. (1978). Desarrollo del niño. Interamericana.
- Díaz, J. (2000). El juego y el juguete en el desarrollo del niño.
- Miller, N. y Dollard, J. (1971). Social learning and imitation. New haven Conn: Yale university press.

- Hartup W. (1992) *Having Friends, Making Friends, and Keeping Friends: Relationships as Educational contexts*. En *Urban. Early clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education* Ed.345 854. País: Editorial
- Levinger, B. (1984). *School feeding programmes: myth and potential*. Paris: Prospects. (14, 3).
- Cominetti, R. y Ruiz, G. (1997). *Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género*. En LCSHD Paper series No. 20.
- Stoppard, M. (1991). *Como educar a tu niño*. México: Aguilar.
- Guy, R. (2001). *El ciclo de la vida*. (7ª) México: Thomson.
- Papalia, D. (2005). *Desarrollo humano*. (9ª) México: Mc Graw Hill.
- Diccionario de Psicología y Pedagogía*. (2004). Colombia: Ediciones Euromexico.
- James, V. (1978). *Psicología*. México: Interamericana.
- Paúl, H. (1984). *El desarrollo de la personalidad en el niño*. México: Trillas.
- Hurlock, E. (1990). *Desarrollo psicológico*. (2ª) México: Mc Graw Hill interamericana.
- Guido, M. y Valadez, T. (1994). *Introducción al desarrollo infantil. Estructura de las funciones mentales*. México: Trillas.
- Reyes, A. (1999). *Técnicas y modelos de calidad en el salón de clases*. México: Trillas.
- Lozano, A. (2005). *Revista de educación moderna para una sociedad democrática y justa*. México: UNICET-GDF. Mineo. núm. 80.

- Delors, J. Et, al (1995). La educación encierra un tesoro. Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI. UNESCO. OEL.
- West, J. (2000). Terapia de juego centrada en el niño. (2ª) México: Manual Moderno.
- Lebovici, S. y Sólue, M. (1986). Terapia de juego. México. Fondo de cultura económica.
- Shaefer, O. (1999). Manual de terapia de juego. México: Manual moderno.
- Bustos, O. (2001). Género y socialización: familia, escuela y medidas de comunicación. México: ITESM.
- Imideo, G. (1999). Hacia una dinámica general. (3ª) Buenos Aires: Kapeluse.
- Secretaria de Educación Pública. (1981). Programa para el niño de 4 a 6 años que asiste a los centros de desarrollo infantil. México: Secretaria de Educación Pública.
- Secretaria de Educación Pública. (1992). El desarrollo del niño en el nivel preescolar. México: Dirección General de Educación Preescolar.
- Fernando, S. (1999). El valor de educar. México: Ariel Planeta.
- Allúe, M. (1998). El gran libro de los juegos. Barcelona: Norma.
- Schiller, P. (2001). Como enseñar valores a los niños. México: Pax México.
- Stowe, V. (1999). Educar niños felices y obedientes con disciplina positiva. México: Paidós.
- Warner, P. (2004). Tú hijo juega y aprende. Barcelona: Paidós.
- Ortega, R. (1995). Jugar y aprender. Portugal: Diada.

# Anexo

# Propuesta de un Manual

dirigido a padres de familia con  
niños de 4 a 6 años de edad

para fomentar las habilidades sociales  
a través del juego

Elaborado por: Citlali Camargo López

Proyecto para la obtención del grado en Licenciatura en Psicología

Escuela Superior Actopan, UAEH

Mayo 2009

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	2
1) El juego de la demostración.....	8
2) CUENTO: “LA PEQUEÑA MENTIRA DE ISABEL” .....	10
3) LA HISTORIA DEL DRAGÓN.....	12
4) EL JUEGO DEL PEZ FEO.....	14
5) EL JUEGO DEL DEMASIADO .....	16
6) ÉSTE SOY YO .....	18
7) YO PIENSO..., YO SIENTO... .....	19
8) CÓMO ME SIENTO AHORA.....	21
9) CÍRCULOS DE COMUNICACIÓN.....	23
10) LOS BUENOS AMIGOS .....	26
11) LA PELOTA MENSAJERA.....	28
12) AGRADEZCO A..., SOLICITO A.....	30
13) SIGUIENDO ÓRDENES .....	31
14) EL JUEGO DE DESEMPEÑAR UN PAPEL.....	33
15) EL JUEGO DE LAS DEFINICIONES .....	35
16) Apartado II situaciones y consejos.....	36

## INTRODUCCIÓN

La familia como primer agente educador constituye una fuente vital de estimulación en el desarrollo integral del niño o niña, es ahí donde se producen los primeros contactos con el medio social que contribuirán de manera directa de como el niño perciba el mundo.

Las madres y los padres han de promover espacios de aprendizaje que favorezcan el despliegue de las capacidades y habilidades intelectuales, motrices y socio-emocionales de sus hijos o hijas, lo que les facilitara tener un buen desempeño en la vida.

El desarrollo infantil, como lo han planteado diferentes especialistas, es un proceso continuo y complejo que va determinado en la interacción cotidiana que tienen los niños en su entorno familiar y social, ya que los niños en esta etapa preescolar se caracterizan por un agudizamiento de diversas capacidades, quienes están en un proceso constante de adquisición de habilidades necesarias para desarrollarse competentemente en su medio.

Los niños y niñas en esta edad se sienten aventureros y ansiosos por explorar sus potencialidades y desarrollar sus habilidades.

Por tal motivo considero que es necesario crear la propuesta de un manual en el que se les explique y se den propuestas de posibles juegos, situaciones, consejos, estrategias y actividades específicas que ustedes como padres pueden adaptar de acuerdo a su contexto para fomentar y fortalecer las habilidades sociales. Por lo que “La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación respetando esas conductas de los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas”. (Caballo, 1986, pp. 6).

Los padres de familia deben asumir con responsabilidad la educación de sus hijos y buscar afanosamente ser orientados sobre ejercicios que posibiliten el buen desarrollo de sus hijos o hijas y para ellos es precisamente esta propuesta.

Este trabajo da cuenta de la gran importancia que tiene el juego en el desarrollo de habilidades en pequeños de edad preescolar. Se trata de sugerencias de actividades que son flexibles y pueden ser adaptadas de acuerdo a las necesidades y características de sus hijos o hijas.

Es importante retomar del marco teórico primeramente la definición de la palabra juego que para los padres de familia les resulta tan familiar. Esta palabra a lo largo del tiempo ha cobrado significados diversos como: divertirse, bromear, ser honesto, ocupar algún lugar importante. Para Vygotsky, (1933) “El juego es una de las expresiones más genuinas de lo que denominamos área de desarrollo próximo”.

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

Vygotsky, (1979) nos propone que la función del juego, se refiere a una explicación del “por que” un determinado sistema juega dentro del desarrollo ontogénico de este sistema. Se deben explicar los criterios teóricos que se utilizan para determinar su función.

Bruner, (1984) “El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo. El marco lúdico es como un invernadero para la creación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios distintos”.

El juego contribuye al desarrollo en diferentes esferas, como las siguientes:

**Desarrollo sensorial:** El niño comienza a conocer el mundo a través de los sentidos y percepciones. El desarrollo sensorial tiene lugar a través de juegos sensorio motrices: coger, palmar, morder, escuchar.

**Desarrollo psicomotor:** Tanto la motricidad gruesa (coordinación y control global del movimientos del cuerpo, equilibrio), como motricidad fina (precisión, habilidad manual, coordinación óculo manual).

**Desarrollo cognitivo:** Conciencia de causa-efecto, espacio-temporal, inicio de conceptos de expresión y comunicación, atención, memoria y creatividad.

**Desarrollo afectivo:** Expresión espontanea de su personalidad, descarga de tensiones, favorece su autonomía, emoción, alegría.

**Desarrollo social:** Interpretación de normas sociales. El juego es un auténtico aprendizaje para la conciencia social.

La vida es un permanente aprendizaje y el desarrollo humano no puede ser entendido sin él. (Seybold, 1986; Garaigordobil, 1990).

En cierto sentido, un niño cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. Sin embargo, en otro sentido esta libertad no es más que ilusoria, ya que sus acciones se hallan subordinadas al significado de las cosas y el pequeño se ve obligado a actuar en consecuencia (Vygotsky, 1989).

### TIPOS DE JUEGO Y SUS BENEFICIOS

TIPOS DE JUEGO	BENEFICIOS
Juegos de ejercicio	Contribuyen al desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos. Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora

<b>TIPOS DE JUEGO</b>	<b>BENEFICIOS</b>
	de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio.
<b>El juego de ensamblaje</b>	Fundamentalmente ayudan a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones. Suelen favorecer también la autoestima y la auto-superación.
<b>El juego simbólico</b>	Son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea. Con ellos, se aprenden sobre los roles establecidos en la sociedad adulta. El desarrollo del lenguaje, pues los niños/as verbalizan continuamente mientras los realizan. Favorecen también la imaginación y la creatividad.
	Son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños/as a ganar y perder, a respetar turnos y normas y

<b>TIPOS DE JUEGO</b>	<b>BENEFICIOS</b>
<b>Los juegos de reglas</b>	a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. También favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.
<b>Juegos visuales motores</b>	Los niños aprenden a clasificar
<b>Juegos motores y audio-motores</b>	Favorece en el reconocimiento de Objetos y de ruidos.
<b>Juegos visuales</b>	Favorece el desarrollo de los procesos intelectuales.
<b>Los juegos de roles con argumentos</b>	Constituyen un reflejo de la realidad
<b>Los juegos dramatizados</b>	Ayudan a los niños a desarrollar su creatividad.
<b>Los juegos de construcción</b>	El niño aprende a familiarizarse con los que lo rodean.
<b>Los juegos didácticos</b>	Favorecen en el desarrollo de la atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

<b>TIPOS DE JUEGO</b>	<b>BENEFICIOS</b>
<b>Los juegos de mesa</b>	Aprenden a respetar turnos.
<b>Los juegos de entretenimiento</b>	La finalidad es alegrar a los niños.
<b>Los juegos de movimiento</b>	Favorecen la psicomotricidad de los niños.

Tabla No. 2 Se presenta una síntesis de los tipos de juego así como los beneficios y competencias que se promueven.

Finalmente se hace mención que este trabajo se elaboró de manera sistemática desde el procedimiento, la elaboración de situaciones, consejos y juegos, las ideas neritas y transcripciones se fundamentaron con toda la información teórica que se recopiló de diferentes libros, y fue como se elaboró está propuesta.

## 1) El juego de la demostración

**Objetivo:** Este juego puede ayudar a los niños pequeños a captar el concepto y a conocer la terminología.



### **Instrucciones:**

Pregunte: ¿Saben la diferencia entre algo verdadero y algo que no es? Veamos si lo saben. Diré algo y ustedes contestarán “verdad” o “No es verdad”. Comience con hechos físicos simples y avance hacia lo relacionado con el comportamiento, por ejemplo:

- El cielo es verde. (Los chicos dicen: “No es verdad”)
- (Señalando un pie) Éste es mi pie (Los chicos dicen: “Verdad”).
- Las hormigas son más grandes que los elefantes
- Vemos con nuestros ojos

- Oímos con nuestra nariz
- La leche proviene de los pollos
- Tome una galleta de un tarro y cómla. Luego diga: “No comí la galleta”.
- Deje un juguete sobre el sofá. Luego diga:”Sí, dejé el juguete sobre el sofá”.

Entonces diga: “Ustedes pueden indicar la diferencia entre verdad y mentira, ¿no es cierto? ¿Saben cómo se llama a alguien que dice algo que no es cierto? Se le llama mentiroso”.

Ahora: “Diré algunas cosas más y ustedes dirán: “Cierto” si es verdad y “Mentira” si no lo es”.

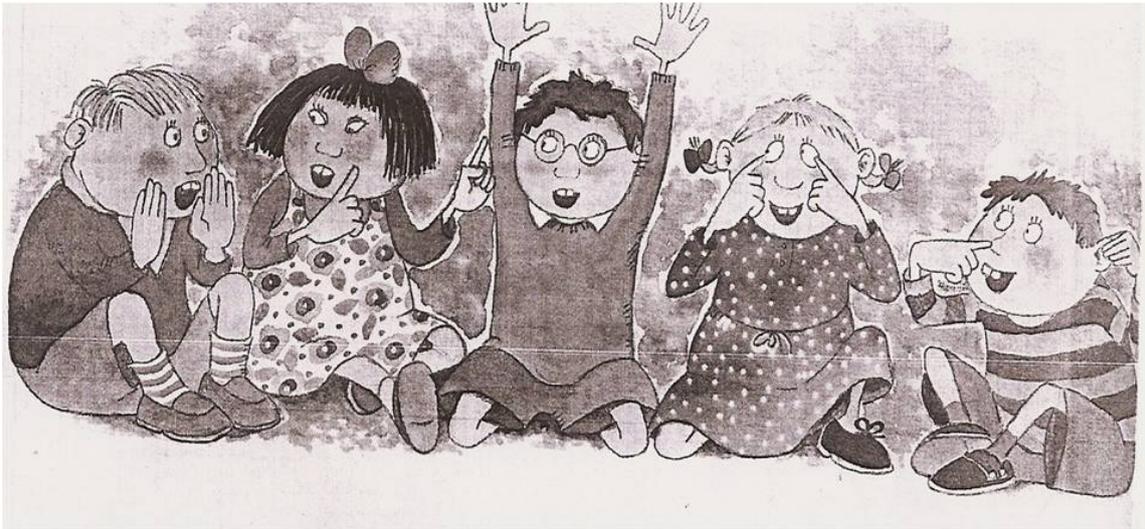
- Recoja un billete del suelo. Luego diga: “No encontré un billete”.
- Dé un poco de comida a alguien. Luego diga: “No, no comí toda mi comida. Le di un poco a.....”.

#### **Recomendaciones:**

- Use ilustraciones apropiadas para su hijo
- Sea absolutamente honesto con su hijo
- Elogie
- Destaque las consecuencias

## 2 ) CUENTO: “LA PEQUEÑA MENTIRA DE ISABEL”

**Objetivo:** Cuente la siguiente historia para ayudar a sus hijos a comprender cómo una mentira puede llevar a otra y producir serias consecuencias.



Una vez, Isabel dijo una pequeña mentira: ella no quería que supieran que daba su cena a su perro, Barker, pero lo hacía, y cuando su madre volvió al comedor y vio su plato vacío, Isabel dijo que lo había comido todo. (Sólo se trataba de una pequeña mentira.) La cena consistía en pollo, y Barker se atragantó con un hueso.

Enseguida comenzó a toser y estornudar, muy molesto.

“¿Sabes qué le ocurre a Barker?”, preguntó la madre. “No”, contestó Isabel. (Esta era otra mentira, ¿no es verdad? Pero Isabel tenía que hacerlo, para que su madre no supiera que había mentido la primera vez.) La mamá miró la boca de Barker, pero no pudo ver nada. “Isabel, ¿comió algo Barker?”

“No lo sé, mamá.” (Esa era otra mentira, ¿no es cierto? Pero ella no quería que la madre se enterara de sus dos mentiras.)

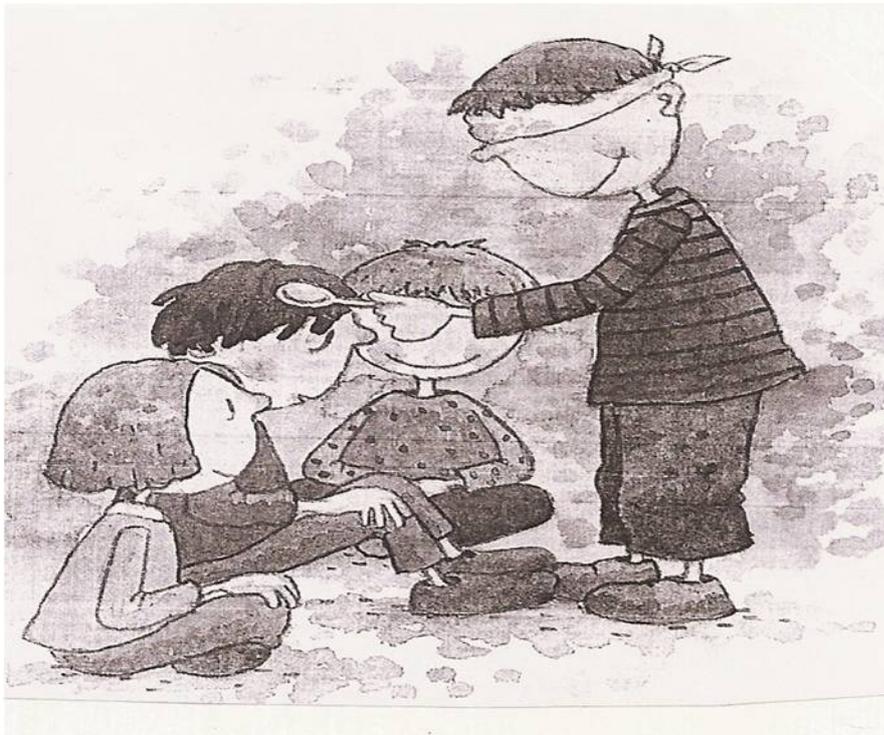
Barker empeoró, y la madre lo llevó a la clínica veterinaria. Isabel lo acompañó. “¿Qué le pasó al perro?”, preguntó el doctor. “No lo sabemos”, replicó

Isabel (Esta era otra mentira, ¿no es verdad? Pero si Isabel lo hubiera dicho, la madre y el veterinario habrían sabido que había mentido antes) El veterinario dijo: “Si es sólo un hueso, podríamos extraerlo con algún instrumento, pero puede ser vidrio, por lo que tal vez tengamos que operar”.

Isabel decidió que era hora de decir la verdad. Dijo: “Es un hueso, y yo sabía que Barker lo comió, y yo no comí toda mi cena, y yo se la di a Barker, y no quiero mentir más, porque si digo una mentira, puedo tener que decir otra y otra más”. Isabel comenzó a llorar, pero su madre la quería mucho, y entonces Isabel decidió en adelante decir siempre la verdad.

### 3 ) La historia del dragón

**Objetivo:** Ayude a sus hijos a sentir lo bueno de intentar algo y a aprender que el valor está en los intentos, no en lo que se logra. Esto puede ayudar a su hijo a aprender una costumbre útil, que les confiere coraje y le da a usted una buena oportunidad para que lo elogie.



Si su pequeño trata de aprender andar en bicicleta, pero apenas está en condiciones de hacerlo, elogie no obstante cada intento, y asegúrele que cada vez lo está haciendo mejor. No se preocupe por los fracasos. Aliente al niño a hacerlo otra vez.

**Instrucciones:** Cuente la siguiente historia

El joven príncipe nunca había visto un dragón, pero había oído hablar de ellos y conocía su gran fuerza que exhalaban por sus feroces fauces.

Estaba solo la mañana en que llegó el dragón. Había salido para una corta cabalgata en su caballo favorito y había galopado hasta el camino, internándose en el bosque. Cuando giro en un recodo, se encontró frente a frente con el dragón (que estaba tan sorprendido como él). Pudo haber hecho dar vuelta a su caballo y regresar, tal vez hubiera podido escapar, pero el dragón se encaminaba hacia la ciudad, y seguramente habría dañado o matado a otros.

El joven príncipe, con su corazón que latía con fuerza por el temor, cargó directamente hacia el dragón mientras éste seguía sorprendido, y clavó su espada en la blanda zona del cuello que el dragón llenaba de aire para producir fuego. El dragón fue muerto, y el reino se salvó.

#### **Recomendaciones:**

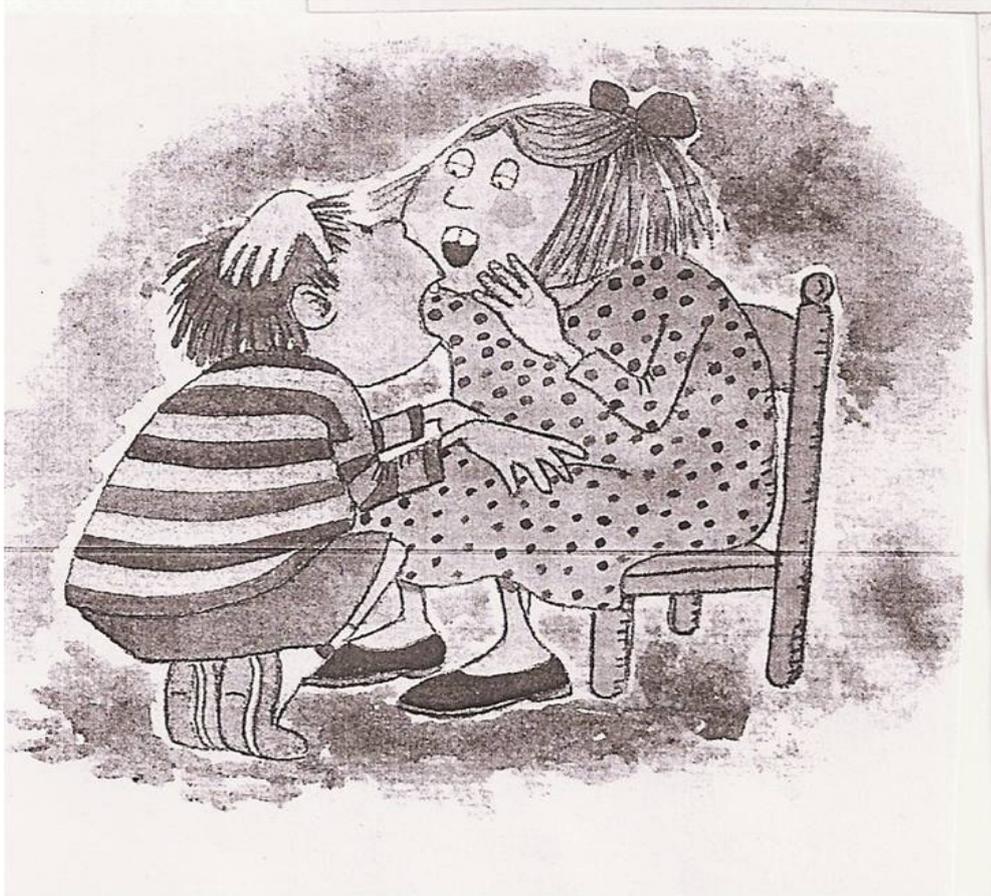
- Amplié y elabore este cuento según sus deseos. Luego pregunte: ¿Tuvo el príncipe coraje? (Sí) ¿Necesitamos valor hoy en este mundo? (Sí) ¿Por qué? ¡No tenemos dragones! (Porque hay otras cosas, además de los dragones, que exigen coraje.)

Haga una lista de los “dragones de hoy” de cosa que exigen valor:

- Admitir que están equivocados, si realmente lo están
- Hacer lo correcto cuando nadie más lo hace
- Saludar a un chico aunque no se conoce
- Decir no cuando los chicos quieran que hagan una cosa que no deberían.

#### 4 EL JUEGO DEL PEZ FEO

**Objetivo:** Esta es una buena forma de ayudar a los niños pequeños para que empiecen a captar la idea de que la amabilidad realmente puede cambiar la naturaleza.



**Instrucciones:**

Siente a los pequeños en una mesa de café, o en una silla o sofá y hágalos imaginar que se hallan en un barco, y que usted es “un pez feo” que nada alrededor en el agua (sobre el suelo).

Intente morderlos, gruñendo y diga: ¡Soy un pez feo y malo, y no me gusta nadie! Aliente a los niños a decir algo como: “No eres feo, eres bastante lindo”.

Entonces, instantáneamente, “transformese” ante sus ojos sonría, cálmese y diga: ¿Lo soy? Oh...bien. Siento haberles gruñido”.

Luego haga decir a los niños que es feo y transformese otra vez. Cuando lo tratan amablemente, vuélvase nuevamente bueno. Diga a los niños que la gente es como pez feo. Si se le trata bien, se convierte en buena. Si lo hacen mal, se torna mala.

## 5 EL JUEGO DEL DEMASIADO

**Objetivo:** Este juego permitirá a los niños a pensar en el concepto de moderación y en sus beneficios.



### **Instrucciones:**

Explique que “demasiado” a veces puede ser peor que “muy poco”. Diga: “hagamos el juego del demasiado. Diré demasiado.....y ustedes mencionarán algo que no quisieran en exceso y luego las cosas malas que pueden ocurrir con demasiado. Por ejemplo:

Demasiada comida.... Pueden engordar.

Demasiado ejercicio.... Pueden cansarse mucho, o hará lastimarse.

Demasiado dulce.... Pueden tener caries, y perder el apetito.

Demasiada tevé.... Impide jugar, estudiar, y hacer otras cosas buenas.

Demasiado baño.... Puede descamar mucho la piel.

Como lo ilustran los dos últimos puntos, pueden divertirse con el juego.  
Pero la última línea ayudará a los niños a comprender el valor de la moderación.

## 6 ÉSTE SOY YO

**Objetivo:** Desarrollar en el niño la habilidad de autoaceptación, expresión de si mismo, gustos y preferencias y autoconocimiento de si mismo.

**Material:** Álbum personal; una fotografía del niño (que el mismo debe elegir); revistas en las que aparezcan animalitos, familias, alimentos, juguetes, etc., para que los niños puedan recortar y si no saben recortar, el material consistirá en estampitas de todas estas cosas; tijeras y pegamentos.

### **Instrucciones:**

- 1) Pedir a los niños que recorten o elijan los animalitos, los alimentos, los juguetes, las situaciones familiares, etc., que más le gusten o que sean importantes para ellos por alguna razón.
- 2) Repartirles su álbum personal y su fotografía, y pedirles que peguen en la primera hoja del álbum su fotografía y las cosas que recortaron.
- 3) Invitarlos a decorar esta hoja como ellos quieran, con dibujos, un marco para su fotografía.
- 4) Sentarse en círculo e invitarlo a que comparta su trabajo.
- 5) La experiencia se cierra haciéndoles comprender a los niños, con una pequeña plática, lo importante que es conocernos, saber que nos gusta, que no nos gusta, lo que preferimos y a conocer que somos diferentes.

### **Recomendaciones:**

Es importante que los niños sean atendidos y escuchados.

Hay que insistir en la importancia que tiene el que todos se escuchen y se pongan atención cuando presenten su trabajo.

## 7 YO PIENSO..., YO SIENTO...

**Objetivo:** Desarrollar en el niño la habilidad de autoconocimiento, diferenciar el pensamiento del sentimiento, conocimiento del otro y aceptación del otro.

**Material:** Tarjetas con fotografías de situaciones comunes de la vida de los niños.



### **Instrucciones:**

- 1) Se ponen en círculo sentados en el piso.
- 2) El padre de familia irá mostrando una a una las tarjetas con las fotografías.
- 3) Al mostrar la tarjeta, el padre de familia dice al niño, me puedes decir que te hace pensar esta fotografía. Después le pregunta lo que siente cuando ve esta fotografía.
- 4) Aclarar lo que es pensar y lo que es sentir. Si se le dificulta al niño, ponerle unos ejemplos.

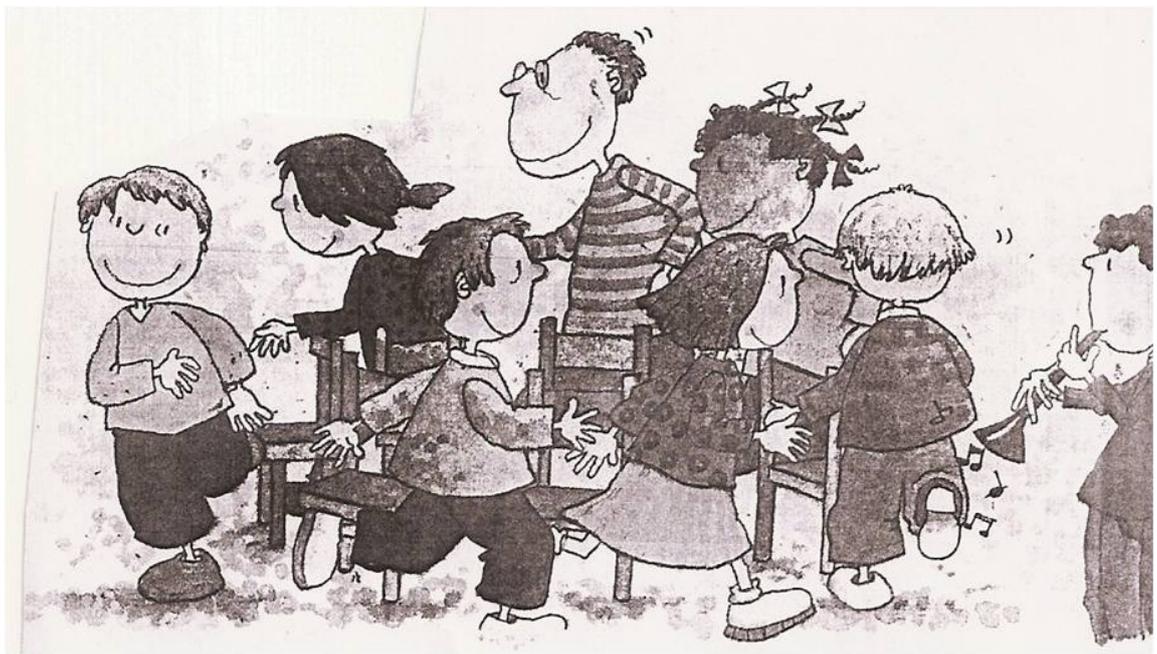
**Recomendaciones:**

Es importante dar la oportunidad al niño a que exprese lo que piensa y siente.

## 8 CÓMO ME SIENTO AHORA

**Objetivo:** Desarrollar en el niño la habilidad de reconocer sus sentimientos, reconocer los cambios que se dan de estados de ánimo y sentimientos, comunicación, conciencia de sí mismo, de los demás y de individualidad.

**Material:** cuatro cartulinas de 50 X 50 cm, cada una con una carita que demuestre un sentimiento distinto: enojo, tristeza, felicidad y cansancio o aburrimiento.



### **Instrucciones:**

- 1) Las cartulinas deben colocarse con las caritas en algún lugar visible de la casa y en una altura adecuada para los niños-
- 2) Explicarle sobre cómo cada uno de nosotros vive muchos sentimientos

distintos que pueden cambiar a lo largo del día.

- 3) Se les pide que señalen una de las caritas que muestre cómo se sienten en ese preciso momento. Si considera puede explicar los sentimientos que cada carita muestra para facilitar que las identifiquen.
- 4) El niño señalará el sentimiento que vive en ese momento y expresara brevemente por qué se siente así.

## 9 CÍRCULOS DE COMUNICACIÓN

**Objetivo:** Desarrollar en el niño la habilidad de autoconocimiento, autoaceptación, conocimiento del otro, expresar gustos y preferencias, tomar decisiones, aceptar las diferencias con los demás, reconocer y expresar los sentimientos, los gustos, las preferencias y los valores.

**Material:** Álbum personal y lápices de colores.



### **Instrucciones:**

- 1) Sentarse en círculo con sus hijos
- 2) Revisar las normas todas tienen derecho a participar; todos deben escuchar

al que habla, respetarlo y ponerle atención.

- 3) Terminada la ronda, pueden comentar algunas similitudes y diferencias, decir si les fue fácil participar, comentar como se sintieron al compartir su experiencia. El padre de familia validará lo que el niño compartió con frases como “me gustó mucho cuando decías...”, “me identifico contigo cuando dices...”, “cada vez es más fácil expresar lo que sientes”, “te felicito por”, etc.
- 4) Pedir al niño que haga un dibujo acerca de sus comentarios y discutirlo en familia.

#### **Sugerencias para los círculos de comunicación:**

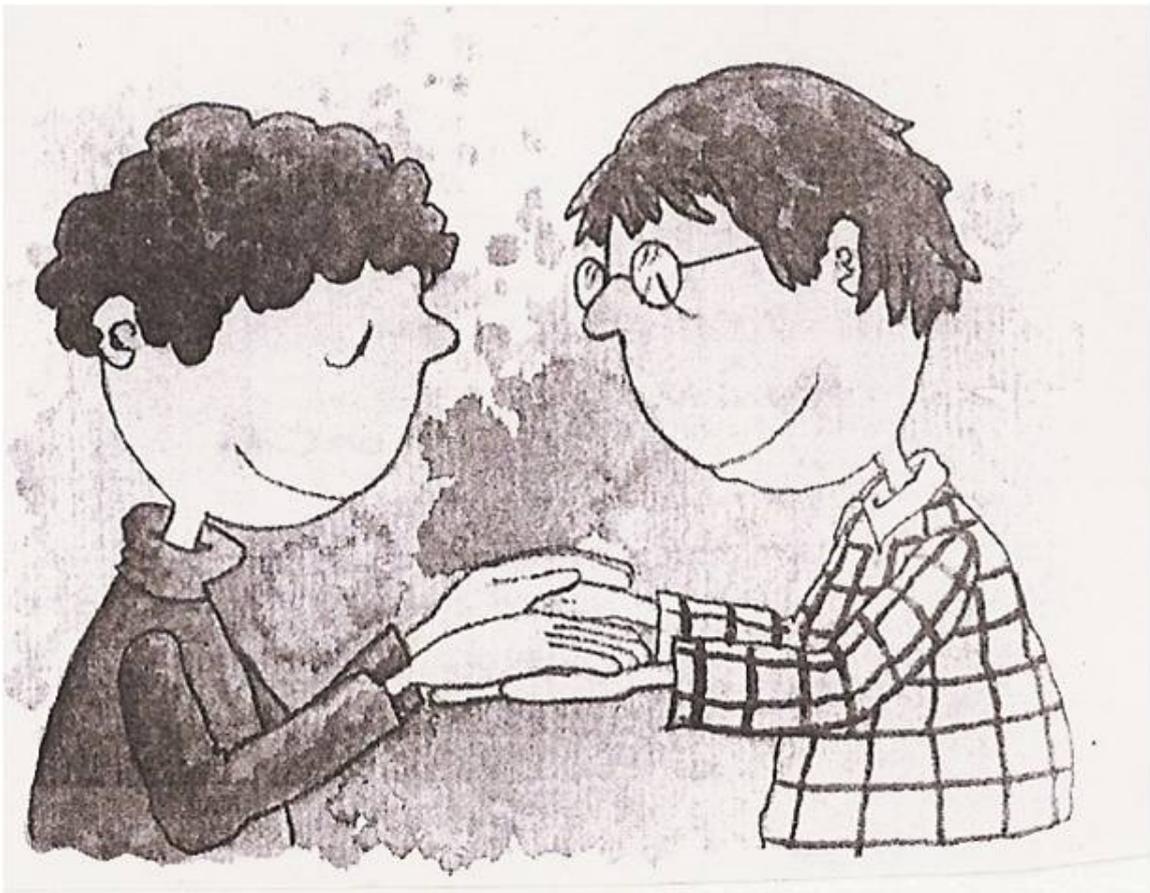
- Me siento feliz cuando...
- Me siento enojado cuando...
- Me siento asustado cuando...
- Me siento triste cuando...
- Mi juguete favorito es...
- Mi programa favorito es...
- Mi canción favorita es...
- Mi cuento favorito es...
- Mi color favorito es...
- Cuando llueve yo me siento...
- Cuando hay sol yo me siento...
- Cuando hace frío me gusta...
- Lo que voy hacer de grande...
- Me gustan las cosas dulces como...
- Me gustan las cosas frías como...
- Ahora me siento...
- Lo que mejor sé hacer es...
- Lo que me gustaría aprender hacer es...

- Me siento orgulloso de...
- Me siento avergonzado de...
- Mi mami piensa que soy...
- Mi papi piensa que soy...
- Pienso que mi mamá es...
- Pienso que mi papi es...
- Me siento enojado cuando...
- Me siento aburrido cuando...
- Me siento de maravilla cuando...
- Mi hermano o mi hermana es...
- Mi lugar preferido en mi casa es...

## 10 LOS BUENOS AMIGOS

**Objetivo:** Desarrollar en el niño la habilidad de tener conciencia social, descubrir lo que implica una relación de amistad.

**Material:** una cartulina; recortes de revistas de distintos animales; pegamento; tijeras y lápices de colores.



### **Instrucciones:**

- 1) Dar la cartulina, unos lápices de colores, gises o crayolas y varias figuras de animales recortadas de revistas. Cada integrante tendrá un recorte de

un animal diferente por ejemplo, perro, gato, león y elefante.

- 2) Que peguen su recorte en la cartulina y la decoren como gusten.
- 3) Deben presentarla y a sus compañeros, platicar cómo viven esos animales, que es lo que les gusta comer, cómo juegan y por qué este animal es útil para el hombre.
- 4) Preguntar que cosas podemos aprender de esos animales, de su forma de relacionarse, de cómo juegan, de cómo son trabajadores, de sus hábitos de limpieza, alimentación, descanso y ejercicio.

## 11 LA PELOTA MENSAJERA

**Objetivo:** Desarrollar en el niño la habilidad de comunicar al otro sus sentimientos en relación con él y aceptar la retroalimentación que el otro le brinda.

**Material:** una pelota del tamaño de una naranja, de material suave, como hule espuma o plástico.



### **Instrucciones:**

- 1) se sientan en círculo en el suelo y se explica que el juego consiste en lo siguiente: la pelota va hacer como la paloma mensajera que envía un mensaje a otra persona. El que tiene la pelota debe pensar en algo que

quiere decirle a alguna persona decir el mensaje en voz alta y después enviar la pelota al que debe recibir el mensaje. El que recibe la pelota hará lo mismo y lanzará la pelota a otro compañero.

- 2)** Los mensajes deben contener algún sentimiento hacia la otra persona, por ejemplo:

Me gusta que estés a mi lado

Me gusta ser tu amigo

Tienes ojos (pelo, cara etc.) muy bonitos

Me gusta mucho como hablas, cantas bailas, etc.

- 3)** Al terminar el juego deberá comentarse la experiencia, particularmente los sentimientos que vivieron en ese ejercicio.

## 12 AGRADEZCO A..., SOLICITO A...

**Objetivo:** Desarrollar en el niño la habilidad de comunicación, retroalimentación, aprender agradecer, aprender a solicitar lo que se necesita, ser responsable de lo que se hace y dice.

**Material:** cartulina pegada en la pared a una altura accesible para los niños, dividirla en dos partes iguales, en una se coloca el letrero “agradezco a \_\_\_\_\_” y en la otra “solicito a \_\_\_\_\_”.

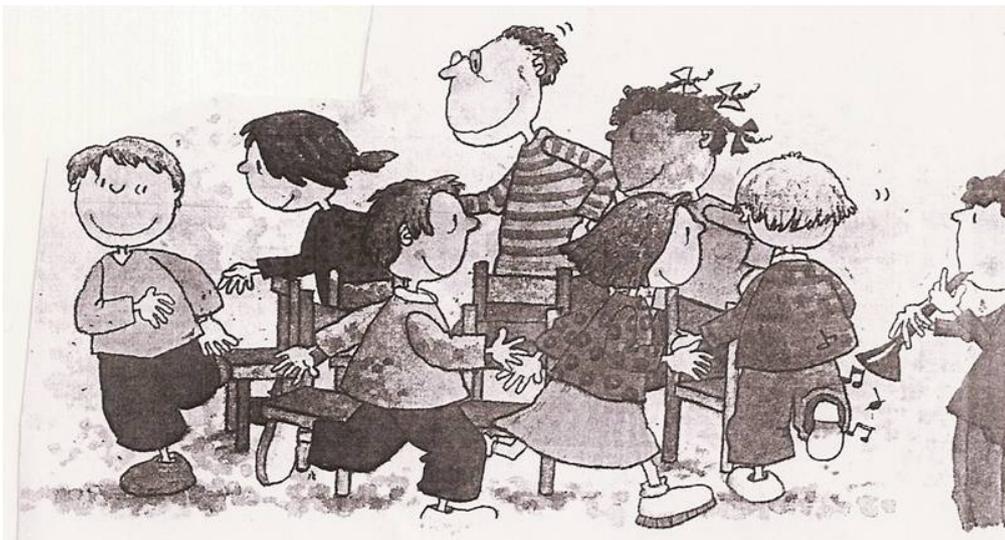
### **Instrucciones:**

- 1) Explicar a los niños que muchas veces tenemos la necesidad de dar las gracias a otras personas por lo que hacen por nosotros, por que nos hacen sentir bien o nos hacen algún favor, o críticas constructivas. También en otras ocasiones queremos pedir algo a otras personas, por ejemplo, que no nos digan o hagan algo que nos molesta o nos lastima, pedir ayuda, apoyo, etc. comentarles que el panel tiene dos secciones, una para dar las gracias y otra para solicitar.
- 2) Si los niños saben escribir, se les pide que en una tarjetita o una pequeña hoja escriban algo para alguien, ya sea de agradecimiento o una solicitud y que lo prendan con una chiche o alfiler en la sección correspondiente; por ejemplo: “Doy las gracias a Juanito porque...” o “quiero pedirle María que me obedezca porque me molesta cuando me ignora”. Si aun no saben escribir los niños, se les puede preguntar a quien o a quienes quieren agradecer o solicitar algo y lo anotará en tarjetitas que colgará en el panel.
- 3) Después debe preguntar a los niños a quienes han agradecido o solicitado algo cómo se sienten.

## 13 SIGUIENDO ÓRDENES

**Objetivo:** Desarrollar en el niño la habilidad de promover la atención, la comunicación y hacer cumplidos.

**Material:** ninguno



### **Instrucciones:**

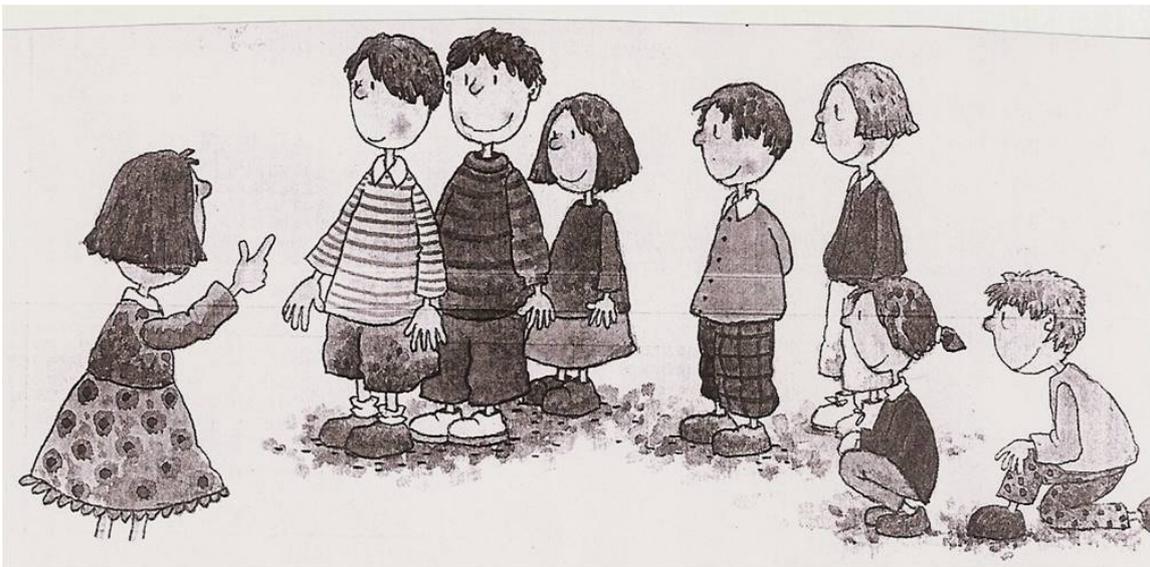
- 1) Se paran todos haciendo un círculo y se elige a uno que pasará al centro y será quien de las ordenes a los demás.
- 2) Cuando alguien se equivoque al obedecer una orden pasa al centro y el que esta en centro ocupa su lugar en el círculo. Para que se puedan equivocar hay que dar las órdenes muy de prisa, de tal forma que la rapidez los confunda.
- 3) Las ordenes que dará el niño que este en el centro pueden ser:
  - Señala el techo
  - Señala el suelo
  - Señala la ventana

- Señala la puerta
- Señala el norte, el sur, el este o el oeste
- Péinate, lávate los dientes, báñate, lávate la cara, recoge tu ropa y tus zapatos etc.
- Ponte triste, sonriente, adormilado, enojado

## 14 EL JUEGO DE DESEMPEÑAR UN PAPEL

**Objetivo:** Desarrollar en el niño la habilidad de comprensión de por qué debe mostrarse respeto, que el padre de familia desempeñe el papel de su hijo, y lo deje desempeñar los otros papeles. Actúen los dos y luego pregunte: ¿Cómo te hace sentir esto?

**Material:** ninguno



### **Instrucciones:**

- El niño dice: “muchas gracias” cuando el abuelo le da caramelos.
- El césped comienza a secarse (el niño representa el césped porque lo pisotea en lugar de caminar por el sendero).
- Los niños hacen ruidos en clase mientras el maestro trata de enseñarles.
- El niño se adelanta bruscamente a una señora mayor en la caja del

supermercado.

- El niño arrima la silla de su madre cuando se sientan a la mesa y luego dice: gracias por tan buena comida, mamá.
- El niño interrumpe a su madre a cada momento cuando ella trata de conversar con una amiga que se ha detenido a charlar.

## 1515.-EL JUEGO DE LAS DEFINICIONES

**Objetivo:** este juego se usa para introducir respeto en el vocabulario de los niños menores, para que tanto usted como ellos puedan usar el término. Dígales que respeto significa “actuar, hablar y pensar bien”. Después de cada una de las siguientes oraciones pregúntele si muestra respeto:



- La madre de Miguel le pidió que arreglara su habitación y el gritó: ¡no quiero hacerlo! (no).
- Arrancó todas las flores del jardín de su vecino. (no).
- Dijo: por favor, ¿puede disculparme? (si).
- Miro a su abuelo a los ojos y dijo: “muy bien, señor”, cuando él preguntó ¿cómo estás? (si).
- Cuando no pudo armar el rompecabezas dijo: “sólo soy un estúpido” (no).

## SITUACIONES

1.-Si observa a su hijo que al salir a la calle ve una caja de leche rota; le pregunta, si sabe que sucedió. si rápidamente contesta que no y hecha un vistazo y le dice que ayer se le cayó; que lo siente que iba a limpiarlo, pero se le olvido, va por la pala, barre y le dice que no tuviera ese problema si hubiera dicho sólo la verdad.

2.-Si tiene un bebé de veinte meses, aprendió dos nuevas palabras. Ya sabe pronunciar los nombres de cada uno de sus hermanos (o al menos su versión de esos nombres). Luego una semana después, aprende dos

Y

## CONSEJOS

1.-Sea absolutamente honesto con sus hijos. Esto les mostrará cómo siempre es aplicable el principio y su nivel de compromiso con él. Conteste a sus preguntas con veracidad y franqueza, a menos que estén fuera de lugar, y en tal caso dígales, simple y honestamente, por qué no ha de responder. Nunca les deje oír cómo usted dice por teléfono pequeñas mentiras, y jamás les pida que las digan por usted (mi mamá no está en casa).

Muestre a sus hijos la dinámica causa/efecto de la honestidad y la deshonestidad. Busque situaciones (en la vida real., en la tv etc.)Donde se realice un acto deshonesto-destaque las consecuencias de ambas cosas.

2.-Brinde elogios efusivos, elaborados. Esto construye la honestidad sobre una base cotidiana. Los niños en edad preescolar repetirán las conductas que reciben atención. Prefieren una atención positiva (elogio)

nuevas palabras: lo hizo. Con esas palabras y los nombres de sus hermanos se convirtió en un instante en experta.

Cuando le preguntan ¿Quién tiro el agua?, la pequeña que es muy observadora podría dar la respuesta: “lo hizo Manuel”

El resultado es que sus hermanos se harán honestos para conocer lo que habían hecho.

3.-Si tiene un niño que el primer día en que anda en una bicicleta nueva, está emocionado. Se siente muy orgulloso de andar solo unos metros al principio, luego mayor distancia. Finalmente se pasea de arriba a bajo en la calle. Cansado de ese largo día de ejercicio, gira demasiado rápido y cae al pavimento y se golpea los dientes delanteros. Luego de una cita de emergencia al dentista éste dijo que nada podría hacerse pero que el potrillo solo duraría un par de años, hasta que crecieran los dientes permanentes. Al día siguiente, entre grandes aclamaciones que le hacen sus hermanos, esta otra vez sobre su

a una atención negativa (reprobación o castigo), pero prefieren una atención negativa a que no se les preste ninguna.

Por lo tanto, cuando los pequeños mienten, trate de prestarles la atención posible. Cuando dicen la verdad elógielos con exageración. Y cuando dicen la verdad en términos de admitir que hicieron algo mal (quien escribió en la pared), haga que el elogio que les hace pese más que el castigo.

3.-Recompense la más pequeña evidencia de valor en los niños. Destaque su voluntad de probar una nueva comida, de hablar con un nuevo amigo, de construir un modelo difícil, de realizar una actividad que no le es familiar.

Cuéntele las cosas difíciles que hace, no en forma presuntuosa, sino con sencillez, para hacerle saber que las cosas también son difíciles para la gente grande. Si tiene una tarea compleja, coméntelo. Si hablo con alguien que lo hizo sentir incómodo, dígalo. Si dijo no frente a la presión de alguno de sus pares cuéntelo. Piense en las cosas pasadas, así como en las

bicicleta.

Uno de sus hermanos le dice que se verá bien para el festejo de noche de brujas y otra le promete enseñarle a cantar “todo lo que quiero para navidad son mis dos dientes de adelante.

4.-Si usted regresa del trabajo, va a su cuarto de baño privado, y se encuentra con su pequeña hija de cinco años, a quien le encanta tratar de lavar cosas, con un envase vacío de jabón líquido y parada dentro de la bañera desbordante de espuma de jabón que cae sobre el alfombrado del baño. Casi está a punto de reaccionar en la forma en que lo hacen la mayoría de los padres: ¡Hija has gastado todo el jabón! ¡Estas arruinando la alfombra! ¡Nunca deberías hacer esas cosas sin ayuda!

Pero si usted se siente especialmente tierno con su hija y le dice: estabas tratando de limpiar la bañera de papá. Y la pequeña mira hacia abajo y dice pero papá use demasiado jabón y fue un momento tierno y terminó en un abrazo.

5.-Cada vez que usted va a

situaciones actuales.

4.-Enseñe con el ejemplo. Proporcione a sus hijos modelos claros y específicos de amabilidad, gentileza y cortesía. Use en abundancia términos como “por favor”, “gracias”, y “perdóname”.

Conozca cuando su hijo se basa en su capacidad natural para ser amable y amigable. Sepa cómo reacciona cada niño a su desafío.

Para fortalecer este consejo puede compartir con su hijo el siguiente libro:

Pilar Mateos, *Jeruso quiere ser gente*, Ediciones SM, México, 1994.

5.-Cuenta hasta diez. Ayude a sus

despertar a su hijo o hija y le dice mamá, ya me voy a levantar, lo prometo, pero por favor no me digas otra vez lo de ordeñar las vacas.

Y sigue despertándola, para que se levante y haga sus actividades que le corresponden de casa antes de irse a la escuela.

Finalmente se levanta, y realiza exitosamente sus actividades, y se da cuenta de que la autodisciplina hace a uno sentirse mejor y es su propia recompensa.

6.-Si su hijo de cuatro años, después de habérselo pasado bien en casa de su amigo, se niega a marcharse cuando usted va a recogerlo. Le da diez minutos más y, luego otros diez, pero no consigue hacerle cambiar de opinión.

hijos y a usted mismo a mantener un estrecho control sobre su temperamento. Enseñe a sus hijos el simple principio de contar hasta diez antes de decir o hacer algo cuando se sienten enojados.

Mantenga un horario familiar. Esto puede dar a los niños la seguridad de ciertas cosas que son predecibles y la disciplina de saber que resulta lo que esperaban. Fije un horario, si es necesario determine horarios distintos para días diferentes, y anótelos en algún tipo de cartel para ver si todos pueden disciplinarse.

Lean libros que ilustren y ofrezcan oportunidades para discutir sobre las situaciones a las que se puede enfrentar un niño.

6.-Actué con empatía, discúlpese por hacerle tan infeliz y cambie “no” por “sí”, diciéndole cuando puede volver a jugar.

Prolongué un poco más la empatía. Dele a su hijo una verdadera posibilidad de escoger y de salir con la cara bien en alta. Esta pidiendo a gritos un poco de independencia para amoldarse a sus exigencias, pero quiere tener la última palabra. Deje que la tenga.

Comparta con su hijo el libro de:

Rosario Ferré, El medio pollito, Alfaguara, Mexico, 2000.

7.-Acaba de recordarle a su hija de cuatro años y medio que casi es la hora de salir para la clase de gimnasia. Veinte minutos después, aun no se ha vestido y se dedica a alinear concienzudamente sus muñecos de peluche en el alféizar de la ventana.

7.-Negocie y ceda un poco acceda a una parte de sus deseos y ella accederá a una parte de los suyos. Cuénteles lo que va a suceder y déles un poco de esperanza: tú iras a tu clase y yo a mi trabajo. Por la noche, la pequeña podrá disfrutar de su compañía y de sus cuentos.

Indíqueles cuales pueden ser las consecuencias y que será más beneficioso para él si responde a su solicitud.

Para incrementar la información puede leer el libro de O' Henry, El regalo de los Reyes Magos, Editorial Gaviota, México, 1997.

8.-Su hijo de cuatro años tiene asignadas unas determinadas tareas en el hogar: ayudar a guardar las verduras en un estanque bajo, llevar los platos a la cocina después de cenar y preparar la ropa que deberá ponerse al día siguiente. Lo hace muy bien se siente importante dentro del núcleo

8.-Decida cuales son las rutinas que hay que mantener y en las que debe insistir; para que una casa funcione bien, conviene seguir una secuencia preestablecida a la hora de levantarse y de acostarse.

Después, introduzca ligeras variaciones en las rutinas que permitan

familiar, hasta que un día, sin un motivo aparente, dice que se acabó. También se resiste a tomar su baño diario, a cumplir con la rutina habitual a la hora de acostarse e incluso a tomar los cereales que tanto le gustan al llegar de la escuela.

9.-Su hija de cuatro años, de carácter alegre, empieza a salir de la escuela con un semblante cada vez más sombrío, y se dedica a amargarle el reto de la tarde recabando su atención con un incontenible mal humor, gimiendo y a la menor oportunidad. Después de varios días con la misma conducta y de preguntarle en vano y con toda la ternura del mundo, que le sucede.

10.-Ha llevado a su hijo de cuatro años y medio a unos grandes almacenes de juguetes con el propósito de que elija un regalo de cumpleaños para su amigo, pero de pronto le invade un terrible ataque de "quiero". No sabe

algún cambio.

Actúe con empatía y, en la medida de lo posible, este abierto a negociar. Puede reducir el baño a días alternos y dejar que sea su hijo quien elija la hora. Implíquelo en la solución, y si usa un poco de humor durante la negociación, todo funcionará mejor.

9.-Si alguna vez un problema infantil exigió la empatía de los padres, se trata de éste. Para un niño es muy doloroso verse excluido por sus compañeros, un dolor que la mayoría de nosotros aún recordamos vivamente de nuestra infancia. Le resultará de gran ayuda saber que usted sabe cómo se siente.

Explíquelo lo que va a suceder en un futuro inmediato las cosas que van a mejorar, pero hay que intentarlo; déjele participar en la solución, organizando tardes de juego en casa con otros compañeros.

10.-Si su hijo quiere todo lo que ve y usted no tiene más remedio que negarse a sus continuas demandas, reaccione con empatía: dígame que sabe de lo difícil que es no conseguir lo que desea, porque a usted le sucede lo mismo. Déle

cómo ingeniárselas para abandonar el local sin comprarle nada y sin que monte una escenita en público. Esa experiencia no es nueva para usted.

11.-Una cálida y soleada tarde de primavera lleva al parque a su hijo para que disfrute de lo lindo montando en los caballos. Pero cuando llegan ahí, el niño no quiere saber nada de aquellos caballos que dan vueltas y más vueltas, se agarra de su pierna y no hay forma de persuadirle de que cambie de actitud.

12.-Le ha dicho varias veces a su hijo que es casi la hora de ir a la escuela y que debe vestirse cuanto antes y le contesta no quiero ir , tengo sueño, no me molestes ó dile a la maestra que estoy enfermo etc.

13.-Ha llevado al circo a su hijo y a su mejor amigo. El niño está degustando una enorme bolsa de palomitas. Su amigo le dice: ¿puedo coger unas cuantas? Su hijo responde

esperanzas de futuro y le ayudará a comprender que lo que hoy puede obtener, quizá lo consiga mañana. Y luego manténgase firme en sus decisiones, aunque el niño siga protestando.

11.-Actúe con empatía: procure que su hijo se de cuenta de que usted sabe cuales son sus sentimientos y no le diga ni deje entrever por sus actos que es un error, una cosa de niños o una tontería experimentarlos.

Se sugiere leer el libro de Norma Bridwell, Las buenas acciones de Clifford, Scholastic, México, 1999.

12.-Implique a su hijo en las soluciones y ofrézcale alternativas: puedes hacer esto o tendré que hacerlo yo por ti. Proporciónale transiciones: volveré en diez minutos y luego hablaremos de este asunto.

13.-Actúe con empatía, es muy duro para un niño de esta edad ceder sus posesiones. No obligue a su hijo a compartirlo todo sistemáticamente. A estas alturas, ya sabe de lo que se trata.

no. Tú no eres su mamá, que le compre su mamá unas a él.

Lo que ocurre es que todavía le resulta difícil y necesita muchísima práctica. Si lo consigue elogie su comportamiento dígame que está satisfecho de él y que su compañero también parece estarlo.

Cuando no tenga otro remedio que ayudar a los niños a establecer turnos, desempeñe el papel de supervisor lúdico y ofrezca algo a cambio al niño descontento. Recuerde que usar un cronómetro puede obrar maravillas. Deles a escoger: o un cronómetro o guardar el juguete.

14.-Ha ido a recoger a su hijo al colegio y, a la salida, encuentra a unos amigos, los padres de otro niño. Se detiene para conversar, pero el niño le interrumpe constantemente: ¡mamá! ¡Mamá! Y le tira del brazo o de la falda.

14.-Diga a su hijo lo que va a suceder. Si sabe que pronto va a disfrutar de su atención exclusiva y que van a divertirse juntos, es probable que la espera se le haga más llevadera. Explíquele cuál es el efecto de su comportamiento: de él depende que usted pueda pasar unos instantes agradables con un amigo, lo mismo que usted hace por él. Modele su educación presente siempre a su hijo.

15.-Ha llamado a su hijo para que le ayude a distribuir la ropa limpia por las distintas instancias de la casa. Ni responde ni aparece. Después de

15.-Procure que su hijo sepa lo que va hacer a continuación y déjele elegir en que puede ayudarlo. De este modo, lo está implicando en las

cenar, le pide que vaya apilando los platos en el escurridero, pero ni caso.

16.-usted y su hijo se la están pasando divinamente jugando lotería, pero cuando usted gana, la tabla, las tarjetas y las fichas saltan por los aires. O cuando viene a jugar a casa uno de sus amigos, siempre elige jugar a las canicas; es muy hábil en esté y sabe que va a ganar.

17.-Lleva horas trabajando en la limpieza doméstica general de primavera. Se dirige a su dormitorio y descubre que su hija de cinco años esta utilizando sus rotuladores para decorar la colcha.

soluciones. Luego agradézcale su ayuda y elogie su trabajo.

Se sugiere que para una mayor información consulte la siguiente pagina de internet: [http/ escenario\\_ lúdico. Blogspot. Com. /mx](http://escenario_lúdico.Blogspot.Com./mx).

16.-Procure que su hijo se dé cuenta de que empatiza con sus sentimientos: a usted también le gusta ganar. Cambie de juego y elija uno en el que su hijo sea especialmente diestro.

17.-Ante todo tranquilícese, y luego explique a su hijo cuales son los efectos de su comportamiento: dígame que le sentó fatal ver como había quedado la colcha. Asocie unas consecuencias razonables a su acción, implicándole en la búsqueda de una solución el estado de cosas, ayudándole a lavarla, por ejemplo. Fomente el uso del lenguaje. Dime que descanse un poco y que juegue contigo, y respóndale siempre con un “si”, indicándole done puede dar rienda suelta a su creatividad artística.

18.-Ha salido con su pareja y su hijo de cinco años para reunirse con unos amigos en un restaurante. Pero el pequeño, a base de picar con el tenedor en los vasos, correteando por el comedor, colocándose detrás del mostrador, llorando e interrumpiendo la conversación, consigue arruinarle la atractiva velada que había imaginado.

19.-Su hijo de seis años ha estado de mal humor desde que ha abierto los ojos esta mañana. Nada de lo que hace le parece bien y la tensión ha ido creciendo paulatinamente. Cuando le dice, muy educadamente, que ya le ha pedido dos veces que vacíe su mochila y lleve la tostadora a la cocina, el pequeño grita: ¡te odio! ¡Eres una idiota!

20.-Unas veces, está hablando con su hija de cinco años, pero ella se comporta como si usted no estuviese ahí, y otras, le da ordenes como si fuese un sargento de caballería.

18.-Su hijo tiene que ser respetuoso con la gente que lo rodea, en un restaurante, en una iglesia o en cualquier otro lugar público. Ayúdele a conseguirlo explicándole lo que espera de él, poniéndose de su lado en todo momento y ofreciéndole alternativas. (Puedes sentarte aquí y leer un cuento, escuchar lo que hablamos o salir a dar un corto paseo). Cuando sea capaz de controlar sus impulsos, elogie su comportamiento.

19.-Cuando este a punto de estallar, cuente hasta diez tómesese el tiempo necesario para calmar sus emociones antes de hablar con su hijo. Explíquese el verdadero significado de las palabras que ha dicho. Luego, hágale saber que los padres también tienen sentimientos y que ha herido los suyos: su conducta le afecta notablemente.

20.-Explique a su hijo el efecto de su conducta en usted: cuando le ignora, le está haciendo daño.