



FACULTAD DE TEOLOGÍA
PONTIFICIA Y CIVIL
DE LIMA

PROGRAMA EDUCACIÓN

**EL JUEGO: UNA HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN EL
NIVEL INICIAL**

**Monografía para optar el
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PRESENTADO POR:

CARRASCO ZARAUZ, Marianella Eliana

Lima, 2017

*Agradezco principalmente a
Dios por haberme dado las
fuerzas para culminar con
éxito mis estudios y dedico este
Trabajo de Investigación a mi
esposo e hijos por su apoyo
incondicional en la
oportunidad de realizarme
profesionalmente.*

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	2
ÍNDICE	3
INTRODUCCIÓN.....	6

CAPÍTULO I:

ROL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS

1.1. Definición de juego infantil.....	8
1.2. Teorías psicológicas sobre el juego a través de la historia.....	9
1.3. El juego y sus dimensiones.....	12
1.4. El juego en el desarrollo del niño de 4 y 5 años.....	13

CAPÍTULO II:

BASE TEÓRICA SOBRE HABILIDADES Y SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO

2.1. Definición de habilidad... ..	16
2.2. Clasificación de las habilidades.....	17
2.2.1. Habilidades Motrices	17
2.2.2. Habilidades Cognitivas.....	18
2.2.3. Habilidades Sociales.....	18
2.3. Tipos de Habilidades Sociales.....	20
2.3.1. Habilidades intrapersonales.....	20

a. Autocontrol.....	20
b. Autoestima	21
c. Resiliencia	23
2.3.2. Habilidades interpersonales.....	26
a. Empatía.....	26
b. Asertividad	28
c. Liderazgo	30
2.4. Inteligencia Emocional.....	31
2.5. Tipos de Liderazgo	32
2.6. Representantes de los tipos de liderazgo	32
2.6.1. Liderazgo Transformacional	34
2.6.2. Liderazgo Audaz	35
2.6.3. Liderazgo Dictador.....	36
2.6.4. Liderazgo Autocrático.....	37
2.6.5. Liderazgo Diplomático.....	38
2.6.6. Liderazgo Democrático	39
2.7. El proceso de socialización del niño	40
2.8. Importancia del desarrollo de habilidades sociales en el niño.....	40

CAPÍTULO III:
INTERVENCIÓN EDUCATIVA MEDIANTE EL JUEGO PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

3.1 El juego y el aprendizaje	42
3.2 El educador y su intervención	44
3.3 El juego como estrategia didáctica.....	53
3.4 Elementos lúdicos en la intervención educativa.....	56
3.5 Ejemplos de juegos para desarrollar habilidades sociales en la escuela.	56
3.5.1. La Isla	57
3.5.2. Jardinero en acción	58
3.5.3. La gran tortuga.....	59
3.5.4. Espejo mágico	60

3.5.5. Alabanzas.....	63
3.5.6. Abrazos musicales	64
3.5.7. El aro.....	65
3.5.8. Caritas.....	66
3.5.9. Emociones	67
3.5.10. Collage.....	68
CONCLUSIONES.....	70
REFERENCIA DE FUENTES DE INFORMACIÓN.....	71

INTRODUCCIÓN

En los últimos años se escucha cada vez más la importancia que cobra el desarrollo social de una persona; sus relaciones con los demás y como se maneje dentro de la sociedad va a ser un factor muy importante en el éxito que consiga en la vida, tanto en el plano personal como en el social.

Si partimos de que en los primeros años de vida del ser humano, es la etapa en donde se inicia el desarrollo de sus capacidades y las habilidades para conseguirlas, entonces como educadores del nivel inicial nos vemos en la obligación de fomentar y entrenar dichas habilidades para sentar bases sólidas en ellos desde pequeños y de esta forma garantizar mejor aprovechamiento de los aprendizajes e inclusive hasta evitar el fracaso escolar posterior.

La presente investigación se realiza con la finalidad de aprovechar la valiosa oportunidad que tenemos los educadores que pasamos tantas horas al día durante la jornada escolar con los niños de 4 y 5 años de edad, para dedicar tiempo y esfuerzo en el entrenamiento de habilidades sociales y determinar cuál sería la mejor estrategia para lograrlo siendo por excelencia la mejor para dicha edad: el juego; todo esto en vista de que muchas veces no es tomado este tema como parte de la programación que realiza el docente.

Para desarrollar el presente trabajo se ha hecho un estudio profundo de las principales habilidades sociales, las características del niño en la primera infancia, así como la repercusión que tiene el juego en las vidas de estos pequeños para luego poner en práctica en la escuela este entrenamiento mediante ejemplos concretos.

Para dicho efecto, en el primer capítulo se busca obtener mayor comprensión sobre la importancia que tiene el juego como actividad en la vida del niño, el alcance psicológico

que ejerce en éste y que se remonta al inicio de la cultura humana, asimismo en este capítulo se estudian las dimensiones en las que el juego interviene durante el desarrollo integral del ser humano y más detalladamente su implicancia en el niño de 4 y 5 años de edad.

En el segundo capítulo se aborda lo referente a las conductas que el niño va adquiriendo para desempeñarse satisfactoriamente en sus actividades denominándose a estas como habilidades, cuántas y cuáles son las que conforman su desarrollo evolutivo, pero se hace incidencia y detalla con mayor profundidad lo referente a las habilidades sociales.

Finalmente, en el tercer capítulo se evidencia la perspectiva educadora del juego, cómo se convierte en un valioso recurso para el educador en el desarrollo de sus funciones y lograr los aprendizajes deseados en el niño del nivel inicial, coronando la investigación con ejemplos de juegos para desarrollar las habilidades sociales.

Por lo expuesto, se concluye que, en la escuela se debe y se puede destinar espacios de tiempo para el desarrollo de habilidades sociales en el niño y esto se puede hacer de una forma en que lo disfrute mucho y aprenda desde la propia experiencia, a través del juego.

CAPÍTULO I

ROL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS

1.1 Definición de juego infantil

Según Delgado el juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y de los animales mas desarrollados y se caracteriza por ser libre, ocurrir dentro de unos límites espacio-temporales, ser un fin mismo, producir placer, ser necesario para el desarrollo, implicar actividad, ser una vía de descubrimiento del mundo y de uno mismo y favorecer la interacción social y la comunicación

Se ha jugado en todas las culturas y a lo largo de la historia del hombre porque es innato y natural en la especie humana.

El juego es una expresión más de la existencia y para el niño es un modo de conquistar su ambiente.

TABLA 1 : Principales definiciones de “juego”

Autor	Definición
J.Huizinga	Acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites especiales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas.
J. Moragas	Actividad que subsiste por sí misma y que al niño le da una seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado que le permite una distinción entre su persona y las cosas.
Bulher, Russell y Avedon Sutton-Smith	Dinámica de placer funcional y de tensión al gozo
Patridge, A	Actividad recreativa infantil indispensable para

	el desarrollo humano
Maier, H.W	Abre el camino de la vida del niño
Decroly, O	Instinto que provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho
Piaget	Forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que lo rodea comprenderlo y asimilar mejor la realidad
Papalia D.	Actividad multifacética que trasciende todos los niveles de la vida del niño
Cleparede	Tiene como función permitir al individuo realizar su yo y desenvolver su personalidad
Buytendijk, F	No es mas que una simple forma de exteriorización de lo infantil
Sully y Millar	El elemento específico del juego es la libertad
Norbeck	Defiende que existe una tendencia innata a jugar y que el juego es una acción voluntaria y claramente diferenciada de otras actividades que no lo son
Lange	Es una actividad de ficción encaminada a realizar algo que en la vida real nos resulta imposible, es un sucedáneo de una actividad vedada para nosotros
Froebel	Actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior

FUENTE: Resumen hecho por el investigador basado en el texto “El Juego Infantil y su Metodología” de Inmaculada Delgado Linares

1.2. Teorías psicológicas sobre el juego a través de la historia

Como lo dice la historia, no ha habido ninguna sociedad o cultura humana en la que el juego no estuviera presente, así lo demuestran los descubrimientos arqueológicos, tomando información de Delgado obtuvimos la siguiente tabla sobre las principales teorías psicológicas a través del tiempo:

TABLA 2 : Principales teorías psicológicas sobre el juego a través del tiempo

CRONOLOGIA	AUTOR	TEORÍA	IDEAS PRINCIPALES
SIGLO XIX	Spencer	T. Fisiológica	Consiste en una descarga agradable de energía
	Lázarus	T. de Relajación	Propicia distracción de las actividades cotidianas, sirve para compensar la fatiga
	Schiller	T. del descanso	Para descansar y evadir las responsabilidades
	Stanley Hall	T. Recapitulación	Reproducimos la vida de nuestros antepasados
Primera mitad del siglo XX	Gloss	T. pragmática	Simular actividades, entrenamiento para la vida adulta
	Carr	T. Ejercicio Preparatorio	Estimula crecimiento físico y neurológico
	Buytendijk	T. General del Juego	Tres impulsos: libertad, el deseo de integración social y la tendencia a la repetición, en cuatro condiciones: La ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la timidez
	Claparède	T. Ficción	Representación de la realidad y modo de actuar
	Freud	Psicoanálisis	Liberar emociones reprimidas, función terapéutica
	Haigis	Teoría de Haigis	Fortalece la autoconciencia ponerse en peligro
2da mitad del siglo XX	Piaget	T. Psicoevolutiva	Vía de aprendizaje según evolución del niño. Cuatro estadios cronológicos: Sensoriomotor, Preoperacional, Operacional Concreto y Operacional Formal

	Vigotsky	T. Socio Histórica	Utiliza el concepto de Zona del Desarrollo Próximo ZPD para referirse a las capacidades que podemos ejercer sin ayuda externa, la define como la distancia que el niño recree entre lo que es capaz de aprender y lo que realmente aprende, esta se acorta si el niño dispone de los recursos necesarios, su principal recurso son las personas de su entorno que facilitan el desarrollo de sus capacidades
		T. Culturalistas	Herramienta de transmisión cultural, para asimilar tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales, hábitos y representaciones del mundo.

FUENTE: Resumen hecho por el investigador basado en el texto “El Juego Infantil y su Metodología” de Delgado Inmaculada.

1.3. El juego y sus dimensiones

Para Delgado existen siete dimensiones en las que el juego interviene favorablemente para el desarrollo integral del ser humano :

1. **Dimensión Afectiva-Emocional:** El juego permite al niño exteriorizar sus emociones , su agresividad y su sexualidad así mismo lo faculta de ejercer control sobre estas emociones. Favorece también la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima debido a las secuencias de éxito y del dominio que ejerce el niño al momento de jugar. Cuando un adulto juega con el niño se produce una relación y un contacto afectivo muy importante, a pesar de que el adulto no tome conciencia de ello, al sonreírle, acariciarlo y ejecutar otras acciones propias del juego, esto posibilita que el niño asimile estas manifestaciones lúdico-afectivas y las incorpore a su esquema mental.
2. **Dimensión Social:** El juego es el primer recurso que posee el niño para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales y al hacerlo poco a poco, irá asimilando conductas deseables tales como compartir, saludar, respetar los turnos, etc. Asimismo, en el otro sentido, también lo ayudará a no manifestar conductas indeseables como pegar, gritar o imponer su voluntad a sus compañeros de juego. A través del juego podrá auto conocerse y conocer a sus compañeros de juego, así como medir el entorno en el cual se desenvuelve.
El juego en esta dimensión es vital porque constituye un elemento socializador que lo ayuda a construir su manera de relacionarse con los demás, respetando las normas, fomentando la comunicación y propiciando la cooperación con los demás.
3. **Dimensión Cultural:** Cuando el niño juega muchas veces imita lo que ve en su entorno y lo representa, es su modo de ingresar y adaptarse al mundo de los adultos, por ello es tan importante que crezca en un ambiente donde se practiquen los valores.

4. Dimensión Creativa. El juego es un excelente potenciador de la imaginación, la creatividad, propicia la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades mientras que aprende a distinguir la fantasía de la realidad. A través del juego simbólico, es decir cuando representa papeles de otros está desarrollando la creatividad al máximo inventando personajes y situaciones.
5. Dimensión Cognitiva: Mediante su experiencia lúdica con otros elementos, el niño aprende colores, formas, texturas. Además de permitir el descentramiento cognitivo que se da cuando mediante el juego simbólico, el niño se convierte en una persona diferente y actúa como tal, permitiendo de la mano que se produzca el proceso de abstracción del pensamiento mediante estas representaciones mentales. También se propicia el dominio del lenguaje ya que el jugar le exige que se exprese verbalmente con otras personas.
6. Dimensión Sensorial: El juego permite descubrir y explorar muchas sensaciones y desarrollar sus posibilidades sensoriales y motoras a través del ejercicio repetido.
7. Dimensión Motora: El desarrollo psicomotor es la dimensión más evidente del juego, el niño aprende a coordinar sus movimientos, se identifica como un todo y como alguien diferente al resto, asimilando su esquema corporal. Aprende también las relaciones causa-efecto, es decir comprender que lo que él hace repercute en su entorno y produce reacciones en los demás.

1.4. El juego en el desarrollo del niño de 4 y 5 años

Cuando nos ponemos a observar a niños jugando podemos darnos cuenta que el tipo de juego que lo interesa varía dependiendo de su edad, los más grandecitos se ocuparán de algunos juegos y los pequeños de otros. Es así que al verlos jugar podemos conocer su grado de madurez y si algo no marcha bien, Delgado dice “*ver a qué y cómo*

*juega el niño nos dará datos de la evolución de su psicomotricidad, el desarrollo de su lenguaje, su evolución cognitiva y su grado de socialización”.*¹

Delgado también sostiene que, a los 4 años el niño es un investigador por excelencia y la curiosidad es su móvil para descubrir cosas, a esta edad comienza a compartir sus juegos con sus amigos y busca pasar más tiempo para dedicarlo a ello, se manifiesta más participativo en actividades en grupo.

Papalia indica que en el niño de 4 años, el egocentrismo va disminuyendo y éste va tomando paulatinamente consciencia de los derechos de los demás, lo que le permite esperar su turno, compartir objetos y jugar en compañía de sus compañeros.

Es así que los amigos se van volviendo importantes para él, y disfruta de jugar con ellos, es en esta edad que inicia el desarrollo de sus habilidades sociales, compartiendo y experimentando alegría por tener amigos.

El niño de 4 años comprende el principio de ayuda mutua y de cooperación, por ello puede participar en juegos de grupo aunque con ciertas dificultades por ejemplo para un equipo deportivo ya que aún no tiene muy bien desarrollada su capacidad para seguir reglas concretas y sus habilidades para interactuar de forma armoniosa en una competencia tampoco lo están, nos dice Ferland.

Por su parte Marín sostiene que a esta edad se inicia en el juego compartido, en la medida en que disfruta y es feliz por estar con niños de su edad, aprendiendo a resolver los pequeños problemas con ellos. A esta edad también se presentan los miedos en el niño por lo que se hace necesario conversar con él siempre de acontecimientos a futuro y hasta inclusive a largo plazo para contrarrestar su inseguridad.

¹ DELGADO LINARES, Inmaculada: *El juego infantil y su metodología*; Madrid, Paraninfo. 2011, p. 15.

Según Ferland el niño a la edad de 5 años disfruta el juego en grupo por ello se dice que inicia la etapa del juego socializado dado que ya le es fácil compartir juguetes y situaciones que implique el juego, así como cooperar y mantener la unidad grupal. Es capaz de respetar los turnos del juego y escucha con atención las indicaciones y normas del juego, gusta de hacerlas respetar por el resto de compañeros, también pregunta y explora bastante.

Se puede decir entonces que el niño de 5 años entiende las reglas que el adulto le imponga, respeta y obedece las normas, le gusta participar en juegos de grupo y disfruta al cooperar con sus compañeros. Es capaz de cumplir encargos en un tiempo indicado y muestra responsabilidad y perseverancia en las tareas encomendadas, asimismo le disgusta la injusticia. De esta forma aparecen pequeños líderes y se forman grupos.

CAPÍTULO II

BASE TEÓRICA SOBRE HABILIDADES Y SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO

2.1. Definición de habilidad

Según La Real Academia Española la palabra habilidad procede del latín *habilitas* y se refiere a la “*capacidad y disposición para algo*”².

Para Muñoz, “*las habilidades hacen referencia a aquellas conductas específicas y necesarias para desempeñar exitosa y satisfactoriamente una actividad*”.³

Al respecto Durand dice que “*representa una competencia adquirida por un sujeto para realizar una tarea concreta*”.⁴

Todos los autores coinciden en que se trata de patrones, estrategias, herramientas, etc que sirven a la persona para poder enfrentar con éxito algo que desee alcanzar; el ser humano constantemente tiene que enfrentarse a situaciones nuevas, algunas más complicadas que otras y justamente en la primera infancia es cuando se tiene la oportunidad de desarrollar y entrenar las habilidades en el niño las cuales le serán útiles para toda su vida.

² REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*: en <http://dle.rae.es/?id=JvGWgMw/>; 06 de febrero del 2017, 18:39 horas

³ MUÑOZ, Cristina (et al.): *Habilidades sociales*; España, Paraninfo, 2011. p. 17.

⁴ DURAND, Marc: *El Niño y el Deporte*; Barcelona, Paidós.1988. p.49

2.2. Clasificación de las habilidades

Dado que existen muchos criterios para clasificar las habilidades humanas, en el presente trabajo se habla de tres grandes grupos, que son: Habilidades Motrices, Habilidades Cognitivas y Habilidades Sociales.

2.2.1. Habilidades Motrices

Para Diaz “*las habilidades motrices son capacidades adquiridas por aprendizaje que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que son requeridas en un mayor o menor grado de destreza*”.⁵

Estas habilidades tienen que ver con el movimiento, con la coordinación que ejerce el niño con las diferentes partes de su cuerpo y tomando las variables de otros objetos, espacio y tiempo. Vale la pena mencionar que la destreza podrá ser innata o ser desarrollada mediante el aprendizaje.

A partir de los objetivos que persiguen, se puede hablar de básicas y específicas, el nivel que se alcance en las primeras facilitará el logro de las metas que se fijan mediante las específicas. A través de su cuerpo y el movimiento el niño adquiere los primeros conocimientos del mundo.

Como sostiene Batalla en todo momento las personas ejecutan habilidades motrices desde los quehaceres de la casa tan sencillos como tender la cama o barrer, en situaciones laborales como manipular maquinarias o instrumentos y hasta en actividades de distracción como jugar un partido de fútbol o hacer una carrera con una amistad. Dichas habilidades evolucionan con la edad, diferenciándose en básicas y específicas.

⁵ DIAZ LUCEA, Jordi. *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*; España, Inde, 1999. p. 54.

Las primeras (básicas) vienen a ser la base, el cimiento para después lograr respuestas complejas (específicas).

2.2.2. Habilidades Cognitivas

Según Santillana “*el concepto de habilidades cognitivas proviene del campo de la Psicología cognitiva. Las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello*”.⁶

2.2.3. Habilidades Sociales

El hablar de habilidades sociales es un tema bastante complejo ya que existen hasta la actualidad diversos puntos de vista en cuanto a la definición y composición de las mismas, en la presente investigación se han tomado en cuenta varias posturas y enfoques de autores, prevaleciendo en todas ellas, la necesidad del hombre de relacionarse mejor con los demás.

Vaello las define como “*el conjunto de capacidades para emitir conductas eficaces en situaciones interpersonales con la finalidad de obtener respuestas gratificantes de los demás. El carácter plural del término indica que se trata de un concepto que engloba destrezas específicas aplicables a diferentes situaciones de intercambio social*”⁷

Este autor sostiene que la convivencia se construye día a día, buscando armonía en donde nos encontremos, esto supone corregir nuestras actitudes y conductas antisociales, reemplazándolos por hábitos pro sociales.

⁶ SANTILLANA <http://www.santillana.com.ve/pizarra.asp?idpizarra=16>, 10:49 pm

⁷ VAELLO ORTS, Juan: *Las habilidades sociales en el aula*; Madrid, Santillana, 2005, p.11.

Como anteriormente se menciona, las habilidades se miden en cuanto al objetivo que persiguen, en este caso Vaello nos dice que las habilidades sociales persiguen dos objetivos: el afectivo y el instrumental.

El objetivo afectivo tiene que ver con la capacidad de percibir las necesidades y expectativas de otros y tener disposición para satisfacerlas, lo que permitirá la construcción y mantenimiento de relaciones sociales gratificantes.

Mientras que el instrumental permite el éxito en la realización de las tareas encomendadas ya sea en el campo personal, laboral o social.

Las relaciones interpersonales se ponen de manifiesto en las conductas de las personas, por tanto en ellas confluyen cuatro planos:

1. Lo que se piensa (procesos cognitivos)
2. Lo que se siente (procesos emocionales)
3. Lo que se dice (procesos comunicativos)
4. Lo que se hace (procesos conductuales)

Estos cuatro planos de la conducta interpersonal están entrelazados y en la medida en que se manejen darán como resultado relaciones sociales constructivas o destructivas, satisfactorias o insatisfactorias.

Vaello puntualiza que:

“Las relaciones sociales se pueden mejorar mediante su práctica: el entrenamiento mejora las habilidades, esta mejora proporciona satisfacción y esta satisfacción redundará en un aumento de la frecuencia de las conductas interpersonales que a su vez sirve de entrenamiento, cerrándose un círculo que acaba por mecanizar las estrategias aprendidas, convirtiéndolas en hábitos de conducta consolidados. Por el contrario, la falta de habilidades sociales afecta negativamente la autoestima, engendrando ansiedad, falta de confianza e inhibición social formando un círculo cerrado generador de malestar”⁸

⁸ VAELLO ORTS, Juan: *Las habilidades sociales en el aula*; p. 13.

Se puede decir entonces que a menos práctica, menos presencia de la habilidad y menos satisfacción de la persona en sus relaciones; por tanto es vital la dedicación en el entrenamiento de dichas habilidades por parte de los padres de familia y de los profesores, que a buena cuenta son los que tienen la oportunidad de estar cerca al niño y por supuesto la responsabilidad de su formación .

2.3. Tipos de habilidades sociales

Se puede hablar de muchas categorías o tipos de habilidades sociales, para este estudio se ha tomado en cuenta dos grandes tipos de habilidades sociales que a su vez engloban ciertas habilidades:

2.3.1. Habilidades intrapersonales: de relación con uno mismo

1. Autocontrol
2. Autoestima
3. Reestructuración de distorsiones cognitivas
4. Resiliencia
5. Superación del malestar

En seguida se desarrollará con mayor profundidad algunas de estas habilidades.

a.-Autocontrol

Es conocido el dicho “El más poderoso es el que tiene poder sobre sí mismo” de Séneca, entonces ¿ qué es el autocontrol?, existen varias definiciones.

Definición:

Para Kazdin hablar de autocontrol es hablar de *“aquellas conductas que una persona emprende de manera deliberada para lograr resultados seleccionados por ella misma.”*⁹

⁹ KAZDIN, Alan: *Modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas*, México, El Manual Moderno, 1994, p. 38

Según Vaello “*es la capacidad de regular las propias emociones, pensamientos y conductas, especialmente las de carácter negativo*”¹⁰

Algunas consideraciones a tener en cuenta según el autor en relación al autocontrol:

- Se trata de una variable intrapersonal.
- La falta de autocontrol produce sufrimiento inclusive para el mismo sujeto.
- Puede ocasionar baja tolerancia a la frustración, irritabilidad, ansiedad, el ser muy crítico de los demás y de uno mismo.
- Existen estrategias y actividades que se pueden trabajar para ayudar a mejorar tanto el conocimiento de emociones propias como la capacidad de autocontrol pero teniendo siempre presente la edad de la persona y el contexto.

Se concluye que el ser humano se encuentra en una constante deliberación entre dar rienda suelta a sus emociones o moderar su conducta y controlarse, pues de esto se trata justamente esta habilidad, hoy en día muy apreciada porque finalmente la cantidad de conocimientos y preparación que adquiera una persona no define el bienestar de la misma, sino más bien la forma amigable con que tome la vida.

b.-La autoestima

La autoestima, tal vez la más importante de las habilidades sociales porque tiene que ver con valorarse a sí mismo, y es que si uno no se valora a si mismo difícilmente podrá apreciar o valorar a los demás. Así mismo la seguridad y confianza en sí mismo es el pilar para la culminación de metas trazadas.

Definición:

Posada la define como “*lo que cada persona siente por si misma, su juicio general acerca de sí. Expresa una actitud de aprobación o desaprobación e indica en qué medida el individuo se siente capaz, digno y exitoso*”¹¹.

¹⁰ VAELO ORTS, Juan: *Las habilidades sociales en el aula*; p.19.

Para Gonzales Arrieta la autoestima es:

“El conjunto de sentimientos y pensamientos que se tienen acerca de si mismo, inculcados por los demás. De tal forma que una persona con un alto sentido de autoestima siente que es buena y capaz y que su forma de actuar influye en su vida y en la de los demás”¹².

Vaello la define como:

“El conjunto de juicios de valor sobre uno mismo, la estimación sobre la propia valía. Se va formando progresivamente a partir de las experiencias, pensamientos y emociones pasadas, junto a la retroalimentación suministrada por los otros significativos (amigos, familia, compañeros, etc)...y tiene una gran influencia sobre la estabilidad emocional y el bienestar personal”¹³.

Pues en efecto, la autoestima está ligada a valer para algo u alguien, tener éxito. Está relacionada con gozar del reconocimiento del éxito por parte de los demás.

Esto tiene muchas implicancias en el área educativa porque el alumno está en constante exposición al reto de lograr lo que la maestra le está pidiendo y a su vez de lograr la aceptación de sus compañeros.

Si bien es cierto una elevada autoestima no garantiza un buen rendimiento escolar, constituye la base imprescindible para ello, ya que los esfuerzos variarán dependiendo de si es baja o no, en intentar nuevos éxitos o intentar evitar nuevos fracasos.

Según Vaello, conviene tener en cuenta algunas consideraciones sobre la autoestima:

¹¹ POSADA, Alvaro (et al.): *El niño sano*; Colombia, Editorial Médica Internacional, 2005, p. 49.

¹² GONZALES-ARRIETA, Norma: *La autoestima: Medición y estrategias de intervención a través de una experiencia en la reconstrucción del ser*; Mexico, Univ. Autónoma del Estado de México, 2001. p. 23

¹³ VAELLO ORTS, Juan: *Las habilidades sociales en el aula*; p.33.

- Tiene carácter dinámico: evoluciona constantemente en función a las continuas interrelaciones con los demás.
- Puede ser un factor de crecimiento personal o de riesgo: La alta autoestima capacita para enfrentar nuevos retos y la baja incapacita incluso para hacer cosas sencillas.
- Es fruto de la relación entre las aspiraciones personales y la vivencia subjetiva del éxito: el ir observando el cumplimiento de metas sirven para mantener la autoestima y por ello las ganas de esforzarse por la obtención de nuevas.
- Tiene carácter subjetivo: No solo es importante tener la capacidad sino creerse uno mismo que la tiene, aunque se infravalore en el caso de no tenerla ya que constituirá un gana un alto porcentaje en la obtención de un logro.
- Es un filtro de la realidad: sirve para regular la conducta e interpretar las situaciones.

c.-Resiliencia

Este término es relativamente nuevo para las ciencias sociales desde que el término nace con la física y la ingeniería y luego pasa por la salud y la psicología, cobra mucha importancia hoy en día.

Definición:

Barudy hace un resumen de cinco definiciones de resiliencia:

“La primera es de Goodyer (1995) y enuncia lo siguiente: En general se admite que hay resiliencia cuando un niño muestra reacciones moderadas y aceptables si el ambiente le somete a estímulos considerados nocivos.... Rutter (1993) (...) plantea que: la resiliencia es un fenómeno que manifiestan sujetos jóvenes que evolucionan favorablemente aunque hayan experimentado una forma de estrés que se estima que implica un grave riesgo de consecuencias desfavorables (...) Vaistendael (2000) afirma que: la resiliencia es la capacidad de tener éxito de modo aceptable para la sociedad a pesar de un estrés o una adversidad que implican un grave riesgo de resultados negativos(...) Kreisler (1996) (...) se refiere a la resiliencia como: la capacidad de un sujeto para superar circunstancias de especial dificultad gracias a sus cualidades mentales, de conducta y adaptación (...)la propuesta por Manciaux, Vanistendael, Lecomte y Cyrulnik (2003): la resiliencia es la capacidad de una persona o de un grupo, para desarrollarse bien, para seguir proyectándose en el futuro a pesar de los

acontecimientos desestabilizadores, de condiciones de vida difíciles y de traumas a veces graves.¹⁴

Como se aprecia, todas estas definiciones tienen que ver con la capacidad y actitud, para enfrentar los problemas de la mejor manera, encontrar en la resiliencia la forma en que los tropiezos, rechazos, y fracasos constituyan obstáculos pero susceptibles de ser superados, convirtiéndose en factores de crecimiento personal y como mecanismo para mejorar.

Según Vaello, existen muchos estudios que comprueban que si en su niñez una persona tuvo padres o personas que allanaban su camino por la vida, se observará en ella la carencia de la capacidad de superar hasta el más mínimo obstáculo mientras que la persona con niñez donde se le otorgaban retos para que los supere, mostrará muy desarrollada la capacidad de resolver eficazmente nuevas situaciones complejas.

Por ello, esta habilidad como todas las demás, está sujeta al entrenamiento que se haga de la misma desde la temprana edad, permitiendo aumentar en la persona la invulnerabilidad y la capacidad de recuperación ante problemas.

Vaello propone algunas estrategias para mejorar la capacidad de resiliencia y se deben trabajar en momentos en que uno se siente bien, anticipando y visualizando futuras situaciones adversas. Siendo las siguientes:

- Exposición gradual: La auto exposición a situaciones sociales problemáticas se convierten en cierto mecanismo de inmunización para futuras situaciones.
- Despreocuparse estar por encima de las cosas: Los problemas siempre existirán el asunto es como los enfrentamos, se trata de dejarlos pasar por nuestra mente como si fueran etiquetas y no estar dando vueltas en los mismo.

¹⁴ BARUDY, Jorge – DANTAGNAN, Maryorie; *Los buenos tratos a la infancia*; Barcelona, GEDISA, 2005, p.56

- **Hacerse invulnerable:** Se relaciona con el autocontrol que posee cada persona, convencerse de que por muchas que sean las adversidades uno decide cuanto y como le puede afectar.
- **Esperar a relajarnos.** Consiste en no dejar que la desesperación se apodere de uno, la paciencia y el tiempo son aliados y las cosas se irán poniendo en su sitio.
- **Abrir horizontes, visualizar éxitos futuros:** Se trata de no quedarse con el momento de dificultad sino de proyectarse saliendo exitoso de próximas situaciones y mirar hacia el horizonte.
- **Ocuparse mejor que preocuparse:** El dejar que las preocupaciones y sentimientos negativos nos invadan dando vueltas en lo mismo no es de ayuda, de lo que se trata es de pensar menos y dedicarse a alguna actividad para romper la cadena.
- **Desdramatizar:** Una actitud afable, el humor y el desenfado son el mejor camino para minimizar la ansiedad y el temor.
- **Buscar una vía de desfogue:** La tensión y los procesos internos negativos pueden ser aplacados desviando la atención hacia una actividad que nos distraigan.
- **Centrarse en el entorno más próximo:** La concentración en objetos cercanos a nosotros como sus colores, formas, cantidades, texturas etc, pueden servir para bloquear los pensamientos negativos y obtener la sensación de liberación mental.
- **Cultivar un estilo atribucional interno y controlable:** El esfuerzo, la perseverancia, la fuerza de voluntad son capacidades que nos permiten reaccionar ante los contratiempos permitiéndonos conductas para modificar el rumbo de las cosas en nuestro beneficio.
- **Ante cada fracaso, un plan:** Se debe de disponer de un plan para ayudar a superar dificultades negativas y que a la vez promueven la fortaleza mental.
- **Abordar los problemas en compañía:** La comunicación con una o más personas ayudan a obtener mejores soluciones.

- Redimensionar: Evaluar las cosas y asignarle el valor en comparación con males posibles de mayor gravedad para reducir nuestra carga emocional.
- Entrenar la aceptación del no revulsivo: La renuncia a determinados objetivos diarios desarrollan la capacidad de resistencia ante futuros obstáculos evitando frustración y endureciendo nuestra fuerza de voluntad.
- Estar por encima de las cosas: Tratar de dominar y tomar distancia de las situaciones ayuda a que los problemas nos afecten lo mínimo.

2.3.2. Habilidades interpersonales: de relaciones con los demás

1. Empatía
2. Asertividad
3. Canalización de roles
4. Comunicación
5. Contribución a la creación de un clima social positivo
6. Liderazgo

De igual manera que se hizo con las habilidades intrapersonales, se dedicará mayor análisis a algunas de las habilidades interpersonales, como sigue a continuación:

a.-La empatía

Definición

La empatía ha sido considerada como la base principal de las habilidades sociales y el punto de partida para el desarrollo de las mismas según López y Medina; estas autoras la definen como “*la habilidad para tener conciencia de los*

*sentimientos, necesidades y preocupaciones de los otros y por lo tanto, estar en capacidad de responder adecuadamente frente a éstos”.*¹⁵

Para Roche Olivar “*es la capacidad de sintonizar emocionalmente y también cognitivamente con los demás y supone una base importante sobre la cual se asientan las relaciones interpersonales positivas [...] sería una disposición emotiva que favorecería la calidad en las relaciones sociales*”¹⁶

Si reflexionamos acerca de las definiciones dadas por estos autores, caemos en cuenta de cuan necesario es en nuestras vidas diarias, el poder percibir lo que pasa con la persona que tenemos al lado, el detenernos a observar como se siente, que la motiva, cuáles son sus intereses, cuáles son sus miedos, qué factores la limitan etc. hacen posible muchas cosas: en primer lugar se logra un canal adecuado de comunicación tanto verbal y no verbal.

El lograr un ambiente cálido, el propiciar el trabajo en coordinación con los demás y no aislado, son algunas de los beneficios. Podríamos afirmar que muchos altercados o discusiones e incluso actos violentos se podrían evitar haciendo uso de esta habilidad.

Así mismo si logramos empatía con nuestro interlocutor, podremos generar un ambiente de confianza en donde se liberen expresiones de las emociones; el escuchar sin juzgar harán sentir cómodo a todo con quien nos relacionemos y nos facultará a poder entender diferentes puntos de vista aunque no estemos de acuerdo.

López y Gonzáles nos hablan de la importancia en desarrollar la empatía como habilidad en etapas muy tempranas, aseguran que estudios han demostrado

¹⁵ LOPEZ. María Elena – GONZÁLES, María Fernanda: *Inteligencia Emocional*;; Colombia, Ediciones Gamma S.A., 2005. p. 126

¹⁶ ROCHE OLIVAR, Robert: *Inteligencia prosocial: educación de las emociones y valores*; España, Universidad Autónoma de Barcelona, 2004. p. 32

que niños criados sin estímulo no logran desarrollar la habilidad para entender las emociones del otro, haciendo más difícil la interrelación con los demás.

Llevándolo al plano familiar, por las razones expuestas anteriormente, es importante que los padres no disimulen cuando algo les afecta ya que en vez de hacerle un bien al niño ocultando la realidad, impiden que él pueda conocer la variedad de emociones que existen y por lo tanto el comprenderlas y manejarlas posteriormente.

b.-La Asertividad

Definición:

Algunos autores consideran que este término es sinónimo de habilidades sociales pero otros defienden su posición dejando claro que son conceptos totalmente diferentes, nos comenta Repetto, quien indica que actualmente:

“Se adopta la perspectiva de autores como Bellack (1979) y Carrasco (1985,1987), que han considerado que ambos conceptos son diferentes, Carrasco opina que la asertividad es una habilidad social mas que el individuo debería poseer en su repertorio conductual, para relacionarse satisfactoriamente con las personas de su entorno, por lo que el término habilidad social es un concepto mas amplio que el de asertividad (Del Río y Perez (1993). En ese sentido la asertividad se refiere a un conjunto de conductas que se integran dentro de las habilidades sociales (Monjas, 1993)...la asertividad se entiende como conducta susceptible de ser aprendida y modificada ... el constructo asertividad fue propuesto en primer lugar por Wolpe (1958) y posteriormente por Alberti y Emmons (1970) quienes lo definieron de manera operativa como: <<el comportamiento que fomenta la igualdad en las relaciones humanas, permitiéndonos actuar en defensa de los intereses propios, defendernos sin ansiedad injustificada, expresar sincera y agradablemente nuestros sentimientos y poner en práctica nuestros derechos personales respetando los derechos de los demás>>”.¹⁷

Pañafiel y Serrano puntualizan;

“El término asertividad proviene de un modelo clínico cuya definición apunta a un gran conjunto de comportamientos interpersonales que se refieren a la capacidad social de expresar lo que se piensa, lo que se siente y lo que se cree de manera adecuada al medio y sin ansiedad...ser asertivo significa dejar que los demás sepan lo que sientes y pienses de una forma que no los ofenda pero que al mismo tiempo te permita expresarte”¹⁸ .

¹⁷ REPETTO, Elvira: *Formación en competencias socioemocionales*; Madrid, La Muralla S.A., 2009, p. 245

¹⁸ PEÑAFIEL, Eva – SERRANO, Cristina: *Habilidades Sociales*; EDITEX, 2010, p. 17

Vaello asimismo la define como:

“La conducta asertiva se caracteriza por la defensa de los derechos propios sin violar los ajenos. Es un saber decir sin dañar las relaciones, e incluso conductas como hablar de si mismo sin inhibiciones, saber decir no, pedir aclaraciones o aguantar las presiones del grupo, entre otras. El comportamiento asertivo contrasta con otros dos estilos de relación interpersonal: El *agresivo* (que trata de defender los derechos propios sin importarle el respeto de los derechos ajenos) y el *pasivo* que renuncia a los derechos propios por no contrariar a los demás”¹⁹

Partiendo de la importancia de comentar que el término del cual se ocupa esta parte de la investigación, recibe el nombre de constructo porque se trata de una palabra difícil de definir, de comprender, etc. por ello mismo se justifica que en un inicio los estudios y los autores relacionaran la palabra asertividad como si fuera lo mismo que hablar de habilidades sociales, en la práctica se aclara que justamente la asertividad está comprendida entre el universo de las tan importantes y variadas habilidades sociales que la persona necesita adquirir y desarrollar para su mejor desenvolvimiento en la vida.

Aclarado este punto, se observa como los autores citados manifiestan que se trata de una gran habilidad que determina en la persona la calidad de sus relaciones humanas así como la tranquilidad de poder definir, manifestar y compartir con el resto sus creencias, opiniones, derechos, etc. sin caer en excesos ni omisiones, ni mucho menos incomodar o dañar al prójimo.

Encontrar el punto exacto entre excesos y omisiones resulta de vital importancia ya que caeríamos en extremos, uno sería la agresividad y el otro en la pasividad respectivamente, estilos que debemos evitar.

¹⁹ VAELO ORTS, Juan: *Las habilidades sociales en el aula*; p. 98.

TABLA 3: Estilos de relación interpersonal

ESTILOS DE RELACIÓN INTERPERSONAL		
ESTILO ASERTIVO	ESTILO AGRESIVO	ESTILO PASIVO
Defiende sus derechos sin lesionar los ajenos	No le importa violar los derechos ajenos para conseguir los propios	Renuncia a los derechos propios por no contrariar a los demás
Equilibrio entre las necesidades propias y las ajenas	Centrado en los deseos propios	Esclavo de los deseos ajenos
El objetivo es crear bienestar y buena comunicación	El objetivo es conseguir lo que se quiere, a cualquier precio	El objetivo es evitar el conflicto
Ligado a una alta autoestima	Ligado a una baja autoestima	Ligado a una baja autoestima
Suele conseguir lo que se propone y mantiene buenas relaciones	Consigue objetivos, pero a costa de perder relaciones	Deja perder oportunidades por falta de acción
Suele dominar a la situación	La situación le suele dominar	La situación le suele dominar
Ofrece información al otro sobre qué quiere y cómo espera que actúe	Se intentan imponer las opiniones y deseos propios	Las opiniones y los deseos de los demás prevalecen sobre los propios
Da sensación de autoeficacia	Genera satisfacción a corto plazo que se puede convertir en falta de confianza a largo plazo	Genera frustración
Equilibrio, tranquilidad	Impulsividad, visceralidad	Indefensión, fatalismo

FUENTE: “ Habilidades Sociales en el Aula” de Vaello

c.-El liderazgo

Definición:

Existen diversos conceptos sobre este término, aquí se tomará el de las autoras María Elena López de Bernal y María Fernanda González Medina de su libro Inteligencia

Emocional, quienes puntualizan que liderazgo es “*la habilidad para congrega, inspirar y orientar tanto a personas como a grupos en la consecución de determinados objetivos*”.²⁰

Un líder tiene la capacidad de ser el vocero del sentir de una o más personas, de conducir cualquier proyecto pero sin imponer lo que él piense sino considerando las opiniones de todos.

Cabe mencionar que esto es posible de realizar mediante el empleo de una serie de habilidades, en primera instancia, la habilidad de la empatía la cual se ha analizado en el presente capítulo también. El poder percibir las emociones, reacciones y necesidades de una persona o de un grupo, constituye la mejor forma de ser un líder.

La influencia que poseen los líderes es muy fuerte y puede ser positiva o negativa para el grupo, por eso es importante aprender a diferenciarla y es desde la educación que se puede ofrecer esta orientación a los muchachos.

2.4. Inteligencia Emocional

Con relación al término liderazgo, es necesario complementar esta parte de la investigación, acotando que en la actualidad existe un término que engloba a esta y a varias de las habilidades mencionadas en el presente trabajo y que se ocupan de la persona y su relación con su entorno social, se trata de la Inteligencia Emocional.

Cuando se habla de Inteligencia Emocional, se refiere a como a través del ajuste de los sentimientos y actitudes se logra una mejor comprensión y manejo del entorno, en resumen se logra una mejor convivencia.

Daniel Goleman es su defensor, tiene en su haber los libros *Emotional Intelligence* y *Working with Emotional Intelligence*, en un artículo de la Revista Dinero de fecha 29 de enero de 1999, escribe que sus investigaciones demuestran que la Inteligencia Emocional es el *sine qua non* del liderazgo, es decir que por más preparación técnica, entrenamiento,

²⁰ LOPEZ, María Elena – GONZÁLES, María Fernanda, Op. cit., p. 33

mente brillante e ideas innovadoras que posea una persona, sin inteligencia emocional, nunca será un líder.

Bajo este modelo se desarrollan las habilidades como capacidades para entender mejor a los demás a través del autoconocimiento, el autocontrol, la empatía, la automotivación, la autoestima y el liderazgo.

2.5. Tipos de liderazgo

La influencia del líder puede ser positiva o negativa por eso se habla de tipos de liderazgo, a continuación se detallan algunos tipos de liderazgo y se mencionan sus principales representantes en la historia de la humanidad.

Existen muchos autores que defienden uno u otro tipo de liderazgo, para esta sección se toma la agrupación de algunos tipos de liderazgo realizada por el escritor Marcelo López Cambroner, autor del blog Competencias Siglo XXI.

Los tipos de liderazgo que se detallarán son:

- Dictador
- Autocrático
- Diplomático
- Democrático
- Transformador
- Audaz

2.6. Representantes de los tipos de liderazgo

Se pueden mencionar a algunos personajes los cuales constituyen típicos representantes de los diferentes tipos de liderazgo que se estudiará; durante la historia de la humanidad han existido personas como Adolf Hitler quien es un claro representante del liderazgo dictador y cuyo obrar dejó lamentables secuelas al mundo, también se puede citar para el caso del

liderazgo autocrático a Margaret Thatcher quien también era conocida como la “dama de hierro” quien tuvo un período a su cargo de mano firme y sin lograr consenso en Inglaterra.

Inclinando la balanza hacia el lado positivo, se tiene al líder diplomático representado por Barack Obama, al líder democrático en la persona de Nelson Mandela, al líder transformador personificado por el inigualable Mahatma Ghandi y al líder audaz representado por Steve Jobs.

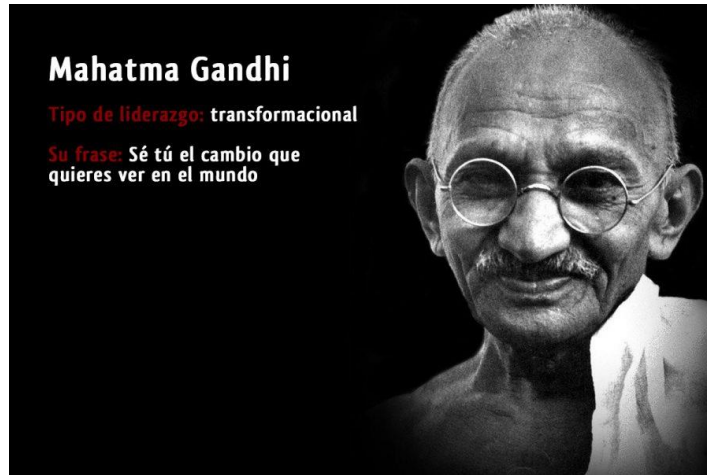
FIGURA 1: Representantes de los tipos de liderazgo



FUENTE: [http:// Competencias Siglo XXI, líderes famosos](http://Competencias Siglo XXI, líderes famosos)

2.6.1 Liderazgo Transformacional

FIGURA 2: Líder Transformacional



FUENTE: [http:// Competencias Siglo XXI, líderes famosos](http://Competencias Siglo XXI, líderes famosos)

Bernard Bass, doctor en Psicología Industrial da origen a este liderazgo, en este priman los sentimientos, estos líderes son “*los inspiradores y transformadores, son los centrados en el corazón, con un buen uso de la inteligencia emocional. No tienen muchos recursos y lideran con el ejemplo. Son congruentes, muy alineados con aquello con lo que predicán*”.²¹

Como indica la web, estas personas se caracterizan por identificar los valores, las actitudes y las creencias de un grupo, teniendo la capacidad de modificarlos para alinearlos con los objetivos que se persigan, asimismo identifican las capacidades de las personas con talento para desarrollarlo. Se preocupan por el lado humano, reforzando la autoestima de las personas.

No presentan miedo al cambio, buscan y proponen alternativas de solución utilizando la persuasión, esto hace que se consiga un buen clima donde se encuentren, por

²¹ <http://competenciasdel siglo21.com/tipo-de-liderazgo-de-mahatma-gandhi/>
13/07/2017, 6:17 pm

ende motivación y productividad; concluye el artículo. Se trata entonces de lograr hacer sentir escuchadas y valoradas a las personas con las que nos rodeamos.

2.6.2. Liderazgo Audaz

FIGURA 3: Líder Audaz



FUENTE: [http:// Competencias Siglo XXI, líderes famosos](http://Competencias Siglo XXI, líderes famosos)

Para el tratadista Cyril Levicki uno de los estilos es el liderazgo audaz, como su nombre lo indica es propio de gente con visión y emprendimiento; que inician y forman proyectos, empresas donde otros no lo creyeron posible.

En el artículo destinado para este tema en la web Competencias Siglo XXI se dice que son:

“Personas que apuestan su patrimonio y reputación personal al éxito de los cambios significativos que realizan en el modo en el que operan sus organizaciones. Muchas veces crean productos, servicios o causas que de otra manera no hubieran existido jamás. Son temerarios y apuestan todo para conseguir sus sueños y metas”.²²

Para lograr ser un líder audaz, hace falta hacer uso de un conjunto de habilidades mencionadas anteriormente en la presente investigación las cuales son: habilidades comunicativas, intelectuales, buena autoestima, asertividad, siendo convincentes en lo que

²² <http://competenciasdel siglo21.com/tipo-de-liderazgo-de-steve-jobs/> 13/07/2017 8:10 pm

proponen y logrando que la gente los siga. Agregando una dosis de pasión y obsesión por las metas que se quiera conseguir.

2.6.3 Liderazgo Dictador

FIGURA 4: Líder Autoritario



FUENTE: [http:// Competencias Siglo XXI, líderes famosos](http://Competencias Siglo XXI, líderes famosos)

Existe controversia en este tema debido a que si eres dictador ya no eres líder ya que al líder se le sigue, al dictador se le teme, pero es válida la tipología debido a que por aspectos coyunturales puedan haber personas con poder y en cargos directivos que presenten estos rasgos. Este tipo de líder se caracteriza por imponer a la fuerza sus ideas, se considera el único con la capacidad de tomar decisiones y de controlar las situaciones pues cree que el grupo de gente cercano a él necesita de un guía y se siente el responsable de hacerlo, no comparte opiniones, no delega, no propicia la creatividad, no es flexible. Se permite alzar la voz y utilizar cualquier otro medio que falte el respeto de sus semejantes para lograr sus propósitos.

Como lo indica la web consultada, se trata de un tipo de liderazgo donde no se logra la motivación sino más bien frustración y funciona mediante un sistema de recompensas y castigos, donde las personas actúan por miedo.

La historia da cuenta de consecuencias nefastas a raíz de este tipo de liderazgo cegado por el egoísmo, la falta de respeto a la vida, la falta de humildad, la avaricia, etc.

Como veremos en los próximos capítulos, las habilidades son parte de las enseñanzas que se transmiten en la escuela por lo tanto, en nuestra posición de educadores nos toca estar atentos para identificar niños que presenten rasgos peligrosos y tomar acción inmediata en el asunto, ofrecerles la orientación y apoyo que se necesite, haciendo participar a los padres de familia y a otros profesionales especialistas en las áreas que se requiera modelar en el niño.

2.6.4. Liderazgo Autocrático

FIGURA 5: Líder Autocrático

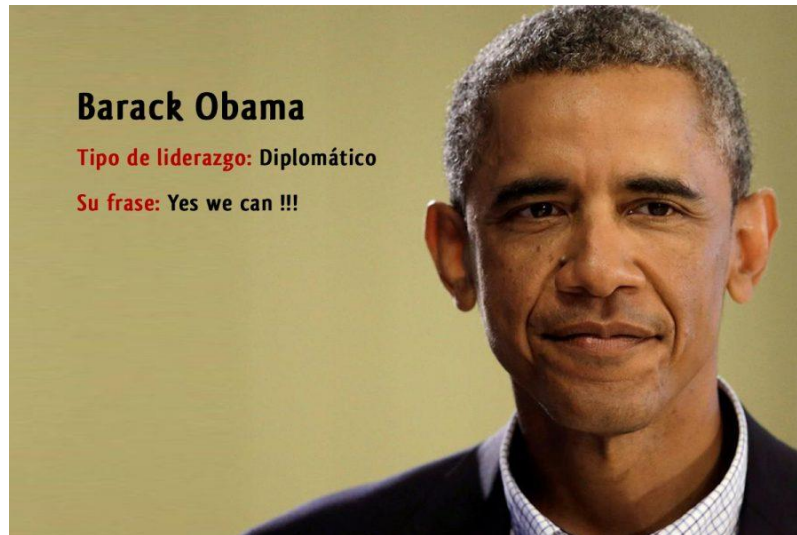


FUENTE: [http:// Competencias Siglo XXI, líderes famosos](http://Competencias Siglo XXI, líderes famosos)

Max Weber, filósofo, economista, jurista, historiador, politólogo y sociólogo alemán y el tratadista Cyril Levicki defienden este liderazgo, es muy semejante al liderazgo dictatorial con la diferencia que no es impuesto, por lo demás hablamos de un liderazgo llevado por una sola persona encabezando y dirigiendo un grupo, que toma decisiones sin consultar, sin dar cuentas ni explicaciones, según lo indica el artículo de la web Competencias Siglo XXI.

2.6.5 Liderazgo Diplomático

FIGURA 6: Líder Democrático



FUENTE: [http:// Competencias Siglo XXI, líderes famosos](http://Competencias Siglo XXI, líderes famosos)

Mark Murphy, colaborador de The New York Times y la revista Forbes defiende este tipo de liderazgo que se refiere a un liderazgo que negocia y escucha opiniones del grupo al cual lidera. Llegando a ceder en algunas ocasiones, también toma en cuenta el factor humano, la ética y las normas.

Logra reunir esfuerzos de todo el grupo por un objetivo común, mantiene la comunicación en todo momento, explicando el desarrollo y consecuencias de sus acciones para tranquilidad de sus seguidores, generando así colaboración entre unos y otros y un buen clima.

2.6.6. Liderazgo democrático

FIGURA 7: Líder Democrático



FUENTE: [http:// Competencias Siglo XXI, líderes famosos](http://Competencias Siglo XXI, líderes famosos)

Max Weber también sostiene la existencia de este tipo de liderazgo, este líder representa a las mayorías, es un vocero de las opiniones y acuerdos tomados en conjunto con el grupo al cual lidera, no se considera superior y gusta de delegar para lograr un trabajo en equipo. Aconseja y se preocupa por el bienestar de sus seguidores.

Según la web “Competencias Siglo XXI” este liderazgo “*potencia la discusión del equipo y agradece las distintas opiniones que se vayan generando. Cuando se está en la necesidad de resolver un problema el líder ofrece diversas soluciones, entre las cuales el equipo decide cuál es la solución más apropiada y eficiente*”.²³

Se puede entonces concluir que necesitamos formar más líderes audaces, democráticos y transformadores para que nuestro mundo alcance mayores niveles de desarrollo humano, en las manos de padres y educadores se encuentra esta gran responsabilidad.

²³ <http://competenciasdelsiglo21.com/tipo-de-liderazgo-de-nelson-mandela/> 14/07/2017 5:08 pm

2.7. El proceso de socialización del niño

Desde el mismo instante en que el niño nace iniciará su desarrollo social y este se dará mediante dos procesos importantes, se trata de la individualización y la socialización.

Según Muñoz la individualización es el proceso que desarrolla la identidad personal del niño ocupando un lugar en el orden social, mientras que a la socialización le atañe todo lo que la persona, observa, aprende, interioriza, etc y esto va desde la percepción o manera de interpretar la realidad, hasta como asimila valores, normas, creencias. Esto va a permitirle relacionarse con las demás personas y también determinar en que forma se dará dicha interacción.

Papalia nos da cuenta que es a través de la socialización que el niño adquiere hábitos, habilidades, valores que luego aplicará en su vida adulta y dentro de su sociedad en su relación con los agentes sociales que vienen a ser los individuos, la familia y las instituciones, incluida la escuela.

La socialización se presenta en dos etapas: primaria y secundaria, siendo la primaria a partir de los 8 meses hasta los 4 años de edad y la secundaria desde los 4 hasta los 8 años de edad, según Berger y Luckman.

Para los autores, la socialización primaria define en el niño sus primeras capacidades, habilidades intelectuales y sociales, está estrechamente relacionada con las figuras materna y paterna como iniciadores del proceso. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Este proceso termina cuando se establece conscientemente el concepto del “otro” en el individuo

Mientras que la socialización secundaria inicia con el establecimiento consciente del “otro” en la persona, vale decir cuando está socializado abriéndose al mundo y relacionándose con los diferentes agentes.

2.8. Importancia del desarrollo de habilidades sociales en el niño

La faceta social constituye un ámbito sumamente importante para el hombre debido a que en todo momento se encuentra interactuando con otros y del modo en que lo haga dependerá su bienestar.

Como dice Michelson:

“Cuando hablamos de habilidades sociales eficaces nos referimos a repertorios de comportamientos sociales que cuando se utilizan en la interacción social, tienden a provocar reforzamiento positivo y, generalmente dan como resultado consecuencias positivas. La adquisición de habilidades sociales prepara al individuo para la participación competente y eficaz en diversos aspectos de la interacción humana”²⁴

Ovejero precisa que la importancia también radica en que se evita serias repercusiones negativas en el niño, como por ejemplo el ser rechazados o ignorados por sus amigos y pueden:

“ Ser privados de un gran número de importantes experiencias que inciden en algunos aspectos del desarrollo. Entre las alteraciones mas comunes podemos citar el desarrollo de una inapropiada asertividad (Whitman et al 1970), un pobre rendimiento académico (Buswell, 1953), alteraciones de la personalidad (Cowen et al., 1973; Roff et al., 1972)”²⁵

Se evidencia que la aceptación del niño entre sus compañeros se encuentra en estricta relación de la presencia de inadecuadas habilidades sociales, ello explica que cada vez se incorporan mas variables sociales al terreno de las habilidades sociales con autores como Goldstein por ejemplo.

²⁴ MICHELSON et al: *Las habilidades sociales en la infancia*; Evaluación y tratamiento, Barcelona, Martinez Roca, 1987, p. 73

²⁵ OVEJERO BERNAL, Anastacio: *Las habilidades sociales y su entrenamiento: Un enfoque necesariamente psicosocial*; España, Universidad de Oviedo, 1990, p. 98

CAPITULO III

INTERVENCIÓN EDUCATIVA MEDIANTE EL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

3.1. El juego y el aprendizaje

Según Bañeres:

“A través del juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, despertar el interés de los chicos y las chicas por aquellos temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así logrará enriquecer el trabajo desde una doble vertiente: - Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza. - Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo” ²⁶

Esta afirmación es de mucha relevancia y utilidad dado que la preocupación del educador para conseguir la motivación de su alumnado se manifiesta en cada sesión de aprendizaje y se encuentra continuamente en la búsqueda de elementos novedosos e interesantes para esta primera fase de inicio de todo encuentro con sus alumnos, no obstante con ello también se determina que además de esta función motivadora, el juego es una gran aliado para facilitar el aprendizaje de lo que se desee impartir.

Además se debe comprender, como docentes de la educación infantil, que *“el niño aprende jugando y al jugar, crea. Su fantasía, su imaginación, transforman un objeto en*

²⁶ BAÑERES, et. al.: *El juego como estrategia didáctica*; España, Editorial Graó, 2008, p. 50

otro en su mundo de juegos; le otorgan a las cosas una vida distinta, una realidad diferente a la que puede imaginar el adulto”²⁷

De esto se desprende que a partir de una experiencia de juego se deriva el aprendizaje, cada uno a su propio estilo pero finalmente teniendo la experiencia y extrayendo lo que esté dispuesto a aprender, lo valioso es que los protagonistas del juego se sienten seguros y confiados, amplia Moyles que dicha experiencia constituye una maravillosa forma de entrar en contacto con los demás, con el mundo y de querer saber más.

Concluye el autor que:

“El juego proporciona un “ethos de aprendizaje” en el que se pueden atender las necesidades básicas del aprendizaje infantil, entre tales necesidades figuran la oportunidad de: - Practicar, elegir, preservar, imitar, imaginar, dominar y obtener competencia y confianza. - Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento coherente y lógico y una comprensión. - Alcanzar la posibilidad de crear, observar, experimentar, moverse, cooperar, sentir, pensar, aprender de memoria y recordar. - Comunicarse, interrogar, interactuar con otros y ser parte de una experiencia social más amplia en la que resultan vitales la flexibilidad, la tolerancia y la autodisciplina. - Conocer y valorarse a sí mismos y las propias fuerzas y comprender las limitaciones personales. Ser activos dentro de un ambiente sereno y seguro que estimule y consolide el desarrollo de las normas y de los valores sociales”²⁸

También Moyles habla de considerar al juego como una herramienta de aprendizaje válido y de suma importancia, debido a que:

“El aprendizaje por cualquier medio debe construir un reto estimulante y placentero y más que en ningún otro lugar, en la propia escuela. Debe fortalecerse la noción del desarrollo personal del niño como individuo independiente y seguro de sí mismo. Se le ayudará a que llegue a saber quién es y de lo que es capaz”²⁹

²⁷ PELLICCIOTTA et. al.: Enciclopedia practica pre-escolar, dramatización y construcciones; Buenos Aires, Editorial Latina, 1971, p. 77

²⁸ MOYLES, Janet: *El juego en la educación infantil y primaria*; Madrid, Ediciones Morata, 1990, p. 37

²⁹ MOYLES, Janet: *El juego en la educación infantil y primaria*; p. 43.

No se debe descuidar, según lo mencionado por “Moyles:

“ En niños de cuatro a ocho años, y en el contexto del aprendizaje escolar, es necesario prestar un énfasis especial a los siguientes aspectos: - Participación activa en todas las experiencias de aprendizaje concebidas para estimular el empleo de todos los sentidos, incluyendo el movimiento. - Han de introducirse oportunidades para nuevas situaciones de aprendizaje y, lo que resulta más importante, hay que otorgar la posibilidad de reestructurar el conocimiento existente y de transferir las destrezas y el conocimiento inherentes a situaciones y problemas nuevos con objeto de hallar soluciones. - Oportunidades para el descubrimiento y la creatividad personales, con el respaldo de adultos, que conduzcan el aprendizaje de la independencia de pensamiento y acción. - Interacción con otros niños y adultos a través de la cual aprender una nueva variedad de destrezas, morales y valores sociales. - Participación en situaciones lúdicas significativas y constructivas que permitan el desarrollo, combinada con la experiencia de una amplia variedad de materiales y recursos para aprender. Oportunidades para practicar y repasar destrezas en un entorno firme y estable y para aprender sin temor al fracaso”³⁰

3.2. El educador y su intervención

Es vital mencionar que si bien es cierto hoy se habla de la importancia del juego en el ámbito educativo, esto no se daba hasta algunos años atrás, específicamente desde el siglo XIX cuando el esquema pedagógico tradicional basado en la disciplina, el esfuerzo y el trabajo fue reemplazado por la Escuela Nueva, un enfoque que se inició tomando en cuenta los principios que Rousseau y Pestalozzi manifestaran en el siglo XVIII y que Froebel formaliza la primera propuesta de aprendizaje a través del juego creando el kindergarten, una escuela de educación en la que el personal especializado vigila a los niños mientras juegan. Continuaron muchos aportando en esta nueva corriente siendo los más representantes María Montessori y Decroly, manifiesta Delgado.

Así mismo menciona la autora, los logros de María Montessori y Decroly, la primera a través de su método de la Pedagogía Científica que tiene como piedra angular la libertad y el juego como dadores de respuestas a las necesidades e intereses del niño. Mientras Decroly se basa en que el juego es el mejor preparador para la vida y crea el concepto de Centros de Interés, método consistente en motivar para el aprendizaje a través de una idea central que resulte atractiva para el niño.

³⁰ MOYLES, Janet: *El juego en la educación infantil y primaria*; p. 47

Es por esto que el docente no debe olvidar que el niño es el principal protagonista de su aprendizaje; el propiciar en el aula un ambiente de libertad y el utilizar el juego como un eje metodológico en la enseñanza, deben ser su norte.

Entonces los docentes podemos afirmar que el juego, en nuestros quehaceres, puede ser utilizado como instrumento motivador, como un recurso didáctico o como un fin en sí mismo.

Es importante también comprender como las aulas de los jardines infantiles, de una u otra forma se encuentran dentro de un:

“Ambiente juguetero que tiñe las actividades y define una cierta cultura. En las escuelas infantiles todo parece estar dispuesto de manera tal de favorecer un ambiente juguetero y todos (niños y adultos) utilizan al juego como para vincularse y responder a las demandas del contexto”³¹

Aquí el autor hace referencia aquellos objetos y colores que en cada una de las aulas del jardín infantil, se encuentran y hacen parte de ella. Todo esto implica que es un espacio ideal, donde el juego se asocia con los niños y las niñas y además con los objetos impuestos en esta. Como bien lo dice Sarlé *“esta estructuración del espacio y los objetos, diseñada originalmente por Montessori, tiene como objeto pedagógico lograr que los niños puedan moverse con libertad y responsabilidad, dependiendo lo menos posible de los adultos a cargo”³²*

Además, no solo es importante, lo que en el interior de las aulas se encuentra, también la organización del espacio libre tiene un papel significativo.

“A diferencia de otros niveles de escolaridad, una de las características del jardín de infantes es que los patios o sectores al aire libre cuentan con una serie de trepadoras, y juegos

³¹ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; Buenos Aires, Paidós, 2006, p.82

³² SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 84

(toboganes, columpios, etc.). La variedad de juegos depende más de las posibilidades económicas de las escuelas que de la tendencia pedagógica adoptada”³³.

Es aquí donde se comprende el porqué, en los niños y en las niñas el juego espontáneo siempre estará presente en cada momento en el que él o ella este en el jardín infantil. Todos aquellos objetos que hacen partes de las aulas, o del espacio al aire libre invitan a los niños y a las niñas a jugar. También menciona Sarlé que la intervención del docente y la mirada del juego como estrategia metodológica para la enseñanza supone la existencia de actividades que el maestro diseña específicamente para enseñar algún contenido el juego no solo está presente como motivador de la enseñanza, sino con actividades dirigidas para enseñar temas puntuales, la reflexión sobre lo jugado y la consecución de las metas propuestas forman parte del proceso de aprendizaje. Esto deja entrever que los docentes que enseñan a niños y niñas en la educación infantil, deberán comprender cómo, el juego como estrategia didáctica les permite hacer de este, una herramienta válida y potente para los aprendizajes que se les quieran llevar a sus estudiantes. Además dice:

“ El juego necesita no solo del niño que juega, pares con quienes jugar, espacios, tiempos y objetos, sino también expertos y contextos sociales que puedan enriquecer y ampliar los significados que se ponen en acto al jugar. Y la escuela, con su formato relacional entre adultos y niños y su capacidad de ofrecer contextos de significado cada vez más amplios, se constituye en un contexto social privilegiado en el que se produce el juego”³⁴

Poco a poco se va comprendiendo el sentido del juego y cómo los docentes de la educación infantil deberán fomentar en dichos espacios, estrategias didácticas adecuadas para los niños y niñas que están atendiendo, donde les contribuya para su formación integral. Como primer lugar se debe comprender lo que Sarlé llama:

“ Marco lúdico” entendido como; el conjunto de señales que delimitan el territorio del juego. Como puertas de entrada, pueden ser iniciado tanto por el maestro como por los niños (...) el docente es quién utiliza esta consigna para iniciar, sostener o finalizar una actividad

³³ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 84

³⁴ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 84

que puede significar o no para los niños y las niñas una marca que diferencia el juego de las actividades serias”³⁵

Sarle resalta la importancia del empleo de juegos en la docencia y puntualiza que *“El educador emplea juegos sencillos que mantienen la atención, ayudan a pensar y permiten a su vez, que este prepare la actividad que sigue. Los maestros inician también juegos en los momentos de espera o cuando necesitan volver a captar la atención de los niños”³⁶*

Todo ello tiene un gran significado para los niños ya que *“...estos juegos propuestos por el maestro (cuando son juegos de verdad y no situaciones disfrazadas de algún componente lúdico) son recibidos con entusiasmo. Es más desean y esperan que el maestro inicie nuevos juegos”³⁷*

Lo manifestado anteriormente hace comprender entonces, que tanto los docentes como los alumnos, en los espacios educativos, se mueven dentro de un marco de significación alternativos, que les permiten entrar y salir de situaciones de juego, y a su vez ambos los manejan simultáneamente; los niños y las niñas comprenden el sentido de la actividad propuesta, entienden y diferencian las actividades serias que son las que propone el maestro dentro de un marco lúdico y también las del juego, dadas por ellos en situaciones de juego libre

Es necesario tener en cuenta, que cuando los docentes inician un juego dentro de un marco lúdico, no deberán disfrazar la situación, como se citó anteriormente, en situaciones de trabajo, que quieren llegar a ser llamativas con el simple hecho de nombrarlas como juego. Los niños y las niñas fácilmente descubren como a partir de una situación que suele empezar como un juego, poco a poco con el desarrollo de la misma, se van dando cuenta que no es del todo un juego, sino una actividad de trabajo que deben cumplir.

³⁵ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 108

³⁶ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 119

³⁷ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 120

Como dice Sarle “no toda situación que compromete la imaginación es un juego. A veces, los maestros llaman juego a propuestas que no lo son, dejando a los niños a mitad de camino entre lo que esperaban que pasara y la tarea misma”³⁸

En consecuencia, según lo anteriormente mencionado, se debe comprender el término “mediación”, dado que el docente diseña en la estructuración del formato particular del juego y las reglas que ponen en acto. Sarle propone lo siguiente:

“La mediación puede ser analizada desde tres perspectivas: en función del momento en que se propone el juego (es decir, en orden a la secuencia interna de una actividad), en función del tipo de juego que los niños desarrollan y en función de la estructura de la actividad”³⁹

La labor del docente radica en acompañar el juego del niño o de la niña, no solo cuando ellos necesiten de su ayuda, para solucionar un conflicto, sino además deberá aprender a permanecer junto a ellos hasta que lo logren dominar, alargando más su intervención. Al respecto Sarle comenta que:

“Tomando al juego como una actividad, esta puede ser analizada en tres momentos (inicio, desarrollo y cierre), observamos que el docente tiene claro como planificar y presentar el juego (disposición del ambiente, los objetos, las consignas) pero esta claridad se desvanece especialmente durante el juego”⁴⁰

Esto deja entender, que el docente debe saber muy bien, el juego que empleará para enseñar a sus estudiantes, por que dicho juego debe contemplar los aprendizajes que quiere brindarles a los niños y niñas a los cuales se está dirigiendo. Ahora bien, el problema aparece según el autor “cuando se pretende que de una vez, o en la misma actividad, los niños aprendan el contenido, jueguen y hablen acerca del contenido una vez finalizado el juego”⁴¹

³⁸ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 123

³⁹ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 132

⁴⁰ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 140

⁴¹ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 140

Las etapas y pasos a seguir previo al desarrollo del juego, cobran una vital importancia ya que desde el inicio del juego hay que lograr crear un marco particular donde los niños y las niñas entren al campo entusiasmados, se organicen entorno al material, objetos y sus características, y escuchen lo que el docente explique y ordene que haya que hacer con interés.

Sarle sostiene que:

“El durante es el momento más crucial del juego, donde el rol del docente deberá ser constante a la hora de intervenir. Es en él durante que necesita asistir, como experto a la constitución del mismo juego. En el durante se puede observar como se trata el fracaso y el error”⁴²

Además, queda claro, que muchas veces a la hora del cierre del juego, los docentes recurren a realizar algún tipo de retroalimentación, tratando de encontrar aquellos aprendizajes dados en las situaciones de juego, que en muchos casos, para los niños y niñas, son irrelevantes y difíciles de explicar. Ello se podrá dar en clases subsiguientes cuando hagamos recuerdo de lo que se hizo en determinada fecha y se hagan comentarios así se podrá reforzar lo que dejó huella en ellos.

Con respecto al tercer momento se encontró que,

“ En el cierre, aparece otra dificultad. Para algunos maestros, este momento del juego resulta de gran trascendencia dado que lo consideran el contexto o escenario óptimo para poder presentar o evaluar los contenidos. Es innegable que cuando los niños juegan, aprenden, pero esto no significa que identifiquemos el aprendizaje con el saber decir”⁴³

Por todo esto dice Sarle que:

“ Resulta tan necesario que el maestro agudice su observación y sus modos de mediación durante el juego, y en acto solicite a los niños la explicación que necesita constatar

⁴² SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 141

⁴³ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 142

para orientar o facilitar el aprendizaje. Es en él durante que se puede vislumbrar lo que los niños saben acerca de los contenidos implícitos del juego”⁴⁴

El docente aquí es quién se convierte en aquel que amplía y enriquece los significados de las situaciones de juego con sus estudiantes, dentro de este contexto social como lo son los jardines infantiles. Así enriquece los significados de las situaciones de juego con sus estudiantes, dentro de este contexto social como lo son los jardines infantiles. Ahora bien, como se observó anteriormente el docente juega un papel muy significativo durante el desarrollo del juego, pero es importante además, reconocer que según el tipo de juego, el docente también mediará de diferentes formas.

Como indica Sarle:

“ Al comparar el juego simbólico con el juego con objetos, específicamente con el juego de construcción, un aspecto que resulta notable es la incidencia que tiene la disposición del ambiente, la diversidad de los materiales y la mediación del maestro. Por un lado, en el caso del juego de construcción se constituye un proceso a través del cual los niños crean un nuevo espacio exterior a partir de los productos de su imaginación. Y en el caso del juego con objetos, la presencia del maestro pareciera resultar necesaria para que los niños armen un escenario sobre el cual jugar con otros”⁴⁵

En cuanto al caso de los juegos dramáticos, para Sarle

“ El maestro deberá enriquecer el juego en la medida en que amplíe la base de experiencia que nutre las situaciones imaginarias. La posibilidad de armar escenario, contar con juguetes en función de los diversos temas, acceder a materiales de uso múltiple (cajas, tablas, sábanas que separen espacios etc.) o accesorios para disfrazarse, depende de la selección y organización que el maestro programe en el diseño de su propuesta, logrará generar incidentes que movilicen el contenido jugado. Y a su vez, al iniciar el juego, su intervención estará en función del guión que los niños van armando”⁴⁶

Con respecto al juego con objetos, continua Sarle diciendo que:

⁴⁴ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 142

⁴⁵ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 147

⁴⁶ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 149

“ La mediación del maestro estará atravesada por el tipo de objeto que ponga a disposición de los niños y por la consigna que los acompañe. El tamaño del objeto, la cantidad, el modo de organización de los grupos, el dominio que sobre ciertas variables tengan los niños va a requerir modos diversos de intervención. También el tiempo y el espacio disponibles sean los aspectos que más deben cuidarse, dependiendo la edad de los niños , si son pequeños para que puedan explorar mas el material, o si son más grandes para armar el escenario sobre el que van a jugar. Por otra parte, la resolución de problemas prácticos (por ejemplo, sostener un bloque para que no se caiga la construcción) hasta el modelado o la construcción conjunta de objetos y escenarios, facilita en los niños la posibilidad de pensar alternativas diversas, las que espontáneamente probarían”⁴⁷

Y finalmente lo que considera a los juegos con reglas convencionales que también hace que la mediación del docente sea diferente, deja comprender que *“en estos casos el juego existe independientemente del jugador o del sentido que este quiera atribuirle. La elección de los juegos en este sector guardan estrecha relación con los contenidos escolares que el maestro enseña”*⁴⁸

En este tipo de juegos, es donde los docentes son quienes acompañan el juego, lo verbalizan, explican sus reglas, y en dicho acompañamiento es donde los niños y las niñas aprenden. Como sustenta Sarle:

“ El problema surge cuando las reglas externas no son conocidas y los niños necesitan que el experto les ayude en los primeros pasos. Cuando el contexto de uso permanece estable, los niños adquieren la capacidad de construir el sentido y la regla del juego como para comunicársela a otro. Si el educador esta junto a ellos en ese momento, puede ofrecer las respuestas que los niños no tienen y que les permitirá enriquecer su juego y resolver los problemas que se le presentan”⁴⁹

Es aquí donde se hace énfasis en la importancia que tiene el docente, en la intervención durante el juego, ya que al dejarlos solos a los niños y las niñas, le es más difícil poder ayudarlos y establecer las conexiones que ellos necesitan frente a un problema.

⁴⁷ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 150

⁴⁸ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 149

⁴⁹ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 148

También cabe resaltar que en este tipo de juego, “*el análisis de formato y reglas permitirá acercar juegos reglados a los niños e ir complejizándolos en la medida en que se observa el dominio de las reglas iniciales sin por esto cambiar el juego original (es decir modificar su estructura profunda)*”⁵⁰

Dentro de este tipo de juego donde la intervención del docente verbaliza dichas reglas, se incluyen además los juegos tradicionales, y los juegos motores, ya que dichos juegos requieren de la transmisión del docente para poder ser aprendidos.

Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra. Como bien lo dice Sarle :

“ El juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego”⁵¹

Y además,

“ En relación con la enseñanza, el juego no solo permite despertar el interés del niño por ser una conducta propia de esta etapa, sino que orienta correctamente el interés al conjugar lo conocido con lo nuevo, la repetición como forma de dominio y el contacto con la vida cotidiana. En el juego, el niño subordina su conducta a ciertas reglas convencionales. Al hacerlo su conducta se torna racional y consciente”⁵²

Con lo anterior se va comprendiendo entonces, que al jugar, los conocimientos implícitos en dicho juego, de una u otra forma están siendo comprendidos por los niños y las niñas, en la medida en que se juega, y se tiene la intervención del docente como ayudante para comprender las reglas y resolver problemas que surjan de situaciones

⁵⁰ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 150

⁵¹ SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 173

⁵² SARLE, Patricia: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 176

problema en los juegos. Finalmente es importante además considerar lo siguiente reflexión de Sarle:

“ En el difícil camino del aprendizaje, el niño necesita experiencia técnica, ricas vivencias, significativos estímulos, para lograr todo el progreso de que él es capaz; y es el juego el que le permite satisfacer plenamente su necesidad de: crear haciendo, aprender jugando y jugar respetando”⁵³

3.3. El juego como estrategia didáctica

Según Gonzales, los maestros hoy en día además de prepararse y actualizarse constantemente deben tener la capacidad de promover en sus alumnos el aprendizaje de los conocimientos, considerando la naturaleza del aprendizaje para poder proponer medios de enseñanza eficaces que produzcan aprendizajes significativos y considera la afirmación de Zarzar sobre la función de los maestros que *“no es solo enseñar sino propiciar que sus alumnos aprendan”* ⁵⁴.

Para lograr que el alumno aprenda, el maestro debe analizar sobre qué puede hacer para propiciar el aprendizaje.

Tomando en cuenta la definición de Gonzales sobre que el aprendizaje es *“el proceso de adquisición cognoscitiva que explica...el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad”*. ⁵⁵

Asimismo el autor menciona la definición de Contreras que enseñar *“es “provocar dinámicas y situaciones en las que pueda darse el proceso de aprender en los alumnos”*⁵⁶

⁵³ PELLICCIOTA Op. cit. p. 79

⁵⁴ GONZALES, Virginia: *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*; México, Editorial Pax México, 2001, p .1

⁵⁵ GONZALES, Virginia: *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*; p. 2

⁵⁶ GONZALES, Virginia: *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*; p. 2

Entonces podemos afirmar que la característica esencial de la enseñanza es la intencionalidad, para este fin los profesores tenemos que diseñar y emplear las estrategias adecuadas que permitan que los alumnos logren el aprendizaje deseado.

Ahora bien la estrategia didáctica, es:

“ Una planificación del proceso de enseñanza – aprendizaje, lo anterior lleva implícito una gama de decisiones que el profesor debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para llegar a las metas de su curso”⁵⁷

Además, agrega *“la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje”*⁵⁸

Con lo anterior entonces se comprende que los docentes deberán planificar los procesos de enseñanza de manera reflexiva donde logren alcanzar los aprendizajes que se propongan en sus prácticas educativas.

Por ello el juego se convierte en un excelente aliado en el quehacer educativo ya que acoge a todos los miembros participantes en un ambiente cooperativo, donde *“los niños que suelen ser distraídos o con poca participación en las propuestas del maestro, en situaciones de juego asumen actitudes de liderazgo y muestran procesos de construcción del conocimiento social sumamente complejos”*⁵⁹

Sarle también sostiene:

“ Que jugar juntos supone ponerse de acuerdo, colaborar con el otro y sanar los conflictos. Los niños colaboran entre sí para garantizar el hecho de jugar y proteger el bien común. Jugar con otros es tan importante que los niños detienen, segmentan o cambian las reglas cada vez que por incompetencia de los jugadores se dan cuenta de que el juego no puede sostenerse.”⁶⁰

⁵⁷ Sistema Tecnológico de Monterrey, México, 2005, p. 5

⁵⁸ Sistema Tecnológico de Monterrey, México, p. 6

⁵⁹ SARLE Patricia, *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 89

⁶⁰ SARLE Patricia, *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 91

Por lo anterior

“ El juego parece ser un argumento convincente para minimizar la tensión que puede aparecer frente a un espacio o material requerido por más de un niño o para sortear situaciones en que la dificultad de la tarea o consigna pareciera atentar contra la resolución de lo planteado”⁶¹

Es importante además tener en cuenta la afirmación de Pelliciota:

“ Llevando implícito el placer, todos los juegos constituyen un eficaz medio para educar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia, responsabilidad, ampliando conjuntamente el campo de la afectividad (...) el juego expresión espontánea de la libre individualidad que estimula el crecimiento, que modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos, aumenta considerablemente su importancia si se torna realmente creativo ”⁶²

En base a las ideas vertidas por estas autoras, se evidencia que el uso de esta gran herramienta es la mejor opción en el campo de la educación:

“ Donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación ”⁶³

Como bien se ha comprendido el juego en la educación infantil:

“ Es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente”⁶⁴

⁶¹ SARLE Patricia, *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*; p. 94

⁶² PELLICCIOTA. Op. cit. p. 78

⁶³ MORENO, J.: *Aprendizaje a través del juego*; España, Ediciones Aljibe, 2002, p. 82

⁶⁴ BAÑERES, Op. cit., p. 48

3.4. Elementos lúdicos en la intervención educativa

Para Delgado, al momento de aplicar el modelo lúdico, es decir el método de intervención educativa basado en el juego, el docente deberá tener en cuenta los siguientes elementos:

- 1.- Tiempo: Planificar nuestras actividades según el tiempo que disponemos para cada sesión o para un proyecto.
- 2.- Espacio: Aprovechar los espacios físicos que tengamos, observar las características para adecuarnos y sobre todo contemplar la seguridad de los niños.
- 3.- El educando: Es imprescindible tomar en cuenta las características, intereses y potencial de los niños para plantear nuestros objetivos y diseñar las actividades.
- 4.- El contexto: Conocer donde nos ubicamos, con que materiales contamos, clima, situación especial de algún niño y todo lo que pueda condicionar la realización del juego.
- 5.- Los docentes. Personal con vocación para la función que realiza, organizado y capacitado.
- 6.- El contenido curricular: La principal misión del docente es facilitar al niño la asimilación de los contenidos curriculares, en un contexto vivencial y divertido.

Es importante recordar el uso de los centros de interés para el desarrollo de las actividades del docente, ya que de esta forma el aprendizaje se convertirá en algo emocionante e interesante para el niño, especialmente si se utilizan elementos mágicos o fantásticos.

3.5. Ejemplos de juegos en la escuela

Para el desarrollo de este punto del trabajo de investigación, se ha tomado algunas ideas del texto: “Juegos para estimular las inteligencias múltiples” del autor Celso

Antunez, y de las webs: Imágenes Educativas y Live Strong, pero finalmente los juegos presentados han sido desarrollados en base al propósito del tema investigado y a la experiencia en aula del autor de la presente investigación.

3.5.1. LA ISLA

Habilidad: Autocontrol, resiliencia

Objetivos:

- Conocer sus limitaciones
- Sobreponerse ante la adversidad
- Resolver problemas

Materiales:

- Vendas
- Palitos de chupete de varios colores
- Un envase grande para simular la zona de fogata.

Desarrollo:

- Hacer que imaginen que dos niños estaban navegando en el mar y el bote donde iban se averió por lo que tuvieron que nadar hacia una isla cercana pero en el trayecto uno se lastimó los brazos y el otro los ojos, por lo que tendrán que ayudarse entre sí para la recolección de palitos de chupete de color amarillo y puedan hacer una fogata en la noche para no tener frío.
- Formar equipos de dos niños.
- En cada equipo se vendará los ojos a uno y atar las manos del otro, cada uno aportará al logro del objetivo según sus posibilidades y limitaciones, el que puede ver guiará a su compañero para que pueda saber la ubicación del palito del color que se necesita, y el que dispone de las manos libres deberá tomar los palitos y reunirlos
- Al sonido del silbato empezarán el juego todos los equipos de los niños en simultaneo.
- Cada pareja empezará a recolectar sus tres palitos del color indicado.

- La pareja que termina se levantará y llevarán juntos sus palitos a la zona de la fogata.

3.5.2. JARDINERO EN ACCIÓN

Habilidad: Autocontrol, empatía, liderazgo, asertividad

Objetivos:

- Respetar los turnos.
- Reconocer la pertenencia a un grupo.
- Ser capaz de comprender a los demás.
- Reconocer sentimientos y emociones ajenos.

Materiales:

- Una regadera o un objeto que represente una herramienta de jardinería.
- Obstáculos para el área de juego, pueden ser cucuruchos de plástico
- Algo para tapar los ojos.

Desarrollo:

- Los niños se sitúan frente a frente a 4 metros de distancia aproximadamente, formando dos filas, delimitando un área de tránsito simulando una avenida y representando los árboles de dicha avenida.
- Vendar los ojos a todos los niños de una de las filas
- Colocar los obstáculos a lo largo de la avenida
- Indicar a los niños que deberán estar atentos a la orden: jardineros en acción
- Indicar que participarán dos parejas por turno y cada pareja estará formada por un niño de cada fila
- Hacer reconocer a cada niño que su pareja se encuentra sentada frente a él.
- Al escuchar la orden mencionada, se pondrán de pie las dos primeras parejas que encabezan las filas
- El resto deberá esperar su turno

- Tendrán que ir en busca de la regadera, que está al otro extremo de la avenida y deberán esquivar los obstáculos que se encuentran en el camino y no toparse con los árboles que se encuentran al rededor, para lograr esto el niño que se encuentra sin venda deberá dirigir a su compañero por el camino haciendo uso de buena comunicación, motivarlo para que no se desanime, sin molestarlo y poniéndose en el lugar de su compañero para entender sus limitaciones.
- Una vez que llegue el equipo al final de la avenida, el niño que no tiene venda en los ojos tomará la jardinera y regará la plantita que se encuentra ubicada allí, luego la dejará en su lugar, le retirará la venda a su compañero y retornarán ambos a su lugar donde se encontraban ubicados sentados.
- Gana el equipo que llega primero. El otro equipo también retorna a su lugar
- Sucesivamente van pasando más jardineros, hasta pasar todo el grupo.
- Después se hará un diálogo en el que se les preguntará, ¿cómo se han sentido?, ¿cómo sintieron a las demás personas?.

3.5.3. LA GRAN TORTUGA

Habilidad: Autocontrol, resiliencia, empatía

Objetivos: enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.

Materiales:

- Colchonetas, una por grupo.
- Tizas o cintas autoadhesivas para señalar las casitas de las tortugas en el piso

Desarrollo:

- Este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad o en el patio del colegio.
- El “caparazón” será una colchoneta de gimnasio .
- Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a los niños en grupos de cuatro a más.

- Se les señala la casita de la tortuga a la cual deberán llegar, cada equipo contará con una casita
- Los niños de cada grupo se arrodillan apoyando las manos en el piso, cubiertos por su “caparazón” se convertirán en una gran tortuga.
- Sin agarrarla, tienen que intentar mover “la caparazón” en dirección a la casita señalada.
- Al hacerla recorrer el itinerario determinado si la colchoneta se cae deberán regresar al punto de partida.
- Si los niños no se organizan y no controlan sus movimientos e ímpetu, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla y avanzar rumbo al destino deseado.

3.5.4. ESPEJO MAGICO

Habilidad: Autoestima

Objetivos: Sentirse único y valioso

Materiales:

- Caja con tapa,
- Papel de regalo
- Cinta decorativa
- Espejo, pegamento.

Desarrollo:

- Forrar la caja con el papel vistoso
- Pegar el espejo al fondo de la caja
- Pasar la cinta decorativa alrededor de la caja y amarrar con un lazo.
- Reunir a los niños en círculo y decirles que lo más maravilloso del mundo lo podrán ver dentro de esa caja.

- Dejar que ellos sacudan la caja y hagan suposiciones de lo que puede ser que haya adentro.
- Al compás de una música se pasan la caja de mano en mano y al detenerse la música, el niño que quedó con la caja en sus manos se pondrá de pie y podrá mirar dentro, diciéndole que debe mantener el secreto de lo que ha visto hasta que todos hayan tenido su turno.
- Cierra la caja, se vuelve a sentar y continúan circulando la caja al compás de la música hasta que le haya tocado turno a todos los niños
- Se llevarán una sorpresa al ver que ellos son lo más maravillosos del mundo
- Preguntarles de porque cada uno de ellos es lo más maravillosos que hay en el mundo.

FIGURA 8: Desarrollo del juego Espejo Mágico



FUENTE: Clase realizada por el investigador

FIGURA 9: Momento próximo a detenerse el sonido de la pandereta



FUENTE: Clase realizada por el investigador

FIGURA 10: Niño en que se detuvo la música, a punto de mirarse en el espejo y descubrir que él es lo mas maravilloso del mundo



FUENTE: Clase realizada por el investigador

3.5.5. ALABANZAS

Habilidad: Autoestima

Objetivos: reconocer sentimientos y emociones ajenos. Respetar los turnos. Reconocer la pertenencia a un grupo. Conseguir objetivos comunes.

Materiales:

- Pelota de trapo, media enrollada o bolsa de frejoles
- Plumones
- Cinta adhesiva.

Desarrollo:

- Reunir a los estudiantes en un círculo
- El guía del juego debe unirse al círculo y mantener una pelota suave, una media enrollada o bolsa de frejoles en la mano.
- Decirles a los niños que van a jugar un juego llamado "Alabanzas" y dar ejemplos de una serie de alabanzas.
- Hacerles saber que el guía va a comenzar el juego llamando el nombre de un niño, pasando la pelota a ese niño y luego diciendo algo edificante a ese niño.
- Ese niño recibirá la pelota y entonces imitará el proceso lanzándola a otro niño en el círculo.
- Recuerde a cada niño que debe decir algo positivo o que le guste del niño que escoja.
- No se puede pasar el balón a alguien que ya lo haya tenido.
- El guía irá registrando las alabanzas de cada niño.
- Terminar el juego una vez que cada niño haya recibido una alabanza positiva.
- Preguntarles a cada uno si recuerda que alabanza le dijeron y al que no lo recuerde decírselo usando el registro que llevó de las alabanzas
- Escribirla en carteles para que cada uno lo pegue en la pizarra, luego dicho cartel lo podrá llevar a su casa

3.5.6. ABRAZOS MUSICALES

Habilidad: Autoestima

Objetivos: Sentirse aceptado y querido, pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.

Materiales: Instrumento musical o un cd de música

Desarrollo:

- Al compás de la música los participantes danzan por el aula.
- Se les recuerda los números para tengan en cuenta de cuantos se abrazarán cada vez.
- Cuando la música se detiene, cada niño abraza a otro.
- La música continúa, los participantes vuelven a bailar, si quieren, con su compañero.
- La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas.
- El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.
- En todo momento ningún niño puede quedar sin ser abrazado.
- Hacemos un abrazo gigante entre todos incluida la profesora quien les manifestará que los quiere.

FIGURA 11: Desarrollo del juego Abrazos Musicales



FUENTE: [http: Live Strong](http://Live Strong)

3.5.7. EL ARO

Habilidad: Resiliencia

Objetivos: enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.

Materiales:

- Aros de plástico, de los llamados hula hula, un aro por equipo.

Desarrollo:

- La profesora invita a 5 jugadores a colocarse alrededor de cada aro.
- Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de sus compañeros formando un círculo alrededor del aro y de forma que el aro quede sobre sus pies.

- La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos la cabeza dentro de él.

3.5.8. CARITAS

Habilidad: Empatía

Materiales:

- Hojas de papel,
- Plumones
- Cinta adhesiva.

Desarrollo:

- Dibujar en cada hoja una carita con una de las siguientes expresiones: felicidad, tristeza, enojo y susto.
- Enseñar a los niños a reconocer dichas expresiones.
- Colocar en la espalda de cada niño una hoja sujetada con la cinta autoadhesiva, sin que éste tenga conocimiento de que expresión le tocó.
- Al compás de la pandereta los niños circulan por el aula hasta que la profesora detiene el sonido y diga la palabra “alto”
- Los niños quedan como estatuas y el niño que queda ubicado atrás de otro le tocará el hombro para que voltee y mediante la mímica intentará que descubra la emoción que lleva dibujada en su espalda a lo que el otro niño dirá en voz alta lo que adivina y contrastará con la hoja que llevaba en su espalda.
- Conocimiento de emociones
- Interpretar emociones
- Ponerse en el lugar de otro

FIGURA 11: Desarrollo del juego Caritas



FUENTE: Clase realizada por el investigador

3.5.9. EMOCIONES

Habilidad: Empatía

Objetivos: Aprender a expresar mediante gestos las emociones de alegría, tristeza y enfado.

Materiales:

- Una cámara de fotos real

Desarrollo:

- Salen los niños de uno en uno al frente de sus compañeros.
- Se le susurra al oído del niño que sale a la pizarra qué sentimiento tiene que representar para la foto.

- Mientras que el niño posa y le hacemos la foto, el resto de la clase ha de adivinar de qué sentimiento se trata.
- Una vez identificado, preguntamos a los participantes en qué situaciones se encuentran así o han visto de alguien que haya estado así, propiciando a que cada uno responda la pregunta.
- Al final, hacemos tres fotos a toda la clase, una en la que estén todos tristes, otra en la que estén todos alegres y otra en la que estén todos enfadados.
- Luego las revelamos y las colgamos en la clase.

3.5.10. COLLAGE

Habilidad: Asertividad

Objetivos: Reconocer la pertenencia a un grupo. Aprender a decir lo que nos gusta y lo que pensamos respetando a los demás. Tomar decisiones en grupo. Conseguir objetivos comunes.

Materiales:

- 4 cartulinas
- 1 barra de pegamento
- 1 rotulador
- 1 revista atrasada.

Desarrollo:

- Se divide el grupo en tres subgrupos del mismo número de personas y un cuarto grupo de tres observadores (1 por grupo).
- Mientras los observadores observan, los grupos tienen un tiempo para realizar un collage, que represente, por ejemplo, las cuatro estaciones del año.
- Solo se podrá utilizar el material que el profesor coloque en el centro de la mesa.
- Suena el silbato de inicio y el del final después de 20 minutos

- Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado, al menos, el título.
- Al término del tiempo los trabajos se entregan al profesor.
- Se trata de ver qué grupo lo ha hecho mejor.
- Para ello, se pondrán los trabajos en el suelo
- Cada observador externo hará su comentario acerca de los trabajos
- Se producirá a una votación realizada por los propios niños, de la cual saldrá un collage ganador.
- Posteriormente se hará un pequeño debate para contar cómo se han sentido a la hora de realizar el collage y durante las votaciones.

FIGURA 12: Desarrollo del juego Collage



FUENTE: Clase realizada por el investigador

CONCLUSIONES

La motivación al realizar el presente trabajo de investigación fue el de probar que es posible aprovechar y optimizar el tiempo que pasa el niño de 4 y 5 años en la escuela durante la etapa de la educación inicial con la finalidad de entrenarlo en habilidades sociales; dado que los últimos estudios indican que antes de que el sujeto cuente con preparación técnica es necesario que tenga dominio personal y consiga buenas relaciones con las personas que se rodea.

Cuál sería la mejor forma y el cómo lograrlo también fueron materia de análisis lo cual llevó a un estudio profundo sobre el juego y su impacto en el niño.

Al finalizar la presente investigación se llega a las siguientes conclusiones:

1. El juego es la actividad principal de la infancia, interviene en el ámbito afectivo emocional, social, cultural, creativo, cognitivo, sensorial y motora del niño por tanto es imprescindible su presencia durante su desarrollo.
2. En un mundo globalizado donde existe una alta competitividad, las personas además de estar bien preparadas en cuanto a conocimientos son valoradas por sus habilidades personales y sociales, las cuales se pueden desarrollar y entrenar desde la primera infancia.
3. El educador debe conocer como incorporar la acción lúdica del mejor modo para sacarle el mayor provecho posible en sus sesiones de aprendizaje ya que constituyen la mejor herramienta de enseñanza de habilidades sociales.

REFERENCIA DE FUENTES DE INFORMACIÓN

1. ANTUNES, Celso: Juegos para estimular las inteligencias múltiples; Madrid, Narcea Ediciones, 2006
2. BAÑERES D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida : El juego como estrategia didáctica; España, Editorial Graó, 2008
3. BARUDY, Jorge – DANTAGNAN, Maryorie: Los buenos tratos a la infancia; Barcelona, GEDISA, 2005
4. BATALLA FLORES, Bartra: Habilidades Motrices; INDE, 2000
5. BERGER Y LUCKMAN: La construcción social de la realidad; Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1991
6. DELGADO LINARES, Inmaculada: El juego infantil y su metodología; Madrid, Paraninfo, 2011.
7. DIAZ LUCEA, Jordi: La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas; España, Inde, 1999
8. DURAND, Marc: El niño y el Deporte; Barcelona, Paidós, 1988
9. FERLAND, F.: ¿Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años; Madrid, Narcea, 2005
10. GONZALES, Virginia: Estrategias de enseñanza y aprendizaje; México, Editorial Pax México, 2001
11. IMÁGENES EDUCATIVAS: <http://www.imageneseducativas.com/15-juegos-de-clase-para-desarrollar-habilidades-sociales-en-niños/>
12. KAZDIN, Alan: Modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas, México, El Manual Moderno, 1994
13. LIVE STRONG: <http://www.livesstrong.com/article/136335-self-esteem-games-kids/> juego de autoestima para niños

14. LOPEZ, María Elena – GONZÁLES, María Fernanda: Inteligencia emocional; Colombia, Ediciones Gamma S.A., 2005
15. MARÍN, I.: El placer de jugar: aprende y diviértete jugando con tus hijos; Barcelona, CEAC, 2008.
16. MICHELSON, L., Sugai, D., Wood, R. & Kazdin, A.: Las habilidades sociales en la infancia: Evaluación y tratamiento; Barcelona, Martinez Roca, 1987
17. MORENO, J.: Aprendizaje a través del juego; España, Ediciones Aljibe, 2002.
18. MOYLES, Janet: El juego en la educación infantil y primaria; Madrid, Ediciones Morata, 1990
19. MUÑOZ, Cristina et al: Habilidades sociales; España, Paraninfo, 2011
20. OVEJERO BERNAL, Anastacio: Las habilidades sociales y su entrenamiento: Un enfoque necesariamente psicosocial, España, Universidad de Oviedo, 1990
21. PAPALIA, D: Niñez temprana, novena edición, México, Mc Graw Hill, 2005
22. PELLICCIOTTA I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano de Capalbo B., Casullo de Mas Velez M., & Bottino de Quirini S.: Enciclopedia practica pre-escolar, dramatización y construcciones; Buenos Aires, Editorial Latina, 1971
23. PEÑAFIEL, Eva – SERRANA, Cristina: Habilidades Sociales, EDITEX, 2010
24. POSADA, Alvaro (et al.): El niño sano; Colombia, Editorial Médica Internacional, 2005
25. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA Diccionario de la lengua española: <http://dle.rae.es/?id=JvGWgMw/>
26. REPETTO, Elvira: Formación en competencias socioemocionales; Madrid, La Muralla S.A., 2009
27. ROCHE OLIVAR, Robert: Inteligencia prosocial: educación de las emociones y valores; España, Universidad Autónoma de Barcelona, 2004

28. SANTILLANA <http://www.santillana.com.ve/pizarra.asp?idpizarra=16>
29. SARLE, Patricia: Enseñar el juego y jugar la enseñanza; Buenos Aires, Paidós, 2006
30. SISTEMA TECNOLOGICO DE MONTERREY, México, 2005
31. VAELLO ORTS, Juan: Las habilidades sociales en el aula; Madrid, Santillana, 2005