

**CAPÍTULO I**  
**PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL**  
**PROBLEMA**

## **I.PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.1 Planteamiento del problema. -**

El campo de las habilidades sociales ha tenido un gran desarrollo e importancia en los últimos años. En Europa en la década de los 60, época floreciente en la investigación sobre el desarrollo infantil, marca el comienzo de la era de intervención moderna de intervención temprana y se reafirma la idea acerca de las capacidades que tiene el ser humano en los primeros años de vida.

Sin embargo, no es hasta la década de los setenta cuando el término habilidades sociales se consolida, se delimitan sus bases teóricas y conceptuales y se genera un volumen muy grande de investigación dirigida tanto a la evaluación como al diseño y aplicación de programas de intervención para la mejora de dichas habilidades interpersonales. (Lang,1968, p.20)

Está comprobado que aquellos niños y/o adolescentes que muestran dificultades en relacionarse o en la aceptación por sus compañeros del aula o la familia, tienden a presentar problemas a largo plazo vinculados con la deserción escolar, los comportamientos violentos y las perturbaciones psicopatológicas en la vida adulta y se sostiene que las habilidades sociales no sólo son importantes respecto a las relaciones con los pares sino que también permiten que el niño y el adolescente asimilen los papeles y las normas sociales. (Michelson,1987, p.12)

A nivel Internacional en España en el 2009 se hizo una investigación bibliográfica denominada; las habilidades sociales en la edad preescolar que llegó a la conclusión que los niños y niñas deben aprender a relacionarse adecuadamente para vivir de forma satisfactoria en compañía de los otros, además se pudo determinar que en la edad preescolar se encuentran las bases del comportamiento. (Lacunza,2009, p. 56-66).

Lacunza en el 2009 realizó estudios sobre la competencia de habilidades sociales en niños preescolares en situación de pobreza en Tucumán-Argentina y sus resultados fueron significativos ya que se observó que todos los niños de comportamientos disruptivos mostraron menos habilidades sociales llamada también conducta no asertiva que implica la violación de los propios derechos al no ser capaz de expresar honestamente sentimientos, pensamientos y opiniones, permitiendo a los demás que violen los sentimientos y con falta de confianza.

Varios estudios revelan que desde períodos tempranos del desarrollo indican que entre el 50 y 60% de los niños que presentan altos índices de mal comportamiento a la edad de los 3 a 4 años seguirán mostrándolos en la edad escolar. Por lo tanto, se plantea que estas dificultades tienen permanencia y estabilidad en el tiempo, perpetuando las dificultades en la edad escolar e incluso en la adultez (Briggs-Gowan et al., 2006; Campbell, Shaw y Gilliom, 2000; Feeney-Kettler, Kratochwill y Kettler, 2011, p.197-216).

Según el estudio realizado en la población preescolar chilena en Santiago se estima que un 29,7% de niños presenta alteraciones conductuales, mostrando agresividad, retraimiento, inmadurez e imagen disminuida y dificultad para expresar sentimientos. (Seguel,1992, p.364).

Según el Ministerio de Educación en el Perú MINEDU ,(2003), los datos estadísticos indican que de cada 100 escolares , 31 presentan deficiencias significativas en sus habilidades sociales, esto debido a la inadaptación social que poseen estos niños; es habitual que también tengan problemas con los estudios, pudiendo provocar trastornos asociales o trastornos de la conducta, bullying o acoso escolar y el fracaso escolar.

Dentro del Contexto nacional, varios autores se preocuparon por este tema de las habilidades sociales. A continuación, las investigaciones realizadas en Bolivia:

Ferreira Y. Reyes P. (2011) en la investigación “programa de intervención en habilidades sociales para reducir los niveles de acoso escolar entre pares o bullying” (...). Así también se llegó a la conclusión de que, mediante el diseño de un programa

de intervención en el aprendizaje de habilidades sociales, sí se pueden solucionar los conflictos en el aula y disminuir el Bullying o acoso escolar.

Aparicio L. (2011) En su proyecto de grado “Programa de Fortalecimiento de habilidades sociales que sufren maltrato infantil” (...) Teórica y prácticamente concluye que es factible desarrollar un programa en habilidades sociales contextualizadas a grupos desfavorecidos como lo es en el orfanato “familia feliz”. La propuesta de Fortalecimiento de las habilidades sociales beneficia de manera directa a los niños (as) que sufrieron maltrato infantil en el orfanato ya que con el desarrollo del programa los niños conocieron los conceptos y las formas asertivas de comportamiento para su mejor desarrollo interpersonal.

A nivel local se hizo una revisión bibliográfica en la biblioteca de la Facultad de Humanidades carrera de Psicología perteneciente a la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho de la cual se tiene los siguientes datos de investigaciones descriptivas y prácticas institucionales que se detallan a continuación:

\*Martínez, C. (2016, p.183) “Fortalecimiento de habilidades sociales en adolescentes y jóvenes con síndrome de Down que asisten a la Fundación Down de la ciudad de Tarija”, concluye de manera general que el programa individual de habilidades sociales tuvo impacto positivo en los participantes que asisten a la fundación Down.

\*Téllez, R. (2016) “Promoción y resiliencia mediante el desarrollo de un programa de habilidades sociales en adolescentes de la unidad educativa “Delfín Pino Ichazo en la localidad de la Concepción del municipio de Uriondo, concluye que para evaluar el nivel de resiliencia y habilidades sociales y conocer el impacto del programa ,se realizó la aplicación de un pre y post test a través de 2 escalas, los resultados obtenidos evidencian los cambios que tuvieron los adolescentes durante el desarrollo del programa.

\*Subia, L. (2018, p.73) “Programa de Fortalecimiento de las habilidades sociales y Asertividad en niños del proyecto Cajita del arte de la comunidad de la Victoria municipio de San Lorenzo”; en conclusiones generales se puede indicar que la

población objetivo logró ser mejorada en sus habilidades sociales y asertividad, lo que permite a todos estos niños alcanzar un desarrollo y maduración psicológica más adecuada a las exigencias del medio social en los ámbitos familiar, laboral y académico a los cuales estarán sometidos durante los últimos años.

En Bolivia en los últimos años se han efectuado varias tesis y validaciones de programas de entrenamiento de estas habilidades sociales, todos con un marcado énfasis hacia individuos insertos en colegios de educación primaria y secundaria, universidades y centros institucionalizados o de acogida y no así para centros integrales. También la problemática nace del aumento de casos de bullying en las Unidades educativas de Bolivia. El diario Opinión, nos menciona que el 50% de los estudiantes sufre algún tipo de bullying en sus Unidades Educativas.

Por todo lo anteriormente descrito, se planteó realizar la propuesta de “PROGRAMA DE FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES MEDIANTE LA ESTRATEGIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN NIÑOS MENORES DE 5 AÑOS”.

## **1.2. Justificación. –**

Las habilidades sociales en niños son competencias de responsabilidad, de educación como un proceso social y cultural, que implica corresponsabilidad de la familia, sociedad y las instituciones educativas, posibilita interactuar, relacionarse con los iguales y con los adultos en forma efectiva y mutuamente satisfactoria.

Las estrategias del juego permiten y facilitan un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad. Los juegos constituyen una fuente de preparación para la vida adulta y posibilitan ensayar situaciones divertidas, conflictivas que quizá se vayan a experimentar en la vida. (UNESCO,1980, p.17)

Desde la práctica de la psicología educativa se viene evidenciando la importancia cada vez mayor de esta temática en el contexto del aula; sin embargo, también desde el

terreno de la personalidad, las habilidades sociales que se han venido desarrollando dentro de los aspectos a los que se les presta cada vez más importancia por la influencia que ejerce en la autoestima y el desarrollo emocional del individuo.

Diferentes enfoques evolutivos señalan que el desarrollo se inicia con el nacimiento del niño. Por ejemplo, desde una perspectiva conductista se han encontrado indicios de una interacción social primaria ya en los primeros meses de vida y estudios evolutivos destacan que la socialización de un niño en sus primeros años de vida se produce gracias a la interrelación de factores biológicos, cognitivos y emocionales. (López y Fuentes Rebollo 1994, pag.67-68).

La presente investigación propositiva se centrará en la elaboración de un programa que permita desarrollar las habilidades sociales de niños mediante la estrategia de los juegos cooperativos; por lo tanto, los beneficiarios de la investigación serán niños menores de 5 años que asistan a centros integrales de la ciudad de Tarija.

El programa de fortalecimiento de habilidades sociales se desarrollará por el medio virtual, es decir plataformas digitales que servirán de gran ayuda a la población beneficiaria ya que atravesamos una gran crisis mundial sanitaria y este trabajo ya cuenta con todo lo necesario para su posterior ejecución.

El **aporte metodológico** de esta investigación consiste en la elaboración de un Programa de fortalecimiento de habilidades sociales mediante la estrategia del juego cooperativo el cual contiene 6 módulos y 20 sesiones de 4 actividades en cada sesión para un mejor desarrollo de trabajo.

Asimismo, se constituirá un primer antecedente basado en un estudio de investigación propositiva en el nivel de educación inicial en el contexto de un centro infantil. Lo cual servirá como fuente de conocimiento para la realización de futuras investigaciones.

El **aporte teórico**, es el bagaje de la teoría seleccionada para el respaldo del trabajo de fortalecimiento de las habilidades sociales para mejorar su interrelación en la familia, escuela y comunidad. Aportará con información válida y confiable sobre la influencia

de los juegos cooperativos en las habilidades sociales que servirán para futuras investigaciones y elaborar nuevas teorías.

El **aporte práctico** de la presente investigación aportará con técnicas, actividades y el procedimiento de cada fase del programa beneficiando así a los niños, a su familia y a la sociedad y dar solución a la problemática expuesta en la investigación.

**CAPÍTULO II**  
**DISEÑO TEÓRICO**



## **II DISEÑO TEÓRICO**

### **2.1 Objetivo General**

Elaborar un Programa de fortalecimiento de habilidades sociales mediante las estrategias del juego cooperativo en niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Seleccionar un instrumento para diagnosticar el grado de habilidades sociales mediante la estrategia del juego cooperativo que tienen los niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.
- Diseñar las sesiones del programa de fortalecimiento de habilidades sociales mediante la estrategia del juego cooperativo para los niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.

**CAPÍTULO III**  
**MARCO TEÓRICO**

### III MARCO TEÓRICO

#### ANTECEDENTES:

Las habilidades sociales infantiles constituyen un amplio campo de investigación, con importantes desarrollos teóricos y metodológicos en las últimas décadas, han despertado gran interés en las diferentes áreas de la psicología por sus aplicaciones. Las destrezas sociales son una parte esencial de la actividad humana ya que el discurrir de la vida está determinado, al menos parcialmente, por el rango de las habilidades sociales (Caballo, 2005, p.73).

Schaffer sostuvo que *“las interacciones sociales implican una serie de modelos de comportamientos muy complejos y sincronizados, ejecutados recíprocamente por dos o más sujetos.”* Cabe destacar que la socialización se produce en interrelación con el desarrollo cognitivo, tanto la familia y la escuela como el acceso a otros grupos de pertenencia con ámbitos privilegiados para el aprendizaje de habilidades sociales, siempre y cuando estos contextos puedan proporcionar experiencias positivas para adquirir comportamientos sociales, ya que se aprende de lo que se observa, de lo que se experimenta y de los refuerzos que se obtiene en las relaciones interpersonales. (Schaffer,1990, pag.37)

Por lo tanto, la familia es la primera unidad social, donde el niño se desarrolla y donde tienen lugar las primeras experiencias sociales. En la actualidad, en las sociedades mundiales, el 72% de los niños vive solamente con un solo progenitor, y alrededor del 25% de hogares donde trabajan ambos padres es probable que los niños estén solos con escasa o ninguna supervisión por parte de los padres, entonces el clima familiar pasa por un receso de crisis que pone en peligro su capacidad de funcionamiento y causan graves estragos a la familia tanto de países desarrollados como en los no desarrollados.

En los últimos años hasta nuestros días en la educación inicial o llamada también preescolar se están ejecutando algunos métodos y ejercicios para mejorar el área social en los niños ya que ellos aprenden a relacionarse y a entenderse con las personas fuera

del hogar, sobre todo con niños de su propia edad. Aprenden a adaptarse a otros y a cooperar mediante las actividades de juego, siempre y cuando estos sean promovidos de forma oportuna, caso contrario, influirán negativamente en este proceso. (Gonzales,2014, p.5)

A continuación, se detallan conceptos fundamentales que dan riqueza a la presente investigación:

### **3.1 Conceptualización de la infancia y sus etapas**

#### **3.1.1 La infancia:**

El concepto “infancia” se ha construido gradualmente a lo largo de la historia de la humanidad; esta construcción va de la mano de las distintas formas de concebir a los niños que han tenido las variadas culturas desde los albores de la humanidad antes del periodo llamado historia, es decir, desde las primeras tribus organizadas en clanes. La investigadora, antropóloga y escritora Jean Auel nos muestra las teorías de la organización de nuestros antepasados prehistóricos, en la que el niño y la niña es observado como una bendición además de ser un miembro del clan al que se debe proteger a cualquier costo producto de la alta tasa de mortalidad de las primeras tribus de homo sapiens de Europa, que se deba a las formas de vida cavernarias demasiado expuestas a las irregularidades del clima y agrega que a diferencia de las sociedades más avanzadas la crianza y desarrollo de los niños y niñas no recaen en lo absoluto en la madre sino más bien es compartida por hombres y mujeres no solo de parentesco directo sino que en general por todos los miembros del clan que ven en el niño y niña la preservación de la tribu. (Ramirez,2017, p.17)

Uno de los factores que influyen en el desarrollo es la situación de las personas dentro de su ciclo de vida. Cuando hablamos del ciclo de vida, lo dividimos en las siguientes etapas:

El periodo de lactancia que empieza en el nacimiento y comprende hasta aproximadamente 2 años de edad. El segundo periodo que es la infancia desde los 2 años hasta la niñez tardía de unos 12 años. El tercer periodo que comienza con la pubertad que es el final de la infancia y el inicio de la adolescencia comprende de los 12 a los 20 años. El cuarto periodo es la adultez inicial que abarca de los 20 a los 40 años. El quinto periodo es la adultez madura que abarca de los 40 a los 60 años de edad. Y el sexto periodo senectud o vejez abarca de los 60 años en adelante. (Hoffman,1996, p.654).

Según el autor Craig en 1997, el periodo de la infancia se estudia en dos periodos para comprender a detalle los cambios que ocurren, el periodo de la primera infancia o infancia temprana y la segunda infancia o niñez media.

### **3.1.1.1 Infancia temprana o primera infancia:**

Los primeros años de la niñez de los 2 a los 6 años, se encuentran marcados por cambios radicales en las habilidades físico-motoras, cognitivas y lingüísticas, además de la transformación del lactante gordinflón y vacilante en un niño de seis años más alto y esbelto, de la alteración de las proporciones corporales que lleva a que los preescolares abandonen la apariencia de los bebés. Al mismo tiempo, los cartílagos se vuelven tejido óseo en muchas áreas del crecimiento del cuerpo.

Entre los dos y los seis años el cuerpo infantil pierde su apariencia anterior y cambia en tamaño, forma y proporción. Al mismo tiempo, el rápido desarrollo cerebral lleva a la capacidad de un aprendizaje más perfeccionado y complejo y a un refinamiento de las habilidades motoras gruesas y finas que no era posible antes.

Cada niño crece de acuerdo a su herencia genética, nutrición y oportunidades de jugar y ejercitarse. En comparación con el crecimiento del primer año y medio, los años de la niñez están marcados por un avance más lento y estable hasta el estirón de la

adolescencia. Ya son la obligación de dominar los súbitos cambios de estatura, los niños aprovechan esta pauta estable para adquirir nuevas habilidades.

Durante el periodo de crecimiento físico del nacimiento a la madurez, la proporción recíproca de las partes corporales también se modifica radicalmente a pesar de que ha crecido al doble, la cabeza alcanza un octavo del tamaño del cuerpo, las piernas aumentan cinco veces hasta ser la mitad de la longitud corporal. Este alargamiento de la parte baja del cuerpo inicia con firmeza en la niñez temprana, cuando los pequeños comienzan a perder aspecto de bebés gordos. (Cratty, 1986, p.205).

Durante los años preescolares se desarrollan habilidades motoras finas y gruesas. Las condiciones óptimas para el aprendizaje físico-motor requieren preparación, actividad, atención y retroalimentación.

Entre los dos y los seis años los niños desarrollan la capacidad de la representación simbólica, la transformación de gente, hechos y objetos físicos en simbólicos mentales, que vuelven más complejos sus procesos de pensamiento y permiten el desarrollo de conceptos como el del orden cronológico, tanto del pasado como del futuro.

Tienen dificultad en las clasificaciones, tiempo, secuencias, relaciones espaciales, es concreto, irreversible, egocéntrico y centrado. Se incrementan las habilidades lingüísticas recordando que éstas se dan en un contexto social y se encuentran afectadas por factores como la clase socioeconómica y la pertenencia de un grupo étnico; gracias al lenguaje los niños asimilan valores sociales.

El tiempo de los dos a los seis años está asociado con procesos importantes en socialización del niño. Los niños necesitan aprender a controlar sus emociones deben balancear la autonomía e independencia con el amor que reciben de sus padres. Una de las metas de la socialización es enseñar a los niños a canalizar sus sentimientos agresivos ya sea imitando o identificándose con los padres.

Así mismo se cree que los niños aprenden comportamientos unos de otros; entre pares los niños moldean y refuerzan conductas apropiadas, en ausencia de amigos los compañeros imaginarios sirven para adquirir habilidades sociales. Así la socialización

está diseñada a enseñar a los niños conceptos y reglas de la sociedad en la que viven, internalizan normas morales, esquemas de género e identidad de género.

El juego da al niño la ocasión de practicar y adelantar en una atmósfera de expresión libre de sus capacidades físico-motoras, cognoscitivas y lingüísticas, de manifestarse y explorar habilidades sociales importantes, el juego ofrece oportunidades de adquirir empatía, reglas y comportamientos que la sociedad considera como adecuados, así como la capacidad de distinguir lo real de lo simulado, permite manipular la realidad, los significados y la experiencia de los niños (Craig, 1997, p.434-435).

### **3.1.1.2 Segunda infancia o niñez media:**

Durante la niñez media de los 6 a los 12 años, los niños afinan y adquieren sus habilidades motoras y se vuelven más independientes. Con las oportunidades de instrucción adecuadas, aprenden a andar en una bicicleta, saltar la cuerda, nadar, tirar a la canasta, bailar, escribir y tocar instrumentos musicales. Gracias al progreso de las capacidades físicas y una coordinación, son importantes los deportes en equipo.

En esta etapa existe una pauta de crecimiento físico estable que persiste hasta la adolescencia, es decir, al entrar a la escuela el niño se encuentra en un periodo estable de crecimiento hasta alrededor de los nueve años las niñas y 11 años los niños. El tiempo y el grado de crecimiento presentan variaciones, pues sufren la influencia del ambiente, la nutrición, el género y los factores genéticos. También a lo largo de esta edad los niños continúan adquiriendo la fuerza, velocidad, coordinación y control que necesitan para perfeccionar sus habilidades motoras gruesas y finas, además siguen mejorando sus habilidades verbales, también aprenden a leer y escribir.

Durante la niñez media comienza un aprendizaje más formal, el ingreso a la escuela presenta muchos retos. Los niños deben establecer relaciones de confianza con otro adulto y empezar la jornada hacia la independencia. Para fermentar la capacidad y el

pensamiento crítico, los maestros deben colaborar con los niños para que aprendan procesos de control y habilidades de reflexión en vez de adelantar el aprendizaje memorizado.

Uno de los más importantes contextos para el desarrollo de la autoestima es la familia; aparte de los cambios en la dinámica familiar, la niñez media atestigua progresos en la cognición social, que consiste en los pensamientos, conocimientos y comprensión del mundo social en el que vive el niño. (Craig, 1997, p.436-440).

### **3.1.2 Desarrollo infantil:**

El Desarrollo Infantil es una parte fundamental del desarrollo humano, considerando que en los primeros años se forma la arquitectura del cerebro, a partir de la interacción entre la herencia genética y las influencias del entorno en el que vive el niño. Además, es un proceso amplio y complejo, más esclarecido en las últimas décadas, incluyendo su relación con el cuidado diario y la influencia del medio ambiente sobre el mismo (Mustard ,2009, p.639).

El desarrollo psicológico normal del niño es “el resultado de la conjunción de muchas funciones y actividades psíquicas diversas que se integran en la unidad de la personalidad infantil”. Según estos autores las funciones psíquicas se agrupan en 4 ámbitos: desarrollo físico y psicomotor, desarrollo de las funciones cognitivas, desarrollo emocional y desarrollo social y familiar. (Rodríguez, Lozano y Caballero, 2002, p. 22).

#### **3.1.2.1 Desarrollo físico y psicomotor:**

Las capacidades físicas del recién nacido evolucionan rápidamente en los dos primeros años de vida gracias a la maduración neurológica que permite el desarrollo psicomotor en dos direcciones: céfalo-caudal (controla primero el cuello hasta llegar a las piernas) y próximo-distal (del centro a los extremos: primero brazos, después dedos). Gracias a



esto, los sentidos maduran y el niño puede explorar el mundo. Pero este desarrollo físico va ligado al intelectual y afectivo. Una vez que el niño empieza a andar, se desarrollan habilidades motoras gruesas como subir y bajar escaleras, correr, saltar, etc.) y finas (dibujar, construir, manejar objetos pequeños, etc.). Gracias a ello, se propicia la anatomía y el niño toma conciencia de su esquema corporal y poco a poco llega la lateralización (dominancia de ojo, mano y pie en la parte derecha o izquierda del cuerpo).

### **3.1.2.2 Desarrollo cognitivo:**

Al principio, el bebé usa la percepción y las respuestas motoras para responder y adaptarse al entorno. A medida que crece, se va dirigiendo a los objetos y los busca de forma activa. En la etapa preescolar y primera infancia (3-5 años) aparecen los procesos simbólicos que se aplican al juego en el que el niño representa personajes u objetos no presentes. Aún tiene un pensamiento egocéntrico sobre la realidad. Se empieza a percibir como persona independiente y aprende que su conducta tiene efecto sobre los demás. Se perfecciona la memoria y el lenguaje progresa de forma llamativa. Al final de esta etapa ya producen frases complejas correctas. Pero para que todo este desarrollo sea correcto es muy importante la estimulación que el niño reciba en su hogar. En la segunda infancia (6-11 años) el niño va desarrollando un razonamiento independiente de su experiencia inmediata. El lenguaje continúa evolucionando y lo usa para comunicarse y sacar partido de los aprendizajes escolares. Es menos egocéntrico y ve ya la realidad desde el punto de vista de otra persona por lo que su juego es más cooperativo. En la adolescencia (12-18 años) pueden pensar de forma abstracta, sacar conclusiones a partir de premisas y utiliza su pensamiento para elaborar juicios y justificarlos y su memoria y percepción llegan al máximo.

### **3.1.2.3 Desarrollo afectivo:**

Durante el primer año de vida, el mundo afectivo del niño se basa en la relación con el cuidador principal. En esta etapa se desarrolla el apego y se establece un vínculo en función de las propias características del niño, la conducta materna y la calidad de las interacciones entre ambos, lo que a su vez va a predecir cómo va a ser el comportamiento adaptativo a lo largo de la infancia. A medida que va acercándose a los 2 años, aparecen emociones como la alegría, la tristeza, la angustia, en respuesta a acontecimientos externos. En la etapa preescolar, el niño se va sintiendo progresivamente más integrado en su familia y en su mundo. Adquiere cada vez más autonomía e iniciativa en las interacciones. Aparece el oposicionismo y la desobediencia hacia los 3 años que le ayudan a delimitar su yo. Comienza a identificarse con su sexo, aparece la vergüenza y la conciencia moral que está basada en los premios y castigos de los padres. En la segunda infancia se hace más intensa la relación con amigos y compañeros, se perfecciona la capacidad de dar y recibir afecto hacia los amigos, va dejando de percibir a los padres como “omnipotentes” y empieza a ser más consciente de sus reacciones emocionales. En la adolescencia, los cambios hormonales provocan que aparezca el instinto sexual con fuerza, los afectos y sentimientos van dirigidos a sus iguales y menos a la familia. Empiezan las relaciones amorosas que no suelen ser duraderas. Suele ser una etapa de conflicto por los cambios continuos.

### **3.1.2.4 Desarrollo social:**

En los dos primeros años la relación con el cuidador principal es fundamental. Aparecen comportamientos relacionales e interés comunicativo. En la primera infancia, con la entrada en la guardería o el colegio la socialización es más estructurada y el niño refuerza las pautas aprendidas en el medio familiar, pero la familia sigue siendo el

punto de referencia y la calidad de las relaciones familiares marcará la de las relaciones con los iguales y los niños rechazados tendrán una adaptación más complicada.

En la segunda infancia juega con grupos de amigos, aprende en ellos las reglas sociales y el sentido de la convivencia y da cada vez más valor a las opiniones de sus amigos respecto a las de los adultos. Las pandillas suelen ser del mismo sexo, se va independizando de la familia o se pone en contra de ella si la relación no fue adecuada. En la adolescencia prefieren estar fuera de casa y el grupo social es su referencia, pero si está socialmente desviado puede llevarlos a inadaptación escolar o social. Puede que tomen contacto con el mundo laboral y continúen estudiando, pero la relación del adolescente con su entorno social marcará el éxito en estas actividades (Rodríguez, Lozano y Caballero, 2002, p.22-26).

### **3.2 La infancia vista por varios teóricos:**

#### **3.2.1 Teoría del desarrollo de Jean Piaget:**

Según la teoría de Piaget, el desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en psicología. Pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos. La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma en que adquieren el conocimiento al ir desarrollándose. En otras palabras, no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones. Estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo. Piaget fue un teórico de fases que dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro grandes etapas: etapa sensorio motora, etapa preoperacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales.

El desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cuantitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento. Una vez que el niño entra en una nueva etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento (Meece J,2000, p.101-127).

<b>El periodo sensoriomotor (del nacimiento a los 2 años de edad):</b>	<b>El período preoperacional (2-7 años de edad):</b>
<p>Movimiento gradual de la conducta refleja hacia la actividad dirigida a un objetivo y de la respuesta sensoriomotora hacia estímulos inmediatos a la representación mental e imitación diferida.</p> <p>Formación del concepto de "objeto permanente" es decir, los objetos continúan existiendo cuando ya no están a la vista.</p> <p>El niño comienza a imitar las acciones de otros.</p>	<p>Desarrollo del lenguaje y de la capacidad para pensar y solucionar problemas por medio del uso de símbolos.</p> <p>El pensamiento es egocéntrico, haciendo difícil ver el punto de vista de otra persona.</p> <p>El aprendizaje se vuelve más acumulativo y menos dependiente de la percepción inmediata y de la experiencia concreta.</p>
<b>El periodo de las operaciones concretas (7 a 12 años)</b>	<b>El periodo de las operaciones formales (12 años en adelante)</b>
<p>Mejoramiento de la capacidad para pensar de manera lógica debido a la consecución del pensamiento reversible, a la conservación, la clasificación, la seriación, la negación, la identidad y la compensación.</p> <p>Capaz de solucionar problemas concretos (a la mano) de manera lógica,</p>	<p>El pensamiento hipotético y puramente simbólico (complejo verbal) se vuelve posible.</p> <p>El pensamiento se vuelve más científico conforme la persona desarrolla la capacidad para generar y probar todas las combinaciones lógicas pertinentes de un problema.</p>

adoptar la perspectiva de otro, considerar las intenciones en el razonamiento moral.	Surgen las preocupaciones acerca de la identidad y las cuestiones sociales.
--	---

(Meece J,2000, p.101-127).

### **3.2.2 Teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky:**

Este autor propuso una teoría sobre el desarrollo del niño que refleja la influencia de los acontecimientos históricos de su época. Tras el triunfo de la Revolución de octubre de 1917, los líderes de la nueva sociedad soviética destacaron la influencia de cada individuo en la transformación de la sociedad mediante el trabajo y la educación. Afirmó que no es posible entender el desarrollo del niño si no conoce la cultura donde se cría. Pensaba que los patrones de pensamiento del individuo no se deben a factores innatos, sino que son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales. La sociedad de los adultos tiene la responsabilidad de compartir su conocimiento colectivo con los integrantes más jóvenes y menos avanzados para estimular el desarrollo intelectual.

Por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte y otras invenciones sociales. El desarrollo cognoscitivo se lleva a cabo a medida que internaliza los resultados de sus interacciones sociales. De acuerdo con Vygotsky, tanto la historia de la cultura del niño como la de su experiencia personal son importantes para comprender el desarrollo cognoscitivo. (Meece J,2000, p.101-127)

Su teoría refleja una concepción cultural-histórica del desarrollo y considera 5 conceptos fundamentales:

<b>Funciones mentales</b>	<b>Habilidades psicológicas</b>
<p>Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos y están determinadas genéticamente.</p> <p>El comportamiento derivado de estas funciones es limitado.</p> <p>Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social</p>	<p>Las funciones mentales superiores aparecen en dos momentos, en un primer momento las habilidades psicológicas se manifiestan en el ámbito social y en un segundo momento, en el ámbito individual.</p> <p>Aparece la escala social, y más tarde a escala individual.</p> <p>Afirma que todas las relaciones psicológicas se originan como relaciones entre seres humanos.</p>
<b>Herramienta del pensamiento</b>	<b>Lenguaje y desarrollo</b>
<p>Las herramientas técnicas y psicológicas emplean los niños para interpretar su mundo.</p> <p>Modifican los objetos o dominan el ambiente.</p> <p>Organizan o controlan el pensamiento y la conducta.</p>	<p>Distingue tres etapas en el uso del lenguaje: la del habla social, la del habla egocéntrica, y su pensamiento.</p> <p>El habla interna, para reflexionar sobre la solución de problemas.</p>
<b>Zona de desarrollo proximal</b>	
<p>Incluye las funciones que están en proceso de desarrollo pero que todavía no se desarrollan plenamente.</p> <p>En la práctica la zona desarrollo proximal representa la brecha entre lo que el niño puede hacer solo y lo que logra con ayuda.</p>	

(Meece J,2000, p.101-127)

### **3.2.3 La teoría del aprendizaje social de Bandura:**

Sus célebres trabajos sobre la agresión por observación de los niños, abogan por qué factores personales y ambientales interactúan adscritos a la imitación, el moldeamiento, las expectativas de éxito o fracaso. A principios de la década de los 60 se desarrolló uno de los clásicos experimentos de Bandura sobre aprendizaje y agresión. (Bandura,1977, p.19-20).

Un grupo de niños en edad preescolar visualizaron una película en la que una persona adulta golpeaba y agredía de diversas formas a un muñeco de plástico. A continuación, se dejó a cada niño jugando solo en una habitación en la que, de entre varios juguetes, estos niños elegían al muñeco similar a la de la película. Muchos de ellos imitaron la conducta observada de agresión e incluso idearon nuevas maneras de hacerlo; sin embargo, los niños que no habían visto esta película no mostraron conductas agresivas. La psicología social, por su parte, nos acerca a fenómenos como la percepción social, el desempeño de diferentes roles, la atracción interpersonal, como procesos psicosociales asociados a las habilidades sociales. Posteriormente, la terapia de la conducta, cuya fundamentación empírica y sólidamente científica se considera una característica esencial en sus desarrollos sobre el análisis funcional del comportamiento social. Encuadrados de esta manera, nos referiremos a dos tipos de modelos. Por una parte, el paradigma clásico, representado principalmente por las aportaciones de Argyle. (Bandura,1977, p. 21).

La Teoría del Aprendizaje Social está basada en los principios del condicionamiento operante desarrollado por Skinner, parte de que la conducta está regulada por las consecuencias del medio en el que se desarrolla dicho comportamiento. El esquema de cómo aprendemos según este modelo es el siguiente: estímulo-respuesta-consecuencia (positiva o negativa). En base a este esquema, nuestra conducta está en función de unos antecedentes y unas consecuencias que, si son positivas, refuerzan nuestro comportamiento (Skinner 1938 citado por Bandura 1977, p. 19).

Las habilidades sociales se adquieren mediante reforzamiento positivo y directo de las habilidades que se adquieren mediante aprendizaje vicario u observacional, mediante retroalimentación interpersonal y mediante el desarrollo de expectativas cognitivas respecto a las situaciones interpersonales. La psicología social industrial con Argyle y Kendon citado por Caballo basando en la interacción hombre-máquina, donde la analogía con estos sistemas implicaba características perceptivas, decisorias, 14 motoras u otras referentes al proceso de la investigación, adecuando dicho método a la interacción hombre-hombre y este dio lugar al trabajo de las habilidades sociales en Inglaterra. (Argyle y Kendon 1967 citado por Caballo, 2007, p.3).

### **3.3 Concepto de habilidades sociales. –**

Hasta la actualidad se han dado numerosas definiciones sobre las habilidades sociales sin llegar a un acuerdo sobre lo que es una conducta socialmente habilidosa. Existen autores que enfocan de diferente manera, las mismas que se puede indicar:

Vaello Orts nos habla de un concepto propio: *“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”*. Como bien dice este autor, son una serie de capacidades que nos sirven para relacionarnos de una forma o en un contexto social, con la finalidad de obtener una serie de respuestas por parte de los demás, que nos sean gratificantes y de alguna forma, nos hagan sentir bien con nosotros mismos y con nuestra forma de actuar en diversas situaciones (Orts, 2005, p.11).

Autores como Caballo considera que; *“La conducta socialmente habilidosa es un conjunto de conductas realizadas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los*



*problemas inmediatos de la situación mientras reduce la probabilidad de que aparezcan futuros problemas” (Caballo,2002, p.67).*

Combs y Slaby (1992), citados por García, (2007, p.89), indican que, *“es la habilidad para interactuar con otros en un contexto dado de modo específico, socialmente aceptable y valorado, y que sea mutuamente beneficioso o primariamente beneficioso para los otros”.*

Ruiz y Quiroz refieren que existen muchas definiciones para explicar el concepto de habilidades sociales pero todas ellas contienen el siguiente común denominador: *“habilidades sociales como un conjunto de comportamientos eficaces en las relaciones interpersonales” (Ruiz y Quiroz 2010, p.90).*

Mientras que los modelos de personalidad presuponen una capacidad más o menos inherente para actuar de forma eficaz y la definen como: *“Las Habilidades Sociales como la capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que resulte una pérdida de reforzamiento social”* es decir, es la pericia con que una persona puede expresar adecuadamente lo que siente con la necesidad de obtener refuerzos internos o externos por su comportamiento (Hersen y Bellak,1977, p.123).

Asimismo, Fernández expone que: *“Las Habilidades Sociales son la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente aquellos que provienen del comportamiento de los demás”.* Apunta a la capacidad del individuo de captar los estímulos provocados por los otros en él, con el fin de realizar una interacción efectiva. (Fernández 2007, p.89)

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin consideran que las habilidades sociales son: *Un conjunto de comportamientos interpersonales. Cuando estas habilidades son apropiadas o buenas, la resultante es una mayor satisfacción personal e interpersonal, tanto a corto como a largo plazo. El término habilidad se utiliza para indicar que la competencia social no es un rasgo de la personalidad, sino más bien un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos (Michelson, Sugai, Wood y Kazdin 1987, p.18).*

Estos autores plantean características de las Habilidades Sociales y dicen que: Se adquieren a través del aprendizaje, incluyen comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos. Suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas, Acrecientan el reforzamiento social, son recíprocas por naturaleza y suponen una correspondencia efectiva y apropiada.

Cáceres define a las habilidades sociales como: *“Conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal”* (Cáceres,1993, p.28).

Monjas (2003), citado por Lacunza y Contini (2009, p.59) señala que: *“Las habilidades sociales son una tarea evolutiva primordial del niño para relacionarse de manera adecuada con sus pares adultos, formando vínculos interpersonales. Para ello es necesario que este adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo”*. Es prioritario poner atención al desarrollo de la habilidad social del estudiante, por ser imprescindible en la adaptación de nuestros estudiantes en el contexto donde se desenvuelven, con el tiempo este tipo de destrezas sociales serán el sustento básico para desenvolverse en la sociedad, sobreviviendo de forma saludable en el plano emocional y laboral.

Ballester Arnal & Gil Llario expresan que resulta difícil definir las habilidades sociales con claridad y objetividad, entonces plantean tres conceptos que están íntimamente ligados a la conceptualización de habilidades sociales, que son:

- Consenso social: la persona emite comportamientos que ha visto que han sido valorados, aceptados por otras personas. Es decir, los demás de alguna forma van modelando nuestro comportamiento social.
- Efectividad: se refiere al logro del objetivo trazado al comportarse de tal modo, para mantener o mejorar la relación, lo cual, a su vez, puede estar o no relacionado con la efectividad para mantener la autoestima.

- **Carácter situacional:** se refiere a que, según la situación, lo pertinente es hacer prevalecer un tipo de eficacia sobre otro. Entonces, los autores expresan: Una persona habilidosa es aquella que es capaz de expresar sus sentimientos y/o intereses de una forma tranquila consiguiendo que se tengan en cuenta sus demandas y se minimice la probabilidad de futuros problemas en diferentes situaciones gracias a un amplio conocimiento de los modos de expresión socialmente aceptados (Ballester Arnal y Gil Llario 2002, p.12).

Una de las definiciones más acertadas de los autores Goldstein y Ellen McGinnis que es traducida y adaptada por Gutiérrez y Restrepo en el 2008, la definen como: *“Las habilidades o destrezas prosociales constituyen elementos fundamentales para ser trabajados en un proyecto de prevención de la violencia y la promoción de patrones de convivencia pacífica en los niños (as)”, escuchar, el niño es capaz de realizar una escucha activa que le permita tener interacción con otros; iniciar una conversación y mantener una conversación, que el niño pueda ser quien inicie la interacción con otros de manera verbal y que permanezca interesado y con una comunicación fluida con otros hablando de temas de interés para ambos; que pueda formular una pregunta, el niño pueda pedir ayuda o información necesaria para resolver situaciones específicas; que pueda mostrarse agradecido con otros por haber recibido algo; la habilidad de presentarse y presentar a otros, cuando se inicia una nueva interacción; y por último, que el infante pueda expresar un elogio a alguien más.* Citado por (Ibarra M ,2020, p.22).

### **3.4 Características de las habilidades sociales. -**

Según el autor Tirado son tres los elementos básicos de las habilidades sociales:

- El significado de una determinada conducta variará dependiendo de la situación en que tenga lugar.

- La efectividad interpersonal se juzga según las conductas verbales y no verbales mostradas por el individuo.
- El papel de la otra persona es importante y la eficacia interpersonal debería suponer la capacidad de comportarse sin causar daño (verbal o físico) a los demás. (Tirado 2010, p.79)

Según palabras de Michelson y Wood, las habilidades sociales son conductas y repertorios de conducta adquiridos principalmente a través del aprendizaje, siendo una variable crucial en el proceso de aprendizaje y el entorno interpersonal en el que se desarrolla el alumnado. (Michelson y Wood 1980, p.98)

García, indica que las habilidades sociales presentan las siguientes características:

- Conductual: Son aquellas conductas referidas a acciones concretas tales como hablar, moverse. Además de los elementos verbales paralingüísticos y los no verbales.
- Cognitivo: Constituido por la percepción, auto lenguaje, pensamiento, atribución o interpretación del significado de las distintas situaciones de interacción social.
- Fisiológico: Son elementos afectivos y emotivos tales como: las emociones, sentimientos y los correlativos psicofisiológicos: ansiedad, etc. (García, 2005, p.132)

Las habilidades sociales contienen componentes motores observables (gesticulaciones), emocionales y afectivos (ansiedad o alegría) y cognitivos (percepción social).

Las habilidades sociales son una característica de la conducta, no de las personas, son estilos de respuesta específicas a situaciones concretas. (García 2007, p.140)

### **3.5 Importancia de las habilidades sociales. –**

En la niñez es fundamental el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño vivencia y registra una serie de situaciones que le permiten organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones como expresar sus propios derechos.

Esto permite que el niño pueda percibirse a sí mismo y a los otros de un modo más integrado, adquiriendo una competencia social. En este periodo, el niño efectúa una transición desde el juego paralelo hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Surge así la necesidad y la importancia que tiene en el niño el desarrollo de habilidades para resolver exitosamente conflictos con pares o poder jugar con niños desconocidos.

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin, sostienen que el comportamiento interpersonal de un niño juega un papel vital en la adquisición de reforzamientos sociales, culturales y económicos. Los niños que carecen de los apropiados Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales experimentan aislamientos sociales, rechazo y en conjunto menos felicidad. La competencia social tiene una importancia crítica tanto en el presente como en el desarrollo futuro del niño. Las habilidades sociales son importantes porque permiten que el niño asimile los papeles y normas sociales (Michelson, Sugai, Wood y Kazdin, 1987, p.18).

García, manifiesta que el ser humano es un ser social por excelencia y a lo largo de su vida está sometido a procesos de socialización es decir de la adquisición de hábitos que le permitan relacionarse adecuadamente con su entorno familiar y social. (García, 2007, p.134)

El aumento del interés por desarrollar en los niños y jóvenes habilidades sociales, ha sido fundamentado por investigadores actuales que han demostrado la importancia de la competencia social para la adaptación tanto en la infancia como en la vida adulta. Su importancia radica en que al desarrollarlas se aprende a:

- Convivir correctamente con la sociedad.

- Superar los problemas que le planteen su propio comportamiento.
- Relacionarse con los demás.

La importancia de lograr una adecuada interacción social radica en que el individuo logre sentirse bien consigo mismo. Su autoestima mejore y emita comportamientos reflexivos y adecuados frente a sus problemas. Por lo tanto, se puede decir que el primer ambiente socializador es la familia, el niño aprende en su hogar pautas de conducta a través de la observación de los modelos paternos, así como del reforzamiento que le proporciona a su conducta. Una vez que ingresa al colegio continua el proceso de socialización, siendo en esta realidad cuando se inician las dificultades de su vida en relación con sus profesores y compañeros.

En resumen, es importante desarrollar las habilidades sociales por las siguientes razones: Las adecuadas relaciones sociales en la infancia logran en el individuo una exitosa adaptación social, académica y laboral en la adultez. Permite que las personas desarrollen un pensamiento reflexivo, lógico, coherente. Se les enseña también, como resolver sus problemas, para lograr una conducta adecuada y autoestima.

### **3.6 Dificultades en las habilidades sociales:**

Cáceres, resalta que los comportamientos sociales inadecuados son consecuencia de experiencias de aprendizajes social particular o de su ausencia por lo que los déficits y problemas en habilidades sociales deben ser interpretados como consecuencias de un proceso de aprendizaje incompleto o defectuoso. (Cáceres,1993, p.35)

A su vez, esta autora presenta una clasificación de los problemas de habilidad social que diferencia:

**Déficits sociales:** Son patrones de conducta inhibida y silenciosa generalmente acompañados de patrones de evitación social. Los sujetos que generalmente presentan estos déficits, emiten excesivas conductas internalizadas, tienen puntuaciones bajas en

interacción con los demás, suelen ser ignorados por sus compañeros, son vistos por los demás como tímidos y tranquilos.

**Excesos sociales:** Son patrones de conducta activa y de interrupción explosiva que aparecen con mayor frecuencia, intensidad o duración de lo esperado. Los sujetos que generalmente exhiben excesos sociales son a los que se les concede el status sociométrico de rechazados, emiten excesivas conductas externalizadas, puntajes altos en interacción con los demás, pero asociados a lo negativo y punitivo, las descripciones de sus compañeros son negativas y se los considera como agresivos e hiperactivos.

### **3.7 Clasificación de las Habilidades Sociales. -**

Existen diversas clasificaciones de las habilidades sociales: Para Monjas C. las habilidades sociales se clasifican en:

#### **3.7.1.1 Habilidades básicas de interacción social. -**

Este tipo de habilidades son propias de las relaciones interpersonales las cuales pueden ser adquiridas tanto por niños como por adultos. Este tipo de interacción agrupa las siguientes habilidades:

- **Sonreír:** Este tipo de conducta por lo general es frecuente, con la cual la persona demuestra aceptación, agradecimiento y gusto. Este tipo de conducta es no verbal, permite la anticipación a cualquier interacción y por lo general se asocia con el contacto que tenemos con los demás.
- **Saludar:** Este tipo de comportamiento puede ser verbal y no verbal, anticipa las relaciones y generalmente el niño refleja una actitud positiva hacia la persona que está saludando.

- Presentaciones: Este tipo de conducta permite que las personas interactúen entre sí, ya que propicia el conocimiento de los niños entre sí.
- Cortesía y amabilidad: Este tipo de comportamiento está relacionado con la cordialidad, el decir gracias, lo siento, disculpas, permiso, saludar. Las cuales permiten establecer relaciones interpersonales de forma cordial. (Monjas, 2002, p.56).

### **3.7.1.2 Habilidades para hacer amigos y amigas:**

Este tipo de habilidades son indispensables para establecer una interacción social positiva y satisfactoria entre iguales. Este tipo de habilidades comprende ciertos elementos como:

- Reforzar a los otros: está asociado con expresar o realizar cosas agradables hacia otra persona o niño. La cual puede estar asociada a algo que la persona dice o hace.
- Unirse al juego con otros: Está asociada a ingresar a un juego o actividad realiza por otros niños o personas adultas, generalmente un grupo de juego ya conformado.
- Ayuda: Está asociada con la habilidad para solicitar ayuda cuando la necesita y brindar ayuda a algún compañero o a otra persona que se lo solicite.
- Compartir y cooperar: Está relacionada con ofrecer o dar cosas a otro niño o persona adulta, prestar sus pertenencias o pedir prestado. (Monjas, 2002, p.57).

Monjas hace referencia a que los niños y niñas que adquieren habilidades para hacer amigos y amigas, en sus relaciones sociales con los demás niños, expresan conductas de apoyo, ayuda, aceptación; de igual forma llegan a demostrar comportamientos cooperativos y alcanzan un alto grado de participación en el grupo. (Monjas, 2002, p. 57-58).



### **3.7.1.3 Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. -**

Este tipo de habilidades permite a los niños expresar sus emociones, sentimientos e ideas, así como también recibir las emociones de otros; de igual forma permite que estos defiendan sus derechos y puedan respetar los derechos de las demás personas. (Monjas, 2002, p. 63). Este tipo de habilidades abarca las siguientes dimensiones:

- **Autoafirmaciones positivas:** Relacionadas con frases positivas que se dice de uno mismo, las habilidades y destrezas que uno posee. Así como también las que pueda expresar de otras personas.
- **Expresar emociones:** Es la capacidad, de decir cómo nos sentimos, como estamos de ánimos y qué tipo de emociones tenemos y sentimos.
- **Defender los propios derechos:** Este tipo de habilidad permite a los niños conocer cuándo no se están siendo respetados sus derechos y manifestarlo. Al igual que manifestar cuando alguien les está molestando, o hace algo de forma injusta.

### **3.7.2. Relación de habilidades sociales que pueden ser fomentadas por el juego cooperativo**

El programa de Fortalecimiento de habilidades sociales mediante el juego cooperativo nace del enfoque psicoeducativo y conductual de los autores Goldstein y Ellen McGinnis (1980), información que es recogida por Muñoz (2011, p.123) que harán mención a las habilidades sociales según su relación con los juegos cooperativos, las cuales serán bases fundamentales para el desarrollo de los módulos y sesiones planteadas:

<b>Habilidades sociales Básicas</b>	*escuchar
	*presentarse hacia los demás *formular un problema
<b>Habilidades sociales avanzadas</b>	*Pedir ayuda.
	*Participar. *Seguir instrucciones. *Disculparse.
<b>Habilidades con relación a los sentimientos</b>	*Expresar los sentimientos. *Comprender los sentimientos de los demás. *Enfrentarse con el enfado del otro.
<b>Habilidades alternativas a la agresión</b>	*Compartir algo.
	*Ayudar a los demás. *Negociar. *Emplear el autocontrol.
<b>Habilidades para hacer frente al estrés</b>	*Demostrar deportividad después de un juego.
	*Defender a un amigo. *Responder a una acusación. *Hacer frente a las presiones del grupo.
<b>Habilidades de planificación</b>	*Tomar iniciativas.
	*Tomar decisión.

### 3.7.2.1 Habilidades sociales básicas:

Consisten en escuchar, iniciar y mantener una conversación, formular preguntas, agradecer, presentarse. Son aprendidas más fácilmente por el niño y a menudo son un

prerrequisito para la enseñanza de otras habilidades. Saber escuchar es una habilidad básica, es escuchar con comprensión y cuidado, saber lo que la otra persona trata de comunicarnos y transmitir que hemos recibido su mensaje.

### **3.7.2.2 Habilidades sociales avanzadas:**

Son habilidades que desarrolla el individuo para relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales, entre ellas pedir ayuda, participar, dar instrucciones, etc. La habilidad de disculparse o admitir ignorancia, es la capacidad de darse cuenta de los propios errores cometidos.

### **3.7.2.3 Habilidades relacionadas con los sentimientos:**

Las cuales se diseñan para tomar conciencia de los sentimientos propios y ajenos. Tiene que ver con mostrar empatía, que es una habilidad propia del ser humano, que nos permite comprender y experimentar el punto de vista de otros sin por ello tener que estar de acuerdo. Es la capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona para desde allí comprenderle. No basta con entender al otro, hay que demostrarlo.

### **3.7.2.4 Habilidades alternativas a la agresión:**

Las cuales le proporcionan opciones al niño para el manejo de los conflictos. Creemos se relacionan con las habilidades que se refieren a la convivencia, ya que esta habilidad de las personas para vivir en comunidad, abarca el manejo de las relaciones grupales y resolución de conflictos y facilidad para crear una adecuada identidad grupal. Aquí está

la negociación, comunicación dirigida a encontrar una alternativa de solución que resulte aceptable para ambas partes. Dicha respuesta tendrá en cuenta los sentimientos, motivaciones e intereses de ambos. Se cree que aquí está situado el tener comportamientos asertivos o asertividad, que es la forma de actuar que permite a una persona se movilice en base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales, sin negar los de los demás. Estos derechos comprenden: derecho a juzgar nuestras propias aptitudes, a cometer errores, a decir “no” sin sentirse culpables, a tener creencias políticas, a no justificarse ante los demás, a decidir qué hacer con el cuerpo, tiempo y propiedad, a ser independientes, a ser quien se quiere y no quien los demás esperan, a ser tratados con dignidad.

#### **3.7.2.5 Habilidades para hacer frente al estrés:**

Habilidades que surgen en momentos de crisis, el individuo desarrolla mecanismos de afrontamiento apropiados. Las cuales se refieren a las situaciones de estrés frecuentemente encontradas por el niño.

#### **3.7.2.6 Habilidades de planificación:**

Habilidades relacionadas al establecimiento de objetivos, toma de decisiones, resolución de problemas, etc. Les ayuda a definir un problema. Analizar la situación, teniendo en cuenta los elementos, objetivos, así como los sentimientos y necesidades puestos en juego. También les ayuda a evaluar las soluciones, analizar las consecuencias que cada solución tendrá a corto y largo plazo para las personas implicadas. Ellen McGinnis y Arnold P. Goldstein (1990) citado por Gutiérrez y Restrepo (2013, p.34).

El programa de Fortalecimiento de habilidades sociales utiliza la fundamentación teórica de los autores mencionados y sus fundamentos de propuesta van guiados sobre la línea psicológica y pedagógica ya que presentan más validez y efectividad.

### **3.8 Habilidades de interacción social**

Las habilidades de interacción social se definen de la siguiente manera: Conjunto de conductas o repertorios comportamentales que adquiere una persona para relacionarse con los demás de manera que obtenga y ofrezca gratificaciones. Esto supone establecer relaciones de “ida y vuelta” entre la persona y su medio, a través de las cuales la persona socialmente hábil aprende a obtener consecuencias deseadas en la interacción con los demás (niños y adultos) y a suprimir o a evitar aquellas otras no deseadas (Álvarez, 1990, p. 2-3).

### **3.9 Adquisición y desarrollo de las habilidades de interacción social**

Sobre la adquisición de las habilidades de interacción social, Monjas argumenta: Las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje. Ningún niño nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo a ser de un modo determinado, de forma que las respuestas que emite el sujeto en una situación interpersonal dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social (Monjas, 2012, p. 30).

Las habilidades sociales, al igual que otros tipos de conducta, se aprenden a través de los siguientes mecanismos: aprendizaje por experiencia directa, aprendizaje por observación, aprendizaje verbal o instruccional y aprendizaje por feedback interpersonal. Con respecto al aprendizaje por experiencia directa, las conductas

interpersonales están en función de las consecuencias (reforzantes o aversivas) aplicadas por el entorno después de cada comportamiento.

### **3.10.1 Las Habilidades Sociales en los años preescolares**

La autora Monjas Casares señala que una tarea evolutiva esencial del niño es la de relacionarse adecuadamente con pares y adultos, conformando vínculos interpersonales. Para ello es necesario que éste adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo. Estas capacidades se denominan habilidades sociales y se definen como un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de los problemas inmediatos como la probabilidad de reducir problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros. (Monjas,2002, p.26)

La etapa de la educación inicial Gálvez, señala que, para dar una definición de educación inicial, es necesario acudir, a conceptos asociados, como la infancia, adaptadas a diversas visiones en función de cada contexto o realidad. Al hacer referencia a la educación inicial es complicado señalar alguna diferencia propia de esta y de las cercanas a estas como la educación preescolar o educación infantil. (Gálvez,1999, p.120)

Los términos señalados por el autor, han sido empleados para definir programas llevados a cabo en espacios escolares, a cargo de un personal preparado, el cual se encarga de la orientación de los niños. Hoy en día estos términos se asocian a diferentes niveles educativos, hasta ingresar a la educación primaria. La educación inicial incorpora, en la práctica un tipo de guardería, preescolares, círculos infantiles, jardines de infancia, clases de preprimaria, programas asistenciales, etc.

Aunque exista una relación en las terminologías señaladas, estas en realidad están asociadas a una gran diversidad de prácticas y programas destinados a la educación infantil, por lo cual es importante establecer límites en el campo de interés al cual estamos abordado la presente investigación. Concibiendo así la educación inicial como un periodo de cuidado en los primeros años de vida del niño alejado del entorno familiar. Lo cual conlleva a la creación de diferentes niveles y modalidades de educación para el niño desde su nacimiento hasta los 5 años de edad. Siendo esta considerada como un nivel anterior a la educación preescolar o como un nivel previo obligatorio para la prosecución escolar.

Durante los primeros años de la etapa escolar, los niños y niñas comienzan a adquirir nuevos conocimientos y habilidades, muchos de los cuales son dirigidos por el profesor, de una forma deliberada y centrados en el momento y la etapa en la que se encuentran. Ya que entre otras cosas hay que tener en cuenta que no todos tienen el mismo ritmo de trabajo, la misma inteligencia o el mismo desarrollo social, físico, emocional o educativo, pero es muy importante que el maestro sepa desarrollar y complementar en ellos las diferentes habilidades y conocimientos, a través de una socialización, en la cual adquieran una serie de valores, normas y creencias que les sirvan como base a lo largo de su crecimiento y evolución y serán puestas en práctica ante nuevas conductas y nuevas relaciones con el medio, tanto social como físico.

Es muy importante saber que el desarrollo infantil se guía por varias fases según su desarrollo psicológico, y que en un primer momento, tienen mayor peso los factores biológicos, pero al ir creciendo, van adquiriendo mayor importancia las situaciones sociales ya que en este momento de su vida, los niños comienzan a desenvolverse como miembros de la sociedad, empiezan a realizar actividades, a crear vínculos fuera del núcleo familiar, a aceptar y cumplir normas, compromisos culturales, e incluso, a desarrollar sus gustos y tomar algunas decisiones respecto a lo que quieren o no quieren, y desarrollar relaciones afectivas con sus iguales o con algunos adultos.

Ortega y Rey afirman que las relaciones interpersonales no sólo implican un componente social, sino que muchos de los aspectos que inciden en el desarrollo

psicosocial de las personas se derivan de la inexorable aportación afectiva que proporcionan las relaciones con los demás. Así, el bienestar y malestar que se interpreta a través de las emociones, los afectos y la valoración moral surgen de la experiencia cotidiana de vivir dentro de un entramado relacional”. (Ortega y Rey, 2004.p.63).

Por lo que es en este preciso momento, donde se deben empezar a conocer, trabajar y desarrollar las habilidades sociales, ya que van a ser la base en la construcción de sus vivencias, su carácter y su forma de relacionarse en su entorno social por lo que las relaciones sociales que vayan adquiriendo, influirán de una forma muy decisiva en su capacidad de relacionarse en la actualidad y posteriormente.

El proceso de socialización tiene características diferentes en función de la etapa de la vida. En la infancia, las primeras relaciones se establecen con la madre o con las personas que le cuidan. Lentamente irá adquiriendo hábitos, habilidades y destrezas que de forma progresiva avanzarán hacia su autonomía e irá convirtiéndose en un ser social. Con la escolarización aparece el grupo, se adquiere la noción de pertenencia al mismo y se inician los juegos grupales y se aceptan y respetan una serie de normas”. (Castillo y Sánchez, 2009, p.9)

Inicia este periodo con la adquisición del lenguaje que es instrumento y medio fundamental en el proceso de socialización, ya que permite la adaptación al medio y su integración, la adquisición de valores, creencias, opiniones, costumbres correspondientes al contexto social de pertenencia, al tiempo que aprende a saber lo que se espera de él, qué tiene que esperar de los demás y a comportarse en cada situación de acuerdo con esto. Estas pautas culturales se transmiten a través del lenguaje hablado. Los agentes de socialización para un niño/a son la familia, la escuela, parientes cercanos, vecinos y los medios de comunicación de masas, siendo la familia el primero y el más importante. Las primeras normas y modos de conducta son recibidas dentro del contexto familiar, siendo en él donde se desarrolla la estructura de personalidad y se determina la actitud y el comportamiento del niño/a frente a la sociedad. La entrada en el centro escolar supone un paso importante en el camino de la socialización; inicia una relación activa con otros niños/as y el maestro o maestra.



La escuela tiene una función trascendental ya que va a transmitir los conocimientos y tradiciones intelectuales, así como los valores de la sociedad.

### **3.11 Modelos Teóricos de las Habilidades Sociales:**

Distintos modelos teóricos han definido y enfatizado diferentes aspectos de las habilidades sociales.

#### **3.11.1 Modelo derivado de la Psicología Social:**

- **Teoría de Roles:** Los autores Fernández y Carroble, definen las habilidades sociales como la “capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente aquellos que provienen del comportamiento de los demás”. Por consiguiente, las habilidades sociales exigen la captación y aceptación del rol del otro y del otro generalizado y la comprensión de los elementos simbólicos asociados a sus reacciones, tanto verbales como no verbales y en definitiva, se refiere al papel que juegan las expectativas dirigidas al propio rol y al rol de los otros (Fernández y Carroble, 1981 p.5).
- **Modelo de Aprendizaje Social:** Según el modelo de aprendizaje social, de Bandura estas habilidades se aprenden a través de experiencias interpersonales directas o vicarias, y son mantenidas y/o modificadas por las consecuencias sociales de un determinado comportamiento (Bandura, 1977, p.14).

El comportamiento de otros constituye una retroalimentación para la persona acerca de su propia conducta. Estas vertientes de aprendizaje, experiencia, modelaje e instrucción, van generando las expectativas de auto eficacia en el ámbito interpersonal.

La expectativa de auto eficacia se refiere a la creencia respecto a sí uno va a ser capaz de enfrentar una determinada situación.

**Modelo Cognitivo:** Las habilidades sociales como “la habilidad para organizar cogniciones y conductas en un curso integrado de acción dirigido hacia metas interpersonales o sociales que sean culturalmente aceptadas”. En esta perspectiva, para un planteamiento social efectivo son necesarias tres cosas:

- Conocer la meta apropiada para la interacción social.
  - Conocer las estrategias adecuadas para alcanzar el objetivo social.
  - Conocer el contexto en el cual una estrategia específica puede ser propiamente aplicada (Ladd y Mize 1983 citados por Arón, A. y Milicic 1999, p. 8).
- 
- **Modelo de Percepción Social:** La habilidad de “leer” el ambiente social, es decir de determinar las normas y convenciones particulares de ese contexto, entender los mensajes abiertos y encubiertos del otro, percibir las emociones e intenciones del o los interlocutores, etc. es lo que se ha denominado percepción social (Argyle y Kendon 1967 citados por Fernández y Carroble, 1981, p.7).
  - **Modelos Explicativos de la falta de Habilidades Sociales:** Según Hidalgo y Abarca los modelos que explican la falta de habilidades son:
  - **Modelo de Déficit de Habilidades Sociales:** Este primer modelo plantea que dicho déficit se debe a la falta de aprendizaje de los componentes motores verbales y no verbales necesarios para lograr un comportamiento social competente.
  - **Modelo de Inhibición por Ansiedad:** El presente modelo de inhibición por ansiedad plantea que la persona tiene las habilidades necesarias en su repertorio, pero que están inhibidas o distorsionadas por ansiedad condicionada clásicamente a las situaciones sociales.
  - **Modelo de Inhibición Mediatizada:** El modelo de inhibición mediatizada plantea diversos procesos cognitivos: evaluaciones cognoscitivas

distorsionadas, expectativas y creencias irracionales, auto verbalizaciones negativas e inhibitorias, auto instrucciones inadecuadas, estándares perfeccionistas y autoexigentes de evaluación, expectativas respecto a la conducta asertiva (Hidalgo C. y Abarca N ,2002, p. 2).

### **3.12 Definición del juego:**

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Autores como Delgado y Del Campo (1993, p.7) nos explican el juego como necesidad en la vida, recordándonos una cita de Sófocles: *“El que olvidó jugar que se aparte de mi camino porque para el hombre es peligroso”*. Esta necesidad como actividad nace con el niño y debiera acompañarnos a lo largo de nuestra vida, aunque con diferentes objetivos, hasta la más avanzada edad, como binomio seriedad y regocijo. El juego envuelve toda la vida del niño, es un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales, morales. Esto también puede seguir vivo en el estado adulto, como la otra cara del trabajo. El juego nace espontáneo y crece junto al niño durante los distintos estadios evolutivos hasta llegar como él y con él al estado adulto y a la vejez, superando con él las edades biológicas, aunque con distinto contenido y cumpliendo distintos objetivos en la vida.

El juego se traduce en espíritu, estado emocional del ser humano y se muestra a través del acto motor en movimiento, en su energía, traducéndose en materia. El juego es parte del carácter del ser humano en su formación, en su personalidad, en la configuración de la inteligencia, en la vida misma.

En primer lugar, resultará interesante tener un primer contacto con el concepto de Juego a partir de distintos estudiosos en diferentes tiempos históricos. Es importante destacar aquel notable historiador holandés que pudo arribar a la primera definición sistemática, adquiriendo por este logro y por la obra (*Homo Ludens*) el mérito de ser considerado, padre intelectual del tema “ *El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real*” J. Huizinga (1938) citado por Cañequé (1991, p.1).

J. Piaget (1959, p.112), estableció una de las más elaboradas concepciones acerca del juego dentro de los marcos del desarrollo intelectual por lo que después de sus estudios es imposible valorar el desarrollo intelectual sin tener en cuenta el papel que ejerce el juego es esta transformación. Piaget destacaba que el juego orientaba al niño de lo conocido a lo desconocido, de lo incompresible a lo comprensible para él, el juego era la expresión de un pensamiento nuevo aún débil que se fortalecería mediante acciones o vínculos del niño con el entorno.

Freud (1907), citado por Aberastury (2002) sostiene que un niño juega no solo para repetir situaciones placenteras sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas o traumáticas. También Freud 1907 citado por Cañequé (1991, p.5) expresa que cada niño, en su juego, se comporta como un poeta, ya que crea un mundo propio y reordena las cosas de su mundo en una nueva forma que le agrada. A pesar de toda la emoción que caracteriza el mundo lúdico el niño establece bien su diferencia y experimenta placer al unir sus objetos y situaciones imaginarias con las cosas tangibles y visibles del mundo real. Esta unión es lo que diferencia el juego de la fantasía, la actividad lúdica está determinada por un deseo en particular, el deseo de ser grande, el niño siempre juega a ser grande e imita aquello que sabe de la vida de los adultos, el niño no tiene motivos para ocultar su deseo de ser adulto. Aberastury (2002) citado por Cañequé (1991, p.4) señala que “*el mundo lúdico se origina en los primeros juegos de pérdida y recuperación, encuentro y separación*”. También Piaget (1945) citado por

Cañeque (1991, p.6) señala:” *El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional*”. En este sentido el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón.

Jares (1992, p.10) señala que es importante resaltar la importancia del juego en el desarrollo físico, social, moral e intelectual de los niños y niñas. El juego es un fin en sí mismo, como proyección de una necesidad que debemos cubrir, al mismo tiempo es un medio extraordinario para descubrir el entorno y las relaciones humanas que en él se producen. Los juegos y los juguetes no son neutrales, es decir, transmiten y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructura un determinado tipo de persona- jugador, unas determinadas relaciones entre los propios jugadores, una determinada forma de entender la diversión.

### **3.12.1 Tipos de juegos infantiles. -**

Euceda (2007, p.45) considera que, los tipos de juegos infantiles son:

**a) Juego ejercicio:** Aparece entre los 0 y 1 años de edad, es el periodo llamado sensorio – motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano.

**b) Juego simbólico:** Aparece entre los 1 y 7 años de edad, es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras.

**c) Juego construcción:** Aparece de 4 y 7 años aproximadamente, es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y

desarrolla habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social; en este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive; los materiales que se usan son importantes, por lo mismo hay que ofrecerlos variados.

Daza (2000, p.65) considera que:

**a) El juego individual:** el primer tipo de experiencia lúdica por el niño es prácticamente privada, se le observa jugando solo sin la interacción de otros; más adelante el niño juega al lado de otros niños, pero aún continúa sin vivir la experiencia en forma común por lo que solo comparte el espacio físico y los objetos de recreación. A este tipo de actividad se le denomina. Juego Paralelo en el que el niño puede imitar los juegos de sus compañeros sin jugar con éstos, pues no hay tensión social; el niño hasta el momento juega con juguetes y no con niños.

**b) En el juego asociativo:** el niño pasa a darse cuenta y a disfrutar de la presencia de otros niños de su edad y todos juegan a hacer lo mismo, a imitarse mutuamente, como una primera forma de comunicación entre ellos. El acercamiento físico demuestra el interés de los niños por el grupo, pero su inconsistencia como tal se manifiesta en el constante cambio de actividades.

**c) El juego cooperativo:** los niños se organizan para jugar, se dejan los juguetes, empiezan a representar papeles (papás y mamás) o al escondite (aunque su forma de esconderse sea simplemente cerrando los ojos para no ser visto o "escondiéndose" detrás de una cortina). Se trata de un juego en el que cada niño o participante es necesario para hacer el juego posible. Es el paso previo a los juegos de reglas, en el que empezarán a entender y a aceptar reglas o normas para compartir su tiempo de juego con los demás.

### 3.12.2 Definición de juegos cooperativos. –

La definición más acertada para el presente programa de Fortalecimiento es del autor Garaigordobil que lo conceptualiza de la siguiente manera: *“Los juegos de cooperación son los que permiten a los jugadores dar y recibir ayuda, para el alcance de objetivos comunes. Este tipo de juego potencia la comunicación, la cohesión y la confianza ya que se enfoca en la captación, la cooperación, la participación y el compartir de ideas y experiencias.”* (Garaigordobil 2006, p. 32). Lo que indica que los juegos cooperativos persiguen la participación de todos los niños y niñas del grupo, este tipo de juego permite que las personas jueguen con otros y no en contra de estos por competencia. Los que participan en un juego de cooperación se consideran todos ganadores al alcanzar la meta trazada. Asimismo, este tipo de juego permite disminuir la agresividad en los niños por medio de la promoción de la cooperación, la comunicación y el respeto a los demás.

Orlick (1996) citado por Mejía (2006, p.42). Manifiesta que: *“Los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógicos”*. En los niños del nivel inicial, es importante debido a que las actitudes de colaboración llevan asociadas al desarrollo del auto concepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás.

Giraldo (2005, p.34) manifiesta que: *“ Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común”*. Por lo tanto, el juego cooperativo no se diferencia de los demás, solo que su naturaleza implica dejar en un segundo plano la competencia entre pares, el ganar o perder, por lo tanto, los niños juegan de manera saludable.

### 3.12.3 Características del juego cooperativo. -

Autores como Orlick Ibid., (1996, p.15) destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes:

- **Libre de competir:** Las personas no son obligadas a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesitan de su ayuda.
- **Libres de crear:** Cuando las personas se sienten libres para crear, tienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a problemas nuevos.
- **Libres de exclusión:** Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto.
- **Libres para elegir:** El proporcionar elecciones a los miembros, demuestra respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.
- **Libres de la agresión:** La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos.

Autores como Granado y Guarayo señalan que los juegos cooperativos se caracterizan por:

- Tomar en consideración las habilidades y capacidades de todos los participantes. Ya que cada uno puede realizar aportes que permitan mejorar y alcanzar las metas trazadas.
- Son juegos inclusivos, debido a que ningún participante debe ser eliminado del juego. Se mantiene siempre el derecho de que todos participen. Todos los participantes se consideran importantes para el desarrollo del juego.



- El error no es motivo de sanción o eliminación. En este caso cometer algún error es considerado parte normal del juego y es considerado fuente de aprendizaje.
- Promueve situaciones de solidaridad y cooperación. Ya que en este no existe la competencia, sino más bien persigue un objetivo en colectivo. Nadie pierde en este tipo de juego todos son ganadores, por lo tanto, no permite que surjan situaciones conflictivas o de agresión (Granado y Guarayo 2015, p.13-14).

#### **3.12.4 Dimensiones de los juegos cooperativos. -**

Los juegos cooperativos planteados por Orlick Ibid., (p.16) son:

- **Dimensión cooperación:** Esta dimensión está caracterizada por la valoración y desarrollo de destrezas para la resolución de actividades y dificultades de forma grupal mediante interrelaciones recíprocas y controladas. El trabajo cooperativo es la manera más adecuada de desarrollar capacidades, compartiendo y socializando, con una preocupación mutua entre pares. Tratando de llegar a la obtención de un fin común, transformando las posibles respuestas destructivas en respuestas constructivas y positivas.
- **Dimensión participación:** Dentro de un contexto selectivo y discriminante, este tipo de juegos tienen como finalidad valorar la habilidad de participación de todos los participantes. Esta forma de participar colectivamente en la realización del juego y en la búsqueda de alternativas de solución va a generar un clima de grata confianza y de implicación recíproca.
- **Dimensión diversión:** Poner en práctica el juego cooperativo tendrá consecuencias beneficiosas para su desarrollo como persona y mejorará sus relaciones sociales de afecto y de cooperación dentro de su grupo en el salón de clase, lo que manifiesta el sentido pedagógico orientado al fomento de comportamientos sociales.

### **3.12.5 Clasificación del juego cooperativo. -**

Delgado (2011, p.6-7) señala que los juegos cooperativos se clasifican en:

- De Cooperación: Los cuales promueven la participación. El objetivo de este es que todas las personas participen en grupo, colaboren y se presten ayuda mutua, para poder alcanzar la meta propuesta, cumpliendo cada participante con su rol designado.
- De Afirmación: Este tipo de juego permite desarrollar la seguridad en sí mismo y en los participantes del grupo, fortalece la aceptación, toma en cuenta las cualidades, habilidades y limitaciones de cada persona, le da una definición positiva de sí mismo. Este tipo de juego busca la integración y aceptación de los miembros del grupo, respetando las habilidades, capacidades y limitantes de cada uno durante el desarrollo del juego.
- De comunicación: Este tipo de juego promueve la interacción positiva entre los participantes. Por medio de ellos se promueve y fortalece la comunicación, permiten el desarrollo de habilidades para comunicarse y de entendimiento entre los participantes del grupo.

### **3.12.6 Ventajas y valores del juego cooperativo. -**

Granado y Guarayo señalan como ventajas del juego cooperativo las siguientes:

- Fomentan la creación de relaciones y desarrollo de habilidades sociales, contribuyendo con la promoción de un ambiente de estima recíproco, para la diversión, esparcimiento y el aprendizaje.
- Fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación e interacción social.
- Promueve el aprendizaje significativo y la cooperación

- Facilita la participación de todos los integrantes estableciendo un ambiente de confianza y seguridad. (Ibid., p.14)

Jares enumera valores que promueven los juegos cooperativos:

- Construcción de una relación social positiva: los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, favoreciendo la creación de un ambiente de aprecio recíproco.
- Empatía: capacidad de situarse en la posición del otro para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad.
- Cooperación: valor y destreza necesaria para resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse por los demás.
- Comunicación: desarrollo de la capacidad para expresar nuestro estado de ánimo, nuestras percepciones, nuestros conocimientos, etc.
- Participación: los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.
- Aprecio: desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro (Jares,2002, p.22).

Para el uruguayo Oliveras (1998), citado por Velázquez (2004, p.1), los juegos cooperativos pueden estimular el desarrollo de:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas.
- La empatía o sensibilidad necesaria para reconocer cómo está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, sus posibilidades, su realidad, etcétera.
- La sensibilidad necesaria para aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afectos, preocupaciones.

### **3.12.7 El juego según la edad de los niños:**

Jean Piaget por medio de sus estudios referentes al desarrollo cognitivo determino diferentes estudios por medio de los niveles de edad. Iniciando de la muestra, ubicada en la etapa considerada por este pre operacional, la cual se sitúa entre los 2 a 7 años en la cual existe una tendencia al juego simbólico, Y se refleja el empleo del pensamiento egocéntrico creando conflictos de interés; en este tipo de acciones se ve reflejada angustia, miedos, fobias, agresiones, vínculos afectivos, estrategias sociales y otros aspectos. Por lo cual se caracteriza por el surgimiento de las representaciones mentales. Dentro del ámbito del juego simbólico van surgiendo otras características como el dibujo como forma de expresión y representación de imágenes mentales. Para Piaget el juego simbólico es indispensable para producir un equilibrio emocional, con relación a la inserción del niño en el ámbito social. A los 4 años el niño comienza a ir a la escuela, donde inicia a establecer una relación social con las demás personas que no son su familia. Es allí donde comienza a tener importancia el juego cooperativo, el niño progresivamente va participando en juegos más complicados con otros compañeros, siendo la institución educativa quien obliga a los niños a participar en estos juegos socio motores.

En los juegos sobresale el juego de cooperación que involucran juegos de roles sociales como por ejemplo jugar a ser policía, medico, etc. A los 6 años el niño se fascina por los juegos de imitación exacta, en las cuales reproducen gestos de familiares adultos. A los cuatro años surge el juego de reglas donde el niño comienza su actividad social, surgiendo del mundo real, este tipo de juego está relacionado con competencias entre individuos y las relaciones sociales de su contexto (Piaget,1984, p.60-61).

Según el autor Ferland los juegos de acuerdo a la edad de los niños se caracterizan por:

A los 3 años, juegan en grupo, pareja durante algunos minutos sin presentar problemas. Sin embargo, a esta edad los niños prefieren jugar con un solo amigo a jugar en grupo. A los 5 años, los niños aprenden a compartir, a respetar los turnos de juego y a divertirse

en grupo. Los niños a esta edad cooperan en los juegos en equipo, en los que cada quien tiene un rol, logra entender el principio de la ayuda mutua (Ferland,2005:3).

El juego como derecho de la niñez; Vygotsky (1982), citado por Delval (1991, p. 287) considera el juego como una actividad de orden social, la cual le permite a los niños desempeñar roles, mediante la cooperación de estos durante el proceso de ejecución. Los estudios realizados por Vygotsky permitieron considerar el juego como un factor de construcción social. Considerando entonces al juego como una expresión cultural que se transmite y forma mediante la interacción con otros. Destacando que es importante conocer que juego se quiere aprender.

Por su parte, Glanzer señala que el juego es una actividad del niño por excelencia. De igual forma se puede decir que el juego es una actividad necesaria y formativa durante la edad infantil, y después de esta etapa es considerada como una actividad de esparcimiento y de distracción. Destacando que con el paso del tiempo el proceso del juego y su fundamentación se mantienen. El niño desde el inicio de la civilización ha jugado. Según la etapa de su desarrollo personal, en relación a las posibilidades ofrecidas por las situaciones que le rodean, las cuales las fortalece por medio de su fantasía ya que construye su mundo, lo que quiere ser y se expresa mediante el juego todo lo que le resulta difícil traducir en palabras, es como su lenguaje secreto (Glanzer,2000, p.107).

### **3.13 Componentes del programa de fortalecimiento de habilidades sociales. –**

#### **3.13.1 El modelaje**

El modelaje, definido como aprendizaje por imitación, ha demostrado ser un método de enseñanza eficaz para niños y adolescentes (Bandura, Ross, & Ross, 1961; Rogers-

Warren& Baer, 1976; Rosenthal, 1976; Schneider y Byrne, 1985). Se han identificado tres tipos de aprendizaje por modelaje:

- Un tipo es el **aprendizaje por observación** o el aprendizaje de nuevas conductas que no estaban previamente en el repertorio del comportamiento del niño.

- Otro tipo de aprendizaje involucra **efectos inhibitorios y desinhibitorios** o el refuerzo o debilitamiento de una conducta realizada esporádicamente por el niño. Tal conducta puede reforzarse o debilitarse según se observen otros niños siendo premiados o castigados por dicha conducta.

- La **Facilitación de Conductas** o la realización de conductas previamente aprendidas que ya están dentro del repertorio del comportamiento del niño y son recibidas positivamente por otros, es el tercer tipo de aprendizaje por medio del modelaje.

Está claro que el modelaje puede ser una manera eficaz para enseñar nuevas conductas a las personas. Sin embargo, también es verdad que los individuos observan una variedad de conductas que no necesariamente adoptan luego en ellos mismos. (Gutiérrez y Restrepo,2008, p.22)

### **3.13.2 Juego de roles:**

Los juegos de roles han sido definidos como "una situación en la que a un individuo se le pide actuar cierto papel (comportarse de cierta manera) que no es normalmente el suyo, lo es, en un lugar inusual para el desempeño de dicho papel", el uso de los juegos de roles para ayudar a una persona a cambiar su conducta o sus actitudes ha sido un enfoque popular en la educación durante muchos años. (Mann, 1956, p. 227).

### **3.13.3 La retroalimentación sobre el desempeño:**

La retroalimentación sobre el desempeño implica proporcionarle información al niño sobre qué tan bien lo ha hecho durante el juego de roles, particularmente qué tanto se ajusta su simulación de los pasos de la habilidad a lo que ha mostrado el modelo. La retroalimentación puede hacerse de diferentes formas: como las sugerencias constructivas para mejorar, la motivación, la asesoría, las recompensas materiales y, especialmente, refuerzos sociales como los elogios y la aprobación.

Para el niño de preescolar y de jardín infantil, la retroalimentación positiva en contraste a la negativa será la más eficaz, las investigaciones con niños de preescolar han mostrado que el refuerzo positivo disminuye la agresión, el aislamiento social y aumenta las habilidades cooperativas. (Slaby y Crowley, 1977).

**CAPÍTULO IV**  
**METODOLOGÍA**



## **IV DISEÑO METODOLÓGICO**

En este capítulo se presentará la metodología con la que se trabajará dentro de la investigación propositiva la cual viene de la mano de la psicología social que busca “comprender y explicar cómo los pensamientos, sentimientos y comportamientos son influidos por la presencia real o imaginaria de los otros” (Allport, G,1935).

### **4. 1 Tipo de Investigación**

Esta investigación depende del área socioeducativa que estudia las formas en que se lleva a cabo el aprendizaje humano, especialmente en el contexto de los centros educativos y analiza los modos en que aprendemos, enseñamos y tratamos de aumentar la efectividad de las distintas intervenciones educativas a fin de optimizar el proceso de elaborar e implementar distintas teorías sobre el desarrollo humano que ayuden a comprender los distintos procesos y contextos en, los que se produce el aprendizaje.

La investigación propositiva es un proceso dialéctico que utiliza un conjunto de técnicas y procedimientos con la finalidad de diagnosticar y resolver problemas fundamentales, tiene por objeto el fomentar y propiciar la investigación científica como elemento para la formación integral de los profesionales. (Zuniga,2017).

De tal manera la presente investigación es de tipo propositiva ya que se fundamenta en una necesidad de implementar programas de fortalecimiento de habilidades sociales a niños menores de 5 años, en la cual se realizó un diagnóstico situacional para conocer la problemática actual y posteriormente se realizó una propuesta de soluciones, las cuales fomentarán un desarrollo óptimo de las habilidades sociales; también se desarrolló una prueba para conocer el impacto que tendrá el programa cuando sea aplicado.

## 4.2 Métodos, Técnicas e Instrumentos

### 4.2.1 Métodos

Los métodos utilizados en la presente investigación serán:

**Método expositivo:** Caracterizado por dar ideas a través de la explicación y brindar una información sistematizada, coherente y estructurada para la impartición de contenidos didácticos.

**Método Activo-Participativo:** La metodología activo participativa es una forma de concebir y abordar los procesos de enseñanza aprendizaje y construcción del conocimiento. Esta forma de trabajo concibe a los participantes de los procesos como agentes activos en la construcción, reconstrucción del pensamiento. La metodología activo participativa promueve y procura la participación activa y protagónica de todos los integrantes del grupo incluyendo al facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Método Lúdico:** Son estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo como también seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación, el juego sea un medio en el que el niño se relacione con su entorno, forjando su entorno, su personalidad, permitiéndole conocer el mundo, desarrolle su creatividad e incremente sus conocimientos.

**Método Teórico:** Se utilizará el método teórico para permitir revelar las relaciones que existen entre las habilidades sociales y el juego cooperativo, para la comprensión y validez del programa,

**4.2.2 Técnicas:** Las técnicas que serán empleadas están seleccionadas de tal manera que permiten fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en los participantes:

**Dinámicas de grupo:** Que promueven la participación en el grupo y apuntan a lograr un progreso vivencial que permite unir lo cognitivo con lo afectivo.

**Técnica del modelaje:** Es un tipo es el aprendizaje por observación, o el aprendizaje de nuevas conductas que no estaban previamente en el repertorio del comportamiento del niño (a).

**Los juegos de roles:** Son definidos como una situación en la que a un niño se le pide actuar cierto papel (comportarse de cierta manera).

**La retroalimentación sobre el desempeño:** Implica proporcionarle información al niño sobre qué tan bien lo ha hecho durante el juego de roles. La retroalimentación se hará de diferentes formas: como las sugerencias constructivas para mejorar, la motivación, la asesoría, las recompensas materiales y, especialmente, refuerzos sociales como los elogios y la aprobación.

**Técnicas audiovisuales:** Se utilizará la técnica para poder llamar la atención de los niños y niñas.

**4.3 Instrumentos:**

Los instrumentos que serán utilizados para el diagnóstico inicial y evaluación de la efectividad del programa, con:

#### **4.3.1 Informe guía de observación de los juegos cooperativos:**

**Autor:** Br. Chavieri Salazar Martha Angelica

**Objetivo:** Medir los niveles de los juegos cooperativos en sus tres dimensiones: Cooperación, participación y diversión.

**Duración:** Aproximadamente de 20 a 30 minutos

**Procedimiento:** El Informe guía de observación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales consta de 20 ítems, con 3 alternativas de respuesta: Nunca (1), A veces (2) Siempre (3). La calificación se da en un punto con una dirección positiva donde la puntuación parte de 1 a 3 puntos. Se administra de manera individual y colectiva.

#### **4.3.2: Cuestionario sobre habilidades sociales:**

**Autor:** Monjas 2003 adaptado por Br. Chavieri Salazar Martha Angelica

**Objetivo:** Medir los niveles de Habilidades sociales en sus 4 dimensiones: habilidades básicas, habilidades avanzadas, habilidades con relación a los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión.

**Duración:** 20 a 30 min.

**Procedimiento:** El cuestionario de habilidades sociales consta de consta de 57 ítems, con tres alternativas de respuesta: (1) Nunca, (3) A veces (2) y (3) Siempre. La calificación se da en un punto con una dirección positiva. Su administración es individual y colectiva.

#### **4.4 Población beneficiaria:**

La presente investigación trabajará con una población de 20 niños entre las edades 3-4-5 años que asistan a Centros integrales de la Ciudad de Tarija y cuenten con la Plataforma de Zoom.

#### **4.5 Descripción sistematizada de la Investigación Propositiva**

La presente investigación se realiza a principios de la gestión del 2020 de acuerdo a las siguientes fases:

##### **Fase 1: Revisión bibliográfica**

En la primera fase se busca la información acerca de la temática, para poder ejecutar el programa diseñado.

##### **Fase 2: Objetivos de la investigación**

Se planteó objetivos generales y específicos tanto de la investigación propositiva como el programa.

##### **Fase 3: Selección de la población**

La población beneficiaria seleccionada son los niños menores de 5 años que presentan déficits de habilidades sociales. También se eligió a esta población por las diversas investigaciones que muestran los altos niveles de ansiedad y agresividad que los niños presentan en la edad preescolar.

#### **Fase 4: Elaboración o selección de Instrumentos**

\* **Selección de un Pre-test**, con el objetivo de saber cuál es el diagnóstico situacional de habilidades sociales que presenta la población beneficiaria.

\* **Selección del Post-test**, posteriormente se realizará una evaluación final al culminar con el programa que responderá al impacto del programa una vez terminado y arrojará datos que sirvan de teoría para futuras investigaciones.

#### **Fase 5: Elaboración de las actividades del programa**

El programa presenta 6 modelos con 20 sesiones que están relacionadas con las habilidades sociales básicas, habilidades sociales complejas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para enfrentar el estrés y habilidades de planificación, las cuales tenían 4 actividades por sesiones.

#### **Fase 6: Virtualización de las actividades del programa**

Se procedió a realizar la virtualización de cada actividad como recurso tecnológico para el desarrollo del programa para niños menores 5 años, también se creó archivos y presentaciones en el Google drive para su mayor efectividad.

## **Fase 7: Elaboración, redacción del documento final**

Consistió en la organización de todo el informe, tomando en cuenta todas las pautas que se requieren para obtener todo el documento final respetando las normas establecidas para su posterior revisión y aprobación, culminando con la defensa oral para su aprobación.

## **CAPÍTULO V**

# **PROPUESTA DEL PROGRAMA DE FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES MEDIANTE LA ESTRATEGIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN NIÑOS MENORES DE 5 AÑOS**



## V. PROPUESTA DE PROGRAMA DE FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS

Módulo	Objetivo	Sesiones	Número de sesiones	Actividades	Materiales	Duración
<b>Módulo N°1</b>	Fomentar al conocimiento de las habilidades sociales básicas mediante las estrategias del juego cooperativo.	<b>Habilidades sociales básicas</b>	1	- Bienvenida y Presentación del programa -bono el mono que aprende en casa -video saludar -canción de saludar y concientización	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min
			2	-video el niño que no para de hablar en clase -me escuchas Bertha! -el dragón Rufus - repite las palabras y reflexión de las actividades	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min
			3	<b>formular preguntas y respuestas</b>	-aprendemos a preguntar -trivia inicial. -Adivina los animales -Adivina jugando	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital

<b>Módulo</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Número de sesiones</b>	<b>Actividades</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>
<b>Módulo N°2</b>	Desarrollar actividades que promuevan las habilidades sociales avanzadas mediante las estrategias del juego cooperativo	<b>Habilidades sociales avanzadas</b>	<b>1</b>	- Aprendemos a dar las gracias - video gracias y por favor - perdón, gracias y por favor - por favor	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital -hojas, marcadores.	60 min
			<b>2</b>	-seguimos instrucciones -varita mágica -buholandia -canción para seguir instrucciones	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min
			<b>3</b>	-Lina, la conejita desobediente -el baúl encontrado - Ordenar los juguetes con jojo - Monumentos	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min

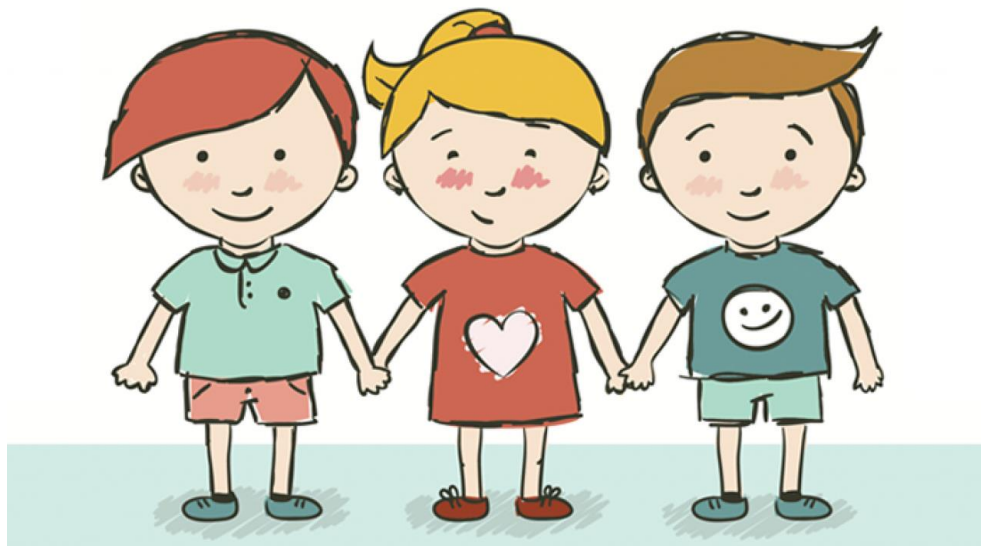
<b>Módulo</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Número de sesiones</b>	<b>Actividades</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>
<b>Modulo N°3</b>	Fortalecer las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos mediante las estrategias del juego cooperativo	<b>Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.</b>	<b>1</b> <b>Que son las emociones</b>	- yo y mis emociones -Blippi aprende las emociones -el monstruo de las emociones -sentimiento y emociones	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min
			<b>2</b> <b>Emociones Alegría, tristeza y miedo</b>	- emociones y juego de niños -dibuja y colorea la alegría - dibuja y colorea la tristeza - dibuja y colorea el miedo	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital -Colores -Lápiz -Hojas bom tamaño oficio	60 min
			<b>3</b> <b>Empatía</b>	- el valor de la empatía -solidaridad y empatía -los valores -la empatía en la cuarentena	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min

<b>Módulo</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Sesiones</b>	<b>N° de sesiones</b>	<b>Actividades</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>
<b>Módulo N°4</b>	Estimular las habilidades alternativas a la agresión mediante las estrategias del juego cooperativo	<b>Habilidades sociales alternativas a la agresión</b>	<b>1</b> <b>Ayudar a los demás</b>	- Calef y Sofia educativos -el arte perdido de pedir ayuda -el valor de ayudar -ayudo en los deberes de la casa	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60min
			<b>2</b> <b>compartir y resolución de conflictos</b>	- compartir con mis amigos -controlamos nuestro enojo -cuento mariposa caprichosa -Oscuro y Dorotea	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60min
			<b>3</b> <b>negociación</b>	-cuentos infantiles -el puente -rincón de la negociación -disfraces y máscaras	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital -colores -mascaras	60 min

<b>Módulo</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Sesiones</b>	<b>N° de sesiones</b>	<b>Actividades</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>
<b>Módulo N°5</b>	Reforzar las habilidades para hacer frente al estrés mediante las estrategias del juego cooperativo	<b>habilidades sociales para hacer frente al estrés</b>	<b>1</b> <b>Actividad física</b>	- ejercicios de relajación -cuento, el pollito desobediente -gimnasia para niños -el calentamiento	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min
			<b>2</b> <b>Defender a un amigo</b>	-el espacio de los demás -las reglas de seguridad -respeto para todos -defender a los demás hace lazos de amistad	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min
			<b>3</b> <b>Nos relajamos</b>	- Actividad “La hormiga y el león” - Actividad “mi corazón hace bum bum” -el chicle gigante -piedra o gelatina	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min

<b>Módulo</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Sesiones</b>	<b>N° de sesiones</b>	<b>Actividades</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>
<b>Módulo N°6</b>	Consolidar actividades de habilidades de planificación mediante las estrategias del juego cooperativo	<b>Habilidades sociales de planificación</b>	<b>1 toma de decisiones</b>	-cuento infantil -tomo mis decisiones - qué son las decisiones -las situaciones	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital -fotocopias impresas de la actividad -colores	60 min
			<b>2 autonomía</b>	- aprendiendo con Alex -rutina escuela-casa -mi identidad -cuento de mi nombre	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min
			<b>3 Memoria y atención</b>	- jugamos a memorizar -juego de la memoria -memoricemos más -memoria visual	Computadora Wifi Plataforma de Zoom Pizarra digital	60 min

**“PROGRAMA DE FORTALECIMIENTO DE  
HABILIDADES SOCIALES MEDIANTE LA  
ESTRATEGIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN  
NIÑOS MENORES DE 5 AÑOS”**



**MÓDULO 1 : HABILIDADES SOCIALES BASICAS**

**MÓDULO 2 : HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS**

**MÓDULO 3 : HABILIDADES SOCIALES  
RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS**

**MÓDULO 4 : HABILIDADES SOCIALES  
ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN**

**MÓDULO 5 : HABILIDADES SOCIALES PARA HACER  
FRENTE AL ESTRÉS**

**MÓDULO 6 :HABILIDADES SOCIALES DE  
PLANIFICACIÓN**

## **PROPUESTA DEL PROGRAMA DE FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES MEDIANTE LA ESTRATEGIA DEL JUEGO COOPERATIVO CON NIÑOS MENORES DE 5 AÑOS**

### **Objetivo General**

Contribuir al fortalecimiento de habilidades sociales mediante las estrategias del juego cooperativo en niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.

### **Objetivos específicos**

- Fomentar al conocimiento de las habilidades sociales básicas mediante las estrategias del juego cooperativo en niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.
- Desarrollar actividades que promuevan las habilidades sociales avanzadas mediante las estrategias del juego cooperativo en niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.
- Fortalecer las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos mediante las estrategias del juego cooperativo en niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.



- Estimular las habilidades alternativas a la agresión mediante las estrategias del juego cooperativo en niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.
- Reforzar las habilidades para hacer frente al estrés mediante las estrategias del juego cooperativo en niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.
- Consolidar actividades de habilidades de planificación mediante las estrategias del juego cooperativo en niños menores de 5 años de la ciudad de Tarija.

## **MÓDULO I: HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS**

### ***SESIÓN INICIAL:***

#### ***PRESENTACIÓN Y BIENVENIDA DEL PROGRAMA:***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 30 min

***Descripción de la actividad:*** La facilitadora procederá a dar inicio al programa mediante una explicación por medio de diapositivas, en el cual se dará a conocer los objetivos, conceptos, técnicas y duración del programa para una mejor comprensión de los niños, padres o tutores.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1UKQvCvLSFtS92cwbPGQJCIoYpfjttQLK/view?usp=sharing>

También se aplicará un Pretest a padres o tutores de los niños que son beneficiarios del programa para tener un diagnóstico previo sobre la temática de las habilidades sociales y su comportamiento asertivo en aula como en la familia.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1zEuGKf3-0hcNZuHHfO2CGVWygby3LZkD/view?usp=sharing>

## ***Sesión N°1 “PRESENTACIÓN”***

### ***Objetivos***

- Establecer un buen rapport con los niños para crear un ambiente de armonía y confianza entre la facilitadora y los niños.
- Describir el encuadre y reglas del programa para un mejor aprendizaje.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

### ***Actividad N° 1: Presentación grupal (presentación de cada participante).***

***Objetivo: Potenciar las habilidades sociales básicas de presentación***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:***15 min

***Descripción de la actividad:*** La facilitadora se presentará en el aula virtual y pedirá a los niños que puedan presentarse con su nombre y mencionar a un animal según la inicial de su nombre. Si es que alguien llega a equivocarse se comenzará nuevamente con el juego.

### ***Link:***

[https://drive.google.com/file/d/1MDu\\_gmJdD93EFciFeeBVHmBAW2Ns3Jkq/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1MDu_gmJdD93EFciFeeBVHmBAW2Ns3Jkq/view?usp=sharing)

### ***Actividad N° 2 Bono el mono aprende en casa***

***Objetivo: Potenciar las habilidades sociales básicas de presentación***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:***15 min

***Descripción de la actividad:*** La facilitadora presentará un video llamado Bono el mono aprende en casa en el cual se muestran las diferentes reglas que se debe seguir dentro de la plataforma virtual las cuales deben ser aplicadas en cada sesión.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/18INdtlayzfG41eIsFmbQ8mAFLc3k\\_Shx/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/18INdtlayzfG41eIsFmbQ8mAFLc3k_Shx/view?usp=sharing)

**Actividad N° 3 Presentación de un video “saludar”**

**Objetivo:** *Potenciar las habilidades sociales básicas de saludar*

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** La facilitadora presentará un video en el cual se observará una obra de teatro la Pelota Loca enseña a saludar que muestra la relevancia de saludar en diferentes momentos del día.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1JqweD\\_0uw\\_2UqP8dzko148yL6IIKCPGW/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1JqweD_0uw_2UqP8dzko148yL6IIKCPGW/view?usp=sharing)

**Actividad N° 4 “Canción de saludar - Hola y Chau” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.**

**Objetivo:** *Potenciar las habilidades sociales básicas de saludar*

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** La facilitadora presentará un video en el cual se observará una obra de teatro la Pelota Loca enseña a saludar que muestra la relevancia de saludar en diferentes momentos del día. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1\\_811MtzENHvKlxe8EtXaglrCvsvyX6RIJ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1_811MtzENHvKlxe8EtXaglrCvsvyX6RIJ/view?usp=sharing)

**Sesión N° 2: “Escuchar”**

**Objetivos:**

- Lograr que los niños reconozcan la importancia de la habilidad de escuchar
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

**Actividad N° 1 “El niño que no para de hablar en clase”**

**Objetivo: Reforzar las habilidades sociales básicas de escuchar**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video en el que se presenta a un niño que no escucha a los demás por estar hablando todo el tiempo y al darse cuenta de lo sucedido trata de buscar soluciones y aprender a escuchar, comprender a los demás.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1PkjMCZE6jtewKQ9Z1KaKio0QwifCiFHt/view?usp=sharing>

**Actividad N° 2 “me escuchas, Bertha”**

**Objetivo: Reforzar las habilidades sociales básicas de escuchar**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un cuento que trata la importancia de escuchar a los demás, se pedirá a los niños que al finalizar la actividad puedan representar alguna situación similar que ellos vivieron.

***Link:***

[https://drive.google.com/file/d/1jRr0rLMW5D5ITHRFOVZhm9EQ-1\\_YpT4m/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1jRr0rLMW5D5ITHRFOVZhm9EQ-1_YpT4m/view?usp=sharing)

***Actividad N° 3 El dragón Rufus, aprende a respetar su turno***

***Objetivo: Reforzar las habilidades sociales básicas de respetar***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:***20 min

***Descripción de la actividad:*** Se presentará un video del cuento del dragón Rufus que hará énfasis en como los niños deben respetar a los demás y esperar su turno antes de hablar.

***Link:***

<https://drive.google.com/file/d/1sHgmUg11Bv6yU8XGvn0QBVUVF9Gv7xVZ/view?usp=sharing>

***Actividad N° 4 “repite las palabras” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.***

***Objetivo: Reforzar las habilidades sociales básicas de escuchar***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:***15 min

***Descripción de la actividad:*** Se presentará el video de repite las palabras con la finalidad de que se trabaje las áreas de audición y lenguaje. Al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará qué actividad más les gustó y el por qué. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/19VvhYj-2NjDjkTUIBAF88HMkB4Ur97YT/view?usp=sharing>

**Sesión N°3 formular preguntas y respuestas.**

**Objetivos**

- Brindar a los niños herramientas para que identifiquen las características de las preguntas y de las respuestas y también puedan formularlas.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

**Actividad N° 1 “aprendemos a preguntar y responder”**

**Objetivo: Reforzar las habilidades sociales básicas de preguntar y responder**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará unas diapositivas con un formato dinámico en el cual se pedirá a los niños puedan diferenciar entre las preguntas y respuestas, para lo cual se utilizará la pizarra digital y puedan encerrar con un círculo diferentes situaciones respectivas a preguntas o respuestas.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1mR85HoRDJE7Oqle8q5uiG1sHnU2yO7Z3/view?usp=sharing>

**Actividad N° 2 “trivia inicial”**

**Objetivo: Reforzar las habilidades sociales básicas de preguntar y responder**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un juego de trivia en el cual se pedirá a los niños encerrar en un círculo mediante la pizarra digital un dibujo que corresponda a la pregunta. Cada respuesta tendrá un tiempo de 20 segundos.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1hHof-ZM-DGz6h9kdcumUprhUR0AO8Mn\\_/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1hHof-ZM-DGz6h9kdcumUprhUR0AO8Mn_/view?usp=sharing)

**Actividad N° 3 “Adivina los animales”**

**Objetivo:** Reforzar las habilidades sociales básicas de preguntar y responder

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un juego de trivia en el cual se pedirá a los niños encerrar en un círculo mediante la pizarra digital un dibujo que corresponda a la pregunta. Cada respuesta tendrá un límite de tiempo de 20 segundos.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1zuAtN21muRD6\\_DZklACvNFQjIhUSyrNx/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1zuAtN21muRD6_DZklACvNFQjIhUSyrNx/view?usp=sharing)

**Actividad N°4 “Adivinar jugando” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.**

**Objetivo:** Reforzar las habilidades sociales básicas de preguntar y responder

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un juego de adivinanzas mediante un video en el cual se mencionarán diferentes adivinanzas y se pausará durante 20 segundos para responder a cada adivinanza. Al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará qué actividad les gustó, más y el por qué.



Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/105hNd8Q8gGT5Um95tVF13\\_UtPX3snjIO/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/105hNd8Q8gGT5Um95tVF13_UtPX3snjIO/view?usp=sharing)

## **MÓDULO N° II HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS**

### ***Sesión N°1 Aprender a decir gracias***

#### ***Objetivos***

- Brindar herramientas para el fortalecimiento de habilidades de dar las gracias y pedir por favor.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

#### ***Actividad N°1 “Aprendemos a dar las Gracias y pedir por favor”***

***Objetivo: Reforzar las habilidades sociales avanzadas, como dar las gracias y pedir por favor.***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:***20 min

***Descripción de la actividad:*** Se presentará unas diapositivas referidas a la temática de las habilidades básicas: gracias y por favor, en el cual se pedirá a los niños al final de la actividad mencionar si es que alguna vez utilizaron las palabras por favor y gracias y en qué situaciones lo hicieron.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1UTRQywHIVnwYkaWn7E-mxZrTF6H0t88J/view?usp=sharing>

**Actividad N° 2 “gracias y por favor”**

**Objetivo:** Reforzar las habilidades sociales avanzadas, como dar las gracias y pedir por favor.

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará unas diapositivas referidas a la temática de las habilidades básicas: gracias y por favor, en el cual se pedirá a los niños al final de la actividad mencionar si es que alguna vez utilizaron las palabras por favor y gracias y en que situaciones lo hicieron. También se les enseñara una canción sobre las palabras por favor y gracias.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1Lt\\_2H-h5JBIU37spSwpj9yRJ9JQsA09I/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Lt_2H-h5JBIU37spSwpj9yRJ9JQsA09I/view?usp=sharing)

**Actividad N° 3 “gracias, perdón y por favor”**

**Objetivo:** Reforzar las habilidades sociales avanzadas, como dar las gracias y pedir por favor

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará la canción mediante un video, en las cuales se pedirá a los niños que puedan realizar movimientos con las manos y que puedan cantarlo junto a la facilitadora.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1dBfpwljrY4C06BNjVWsZC1bbH6IDiKVC/view?usp=sharing>

**Actividad N° 4 “por favor “y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales avanzadas como pedir por favor**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video sobre la canción de por favor y se explicará en qué situaciones deben ser utilizadas estas palabras. Al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado proponiendo ejemplos de cuando deben utilizar la palabra por favor para mejorar su aprendizaje significativo. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1TqJG6nApv7ziDMCsrSOB6ZJJveKgiix/view?usp=sharing>

**Sesión N°2 seguir instrucciones**

**Objetivos**

- Brindar herramientas de aprendizaje de cómo seguir instrucciones
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión

**Actividad N°1 “seguimos instrucciones”**

**Objetivo: fortalecer las habilidades sociales avanzadas de cómo seguir instrucciones**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Se presentará una diapositiva que explica sobre las instrucciones que debemos seguir y cómo seguir las mismas, su funcionamiento y en qué situaciones son utilizadas

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/17S7F5AoWV0yYbZ13Ax84Lx8sqvIIX9xa/view?usp=sharing>

**Actividad N°2 “la varita mágica”**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales avanzadas de como seguir instrucciones**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital, cajita de cartón, láminas.

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Se presentará una dinámica virtual en el cual la facilitadora tendrá una caja de cartón y adentro estén dibujos de las emociones, también se pedirá que utilicen el mouse. La actividad consiste en que la facilitadora muestre una lámina y mediante el mouse elegirá a los niños que expresen la emoción elegida y se elegirá un niño para realizar lo mismo y así continuar con la actividad.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1EAdZmwbGv7wkWk43XKZM5RdAkVT72dFX/view?usp=sharing>

**Actividad N°3 “Buholandia”**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales avanzadas de como seguir instrucciones**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Se presentará una dinámica donde se mostrará una caja en la cual estarán láminas con diferentes instrucciones que los niños deben cumplir, Aunque las normas del juego se puede inventarlas según sean vuestras necesidades y características de los niños.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1VDACKKArYeWbaEIWN9MAVS6GUxoFhWTj/view?usp=sharing>

**Actividad N°4 “canción para seguir instrucciones” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales avanzadas para seguir instrucciones**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará el video de una canción sobre las diferentes instrucciones y órdenes; al terminar se mencionará a los niños que realicen los mismos movimientos del video durante 10 segundos cada ejercicio. Al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará qué actividad más les gusto y el por qué. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1TLV3xBAcUiA9HbkkVTIcUX2XzSgo-INK/view?usp=sharing>

**Sesión N°3 instrucciones y ordenes**

**Objetivos**

- Fortalecer la habilidad de seguir órdenes para un mejor aprendizaje significativo
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión

***Actividad N°1 “Lina, la conejita desobediente”***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales avanzadas de cómo seguir instrucciones***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 15 min

***Descripción de la actividad:*** Se presentará un video sobre un cuento infantil que menciona la importancia de seguir instrucciones y ser un niño obediente.

***Link:***

<https://drive.google.com/file/d/17xkkUCyUrKEDx5ztdhIGnx8ckREIIrHy/view?usp=sharing>

***Actividad N°2 “el baúl encontrado”***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales avanzadas de cómo seguir órdenes***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 15 min

***Descripción de la actividad:*** Se presentará un video sobre el cuento sobre cómo seguir las instrucciones, en este caso hace mención a un tesoro que debe ser encontrado mediante pistas.

***Link:***

<https://drive.google.com/file/d/1igM-B5H-DxBmzUw28ws3aolOEZeHM8sn/view?usp=sharing>

***Actividad N°3 “Ordenar los juguetes con jojo”***

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales avanzadas de cómo seguir órdenes

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video que muestra la importancia de ordenar los objetos en su lugar, en este caso los juguetes, dentro del video existen canciones con las cuales se desarrollará un pequeño baile con los niños.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1gOhxTiYucqZ6iWB-Onlx\\_q6\\_9dkDup4i/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1gOhxTiYucqZ6iWB-Onlx_q6_9dkDup4i/view?usp=sharing)

**Actividad N°4 “monumentos” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.**

**Objetivo:** fortalecer las habilidades sociales avanzadas de como seguir ordenes

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se realizará una dinámica en la cual consistirá en que la facilitadora dará la orden a los niños de representar a un monumento o pueda imitar a uno de los niños, también se pondrá imágenes en la pizarra digital para que los niños puedan imitarlos. Al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará que actividad más les gusto y el por qué. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1ehSW-H5nD79D23pOBRM4xerSNdmrPGmk/view?usp=sharing>

## **MÓDULO N° III HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS**

### ***Sesión N° 1 “que son las emociones”***

#### ***Objetivos***

- Evaluar las emociones que presenten los niños al momento de trabajar las diferentes emociones.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

#### ***Actividad N° 1 “yo y mis emociones”***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:***15 min

***Descripción de la actividad:*** Se presentará unas diapositivas sobre la temática de las habilidades sociales avanzadas: las emociones. También se mostrará un video de retroalimentación sobre lo que son las emociones.

***Link:***

<https://drive.google.com/file/d/1bXMxZJI0kOVXPU1veUfbSQjIctUgqAz/view?usp=sharing>

#### ***Actividad N°2 “Blippi Aprende las Emociones”***

***Objetivo: fortalecer las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:***15 min



**Descripción de la actividad:** Se presentará un video de reconocimiento de las emociones mediante la serie de Blippi; una vez terminado el video se preguntará a los niños sobre la necesidad de expresar nuestras emociones.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1cLzKf1c6Y4Pzy2DD8lvq9\\_0fH0P1E24I/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1cLzKf1c6Y4Pzy2DD8lvq9_0fH0P1E24I/view?usp=sharing)

**Actividad N°3 “El cuento de las emociones-el monstruo de las emociones”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales avanzadas relacionadas con los sentimientos.

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video de un cuento sobre las emociones que son expresadas en diferentes momentos de la vida.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1BScKewPos6GCoeO8\\_RV6rQYaZmaghD\\_U/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1BScKewPos6GCoeO8_RV6rQYaZmaghD_U/view?usp=sharing)

**Actividad N°4 “sentimientos y las emociones” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales avanzadas relacionadas con los sentimientos

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video sobre las emociones y sentimientos y se explicará cómo crean y son expresados por nosotros. Al finalizar las actividades

se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará qué actividad más les gustó y el por qué. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

***Link:***

<https://drive.google.com/file/d/1o8W9G690bzexL7nTUp1hW5ospciuaTf-/view?usp=sharing>

***Sesión N°2 “emociones de alegría, miedo y tristeza”***

***Objetivos***

- Evaluar las emociones que presenten los niños al momento de trabajar las diferentes emociones.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

***Actividad N°1 “emociones y juego de niños”***

***Objetivo:*** Fortalecer las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos de la alegría, tristeza y miedo.

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 15 min

***Descripción de la actividad:*** Se iniciará la actividad motivando a los niños y explicándoles sobre la importancia de las emociones y se les enseñará un baile de las emociones, la dinámica consiste en bailar la canción y cuando se detenga la canción quedarse completamente quietos.

***Link:***

[https://drive.google.com/file/d/1iPCEQg17E4A\\_YXqA5bQwycHQ5yeaBo58/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1iPCEQg17E4A_YXqA5bQwycHQ5yeaBo58/view?usp=sharing)

***Actividad N°2 “dibujar y colorear las emociones alegría”***

**Objetivo:** *Fortalecer las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos*

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital y hojas boom tamaño carta, colores y lápices.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** La facilitadora pedirá a los niños que dibujen y colorean en un papel alguna situación de los momentos más lindos de su experiencia y se pedirá que lo compartan con la clase.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1fOfrRsgg0PAn9OfqfuJu7MJr7HMP6HzJ/view?usp=sharing>

**Actividad N°3 “dibujar y colorear las emociones tristeza”**

**Objetivo:** *Fortalecer las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos*

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital, hojas bon tamaño carta, colores y lápices.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** La facilitadora pedirá a los niños que dibujen y colorean en un papel alguna situación de los momentos más tristes de su experiencia y se pedirá que lo compartan con la clase.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1fOfrRsgg0PAn9OfqfuJu7MJr7HMP6HzJ/view?usp=sharing>

**Actividad N°4 “dibujamos la emoción del miedo” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.**

**Objetivo:** *Fortalecer las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.*

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital, hojas bom tamaño carta, colores y lápices.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** La facilitadora pedirá a los niños que dibujen y colorean en un papel alguna situación de miedo de su experiencia y se pedirá que lo compartan con la clase.

Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1fOfrRsgg0PAn9OfqfuJu7MJr7HMP6HzJ/view?usp=sharing>

### **Sesión N ° 3 Empatía**

- Evaluar las emociones que presenten los niños al momento de trabajar las diferentes emociones.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

#### **Actividad N°1 “el valor de la empatía”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales con relación a los sentimientos

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se mostrará un video sobre lo que es el valor de la empatía y la importancia que se le debe dar a esta temática.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1bnfWYuSNTQIZpw45ukov3BfKiyurSpN7/view?usp=sharing>

***Actividad N° 2 “aprendamos la solidaridad y la empatía”***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales avanzadas***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 15 min

***Descripción de la actividad:*** Se presentará a los niños un video sobre el valor de la solidaridad y la empatía, después se expondrá la importancia de estos valores y su conceptualización.

***Link:***

<https://drive.google.com/file/d/1Y-SRVL5suBEZ1e453AI6oUpy4vNjY5of/view?usp=sharing>

***Actividad N°3 “presentación de diapositivas los valores”***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales avanzadas***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 15 min

***Descripción de la actividad:*** Se presentará a los niños unas diapositivas que muestren la importancia en nuestra vida y el concepto de los valores, al finalizar se preguntara sobre los valores que ellos conocen y cuáles son los que aplican en su vida diaria.

***Link:***

[https://drive.google.com/file/d/1TL76itJQQ-7CiZGjfw\\_05o8C4w60uJxN/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1TL76itJQQ-7CiZGjfw_05o8C4w60uJxN/view?usp=sharing)

***Actividad N°4 “cuento de la empatía en la cuarentena” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.***

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales avanzadas

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un video que trata de la importancia de la empatía durante la cuarentena. Al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará qué actividad más les gusto y el por qué. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1\\_Hw8L2kq-VgZAtlp3GP0CXPm1hVuqB5H/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1_Hw8L2kq-VgZAtlp3GP0CXPm1hVuqB5H/view?usp=sharing)

## **MÓDULO IV HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN.**

**Sesión N° 1 ayudar a los demás**

**Objetivos**

- Evaluar los niveles de agresión que presenten los niños al presentar los temas.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

**Actividad N°1 “Calef y Sofia educativos”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un cuento que trata de la importancia de brindar ayuda a los demás en diferentes situaciones.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1dOj41nfZWmf\\_jFusP3n2XEmuBz3Z92z6/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1dOj41nfZWmf_jFusP3n2XEmuBz3Z92z6/view?usp=sharing)

**Actividad N°2 “el arte perdido de pedir ayuda”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un cuento que trata de la importancia de brindar ayuda en las diferentes situaciones.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1aNfOYdJvU9hQeM2PhZWgVYgokaK4IyXf/view?usp=sharing>

**Actividad N°3 “el valor de ayudar”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un cuento que trata de la importancia de brindar ayuda en las diferentes situaciones.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1GbWUvIItNmYQ9gPa\\_CRdkPdZwmTCSV00/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1GbWUvIItNmYQ9gPa_CRdkPdZwmTCSV00/view?usp=sharing)

***Actividad N°4 “ayudar en los deberes de la casa” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.***

***Objetivo: fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:***15 min

***Descripción de la actividad:*** Se presentará a los niños un video que trata de la importancia de brindar ayuda en nuestros hogares y sobre las buenas costumbres que un niño debe tener. Al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará qué actividad más les gusto y el porqué.

Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

***Link:***

<https://drive.google.com/file/d/1W-LqcEVZL-rbiqTjwhCItPIOOqHDoAV/view?usp=sharing>

***Sesión N° 2 “compartir algo y resolución de conflictos”***

***Objetivos***

- Evaluar los niveles de agresión que presenten los niños al presentar los temas.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

***Actividad N°1 “aprendiendo a compartir con mis amigos”***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:***15 min



**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un video sobre la importancia de compartir con los demás y como resolver problemas cuando existe alguna situación negativa.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1fhu9nB07TFbzcuHZchfYFZTegM6sUpFk/view?usp=sharing>

**Actividad N°2 “controlamos nuestro enojo”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un video sobre la importancia de cómo resolver problemas cuando existe alguna situación negativa y cómo aprendemos a integrarnos con los demás.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1MJcA1K4F6SKZoWFcL-c4CA7RxzY-mJVY/view?usp=sharing>

**Actividad N°3 “cuento de la mariposa caprichosa”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** En esta actividad se contará un cuento sobre la importancia de no ser niños caprichosos y entender que existen situaciones difíciles que pueden solucionarse con paciencia y perseverancia.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/195KE5CY8i8-ODomie-4Kn17TbEYUCRPr/view?usp=sharing>

**Actividad N°4 “oscuro y Dorotea” y Reflexión-concientización sobre las actividades realizadas.**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un cuento que trata de la importancia de la obediencia y la paciencia. Al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará qué actividad más les gustó y el porqué.

Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1MaKQYuWmqCqiISNppnTMSCOIygCJssiN/view?usp=sharing>

**Sesión N° 3 “negociación”**

**Objetivos**

- Brindar a los niños nuevas alternativas de resolución de conflictos.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

**Actividad N° 1 “cuentos infantiles**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un video de cuentos que tendrá diferentes situaciones negativas y se pedirá a los niños puedan responder qué situaciones son negativas y positivas, también se abordará sobre la importancia de cómo llegar a un acuerdo cuando existe alguna situación negativa.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1FB78CuU\\_z9O0su7amfFnYKCygyVK6dW2/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1FB78CuU_z9O0su7amfFnYKCygyVK6dW2/view?usp=sharing)

**Actividad N° 2 “el puente”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará a los niños un video en el cual se mostrarán las diferentes resoluciones de conflicto en una situación negativa.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1ROYxwAXmKHcQ2JpV5QfqjPFVcJZbBAUy/view?usp=sharing>

**Actividad N° 3 “Rincón de la negociación”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se realizará una dramatización de títeres los cuales hablarán sobre la importancia de llegar a un acuerdo en situaciones negativas y luego la facilitadora hará que los niños participen de la dramatización de títeres proponiendo sus propias historias.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1A4I0Awk0-duj\\_0wZNSsktBHeN5nK5KaO/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1A4I0Awk0-duj_0wZNSsktBHeN5nK5KaO/view?usp=sharing)

***Actividad N° 4 “disfraces y máscaras y reflexión de actividades***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales alternativas a la agresión como el trabajo cooperativo***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 15 min

***Descripción de la actividad:*** Los disfraces, máscaras, gorros, antifaces y otros utensilios serán pedidos en anteriores sesiones, la facilitadora convoca a los niños para así poder exponer las normas de convivencia en el juego, luego deben crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización. Al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará qué actividad más les gusto y el porqué. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1Thns1d4otKVdhB4WhiTS6vfpUErKT4pL/view?usp=sharing>

## **MÓDULO V HABILIDADES SOCIALES FRENTE AL ESTRÉS**

### ***Sesión N° 1 Actividad Física***

#### ***Objetivos***

- Proponer técnicas de relajación mediante actividades físicas.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

#### ***Actividad N°1 “ejercicio de relajación”***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 15 min

***Descripción de la actividad:*** Se realizará diferentes ejercicios con los niños para que puedan relajarse con menos ansiedades. La facilitadora enseñará los ejercicios y los niños deben seguir las instrucciones de la misma.

#### ***Link:***

<https://drive.google.com/file/d/1rwor-tCPNjV40dQGH8JvKeD1aXpFJBWj/view?usp=sharing>

#### ***Actividad N°2 “cuento el pollito desobediente”***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés.***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 15 min

**Descripción de la actividad:** En esta actividad se contará un cuento sobre la importancia de obedecer y respetar a nuestros padres que servirán para mejorar las habilidades de relaciones intrafamiliares.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1Cm6HJsKAniyRdwejoFEyGL-CH0E2HyIe/view?usp=sharing>

**Actividad N° 3 “Gimnasia para niños”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés.

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** En esta actividad se realizará diferentes ejercicios con los niños para que puedan relajarse con menos ansiedades. La facilitadora enseñará los ejercicios y los niños deben seguir las instrucciones de la misma.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/11u2MGDmiU2ktgwqeY7UIffjylr-U-Car/view?usp=sharing>

**Actividad N°4 “El calentamiento” y reflexión de actividades**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés.

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** En esta actividad se realizará diferentes ejercicios con los niños para que puedan relajarse con menos ansiedades. La facilitadora enseñará los ejercicios y los niños deben seguir las instrucciones de la misma, al finalizar las actividades se concientizará a los niños sobre lo realizado y se preguntará qué actividad

más les gusto y el porqué. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/11Vsnz0ltkX2jfkAnOvIMStQ4hXHwDVef/view?usp=sharing>

**Sesión N° 2 defender a un amigo**

**Objetivos**

- Mejorar las habilidades sociales como defender a los demás
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

**Actividad N°1 “respetando el espacio de los demás”**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés como la defensa de los demás**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video sobre respetar los espacios personales y cómo podemos defender a los demás.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/11Vsnz0ltkX2jfkAnOvIMStQ4hXHwDVef/view?usp=sharing>

**Actividad N°2 “reglas de seguridad”**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés como la seguridad**

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** En esta actividad se mostrará un video sobre las reglas de seguridad que debemos tener para estar seguros cuando jugamos, cuando estamos con los amigos.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1YgtOkABGChqjHWWG5l3FnH2cVPjPjFSv/view?usp=sharing>

**Actividad N° 3 “respeto para todos”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés como el respeto para los demás

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** En esta actividad se presentará videos sobre la importancia del respeto a los demás y consigo mismo.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1GgZzDwAABJV2pXDMDaushhn19tezhX4/view?usp=sharing>

**Actividad N°4 “defender a los demás hace buenas amistades” y reflexión de actividades**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés como la defensa de los demás.

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min



**Descripción de la actividad:** En esta actividad se presentará un video sobre lo que es defender a los demás y crear lazos de amistad. Al finalizar la actividad se preguntará a los demás niños sobre cuáles fueron sus actividades favoritas y el porqué de las mismas. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1bIFxDU\\_OJWY4-GGvR5wKGjWUdPXhO-0B/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1bIFxDU_OJWY4-GGvR5wKGjWUdPXhO-0B/view?usp=sharing)

**Sesión N° 3 ¡¡¡Nos relajamos!!!**

**Objetivos**

- Potenciar las habilidades de relajación mediante actividades físicas.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

**Actividad N°1 “La hormiga y el león “y “animales perezosos”**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés**

**Materiales necesarios: Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.**

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Se presentará juegos de relajación y se pedirá a los niños qué nombres distintos animales (gato, perro, oso) y luego se dirá que tenemos que estirarnos y con esto ayudaremos a estirar el cuerpo y así varias veces cambiando de animales para que sea más dinámico. También realizaremos el juego de la hormiga y el león y les diremos que la hormiga es pequeña y respira despacio y lento, pero en cambio el león que es grande y fuerte necesita respirar rápido y fuerte. Los niños aprenderán que la respiración adecuada es la de la hormiga.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1pdZtiwvsckr5Ezvm\\_ohLqNLVTOJZepXX/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1pdZtiwvsckr5Ezvm_ohLqNLVTOJZepXX/view?usp=sharing)

**Actividad N°2 “Mi corazón hace bum bum” y “las estatuas”**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés.**

**Materiales necesarios: Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.**

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Con esta actividad lo que se pretende realizar es que los niños sientan el latido de su corazón y vean cómo está cuando estamos relajados y cuando estamos alterados. En este caso con su propia mano haremos que intenten notar el pulso en reposo. También presentaremos el juego de las estatuas para que los niños se activen y las pulsaciones sean más frecuentes y así en la siguiente actividad noten cómo ha cambiado el pulso. Les pondremos música y les haremos moverse, bailar y al parar la música tienen que quedarse quietos como estatuas.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1\\_Gclj7W3eHF3Tfvua8iS2HjGvZ1aSoAf/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1_Gclj7W3eHF3Tfvua8iS2HjGvZ1aSoAf/view?usp=sharing)

**Actividad N° 3 “chicle gigante” y “las mariposas”**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés.**

**Materiales necesarios: Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.**

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Consiste esta actividad en masticar un chicle gigante imaginario para mover la mandíbula y cuando el chicle desaparece relajamos la mandíbula y así un par de veces hasta relajar por último todo el cuerpo. Al finalizar realizaremos la actividad de las mariposas para que los niños se activen y las pulsaciones sean más frecuentes y así en la siguiente actividad noten cómo ha cambiado

el pulso. Les pondremos música y al parar la música tienen que quedarse quietos como estatuas.

***Link:***

[https://drive.google.com/file/d/1atoS2l9Vtb5l49iPNxbDpb9Q7E\\_sk\\_q3/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1atoS2l9Vtb5l49iPNxbDpb9Q7E_sk_q3/view?usp=sharing)

***Actividad N°4 “piedra o gelatina” y reflexión de actividades***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales frente al estrés.***

***Materiales necesarios: Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.***

***Tiempo requerido:15 min***

***Descripción de la actividad:*** La facilitadora presentara a los niños el juego de la piedra o gelatina que consiste en que los niños se moverán por su ambiente y si se les dice que son piedras tendrán que quedarse quietos y cuando se les diga gelatina tendrán que hacer movimientos ondulantes para relajar el cuerpo. Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

***Link:***

<https://drive.google.com/file/d/1cdnSFoKW97HO1rsk5lwWwlsFcZDzoGTc/view?usp=sharing>

## MÓDULO VI HABILIDADES SOCIALES DE PLANIFICACIÓN

### *Sesión N° 1 Toma de decisiones*

#### *Objetivos*

- Generar en los niños la capacidad de toma de decisiones, por medio de cuentos infantiles.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

#### *Actividad N°1 “Cuento infantil”*

*Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales de planificación como ser la toma de decisiones*

*Materiales necesarios:* Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

*Tiempo requerido:* 15 min

*Descripción de la actividad:* Se realizará la presentación de un cuento que refuerce la toma de decisiones en los niños.

#### **Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1QFga4paPklI-psOz-M8w6XDFsMJGQ67c/view?usp=sharing>

#### *Actividad N°2 “tomando mis decisiones”*

*Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales de planificación como la toma de decisiones*

*Materiales necesarios:* Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

*Tiempo requerido:* 15 min

**Descripción de la actividad:** Se realizará la presentación de un video que refuerce la toma de decisiones en los niños.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1VGPyP2cxV1Sjt4WZRti7RaynLFEIKThl/view?usp=sharing>

**Actividad N°3 “que son las decisiones”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales de planificación como las decisiones

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** Se realizará la presentación de unas diapositivas sobre qué es una decisión y cómo debemos aplicar esta habilidad en nuestro diario vivir y presentar ejemplos de algunas situaciones de cómo nosotros podemos actuar ante ellas.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1ZU4MUzHk5NRHSnbimmTzxXhi\\_mP5ZZ23/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1ZU4MUzHk5NRHSnbimmTzxXhi_mP5ZZ23/view?usp=sharing)

**Actividad N°4 “Las situaciones” y reflexión de actividades**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales de planificación como la toma de decisiones

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:** 15 min

**Descripción de la actividad:** La facilitadora presentará a los niños una serie de situaciones que difieran en que se pueda tener o no el control del desenlace de la misma. Se pedirá a los niños participen cada uno tomando sus decisiones de manera propia y justificando el porqué.

Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1k3hyhkWtd4I-4Jbmy8urjGogQIGi3aRh/view?usp=sharing>

**Sesión N° 2 Autonomía**

**Objetivos**

- Brindar herramientas de autonomía en los niños mediante juegos cooperativos.
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

**Actividad N°1 “Aprendiendo con Alex”**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales de planificación.**

**Materiales necesarios: Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.**

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video en esta actividad que tratará sobre la importancia de la autonomía que favorecerá a los niños a una autonomía personal infantil, al finalizar se harán preguntas respecto al cuento.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/117rCGLUdf22FV44ioQIYAAvWcBcgdme\\_/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/117rCGLUdf22FV44ioQIYAAvWcBcgdme_/view?usp=sharing)

**Actividad N° 2 “rutina escuela-casa”**

**Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales de planificación.**

**Materiales necesarios: Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.**

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video en esta actividad que tratará sobre la importancia de la autonomía en los niños y también ordenar, planear la rutina diaria desde que los niños despiertan hasta que se duermen.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1NjKwUBE8ozK\\_a\\_sYcTMA\\_YxTGR68yVpc/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1NjKwUBE8ozK_a_sYcTMA_YxTGR68yVpc/view?usp=sharing)

**Actividad N° 3 “mi identidad”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales de planificación.

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** Se presentará una actividad que muestra la importancia de la identidad y autonomía, en la cual se mostrará 2 muñecos de 1 niño y otra de una niña en la pizarra virtual, luego se pedirá a los niños que puedan decidir sobre el tipo de prenda de vestir que corresponde a cada niño y así diferenciar a los niños y niñas.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1mssdOUhSq-oMe4SM5CcvdnkUOvitskB1/view?usp=sharing>

**Actividad N°4 “Mi nombre” y reflexión de actividades**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales de planificación

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:15 min**

**Descripción de la actividad:** La facilitadora presentará a los niños un cuento denominado mi nombre en el cual hace referencia a la historia individual de cada niño.

Al finalizar se preguntará sobre cuáles fueron sus actividades favoritas y cuáles se podrían repetir nuevamente.

Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1F2Od7uwhF1rOSj5slOrGicgiqWwiDyar/view?usp=sharing>

***Sesión N° 3 “memoria y atención”***

***Objetivos***

- Potenciar las habilidades de atención y memoria mediante dinámicas lúdicas
- Realizar una reflexión y recomendaciones sobre lo aprendido en la sesión.

***Actividad N°1 “jugamos a memorizar”***

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales de planificación como la atención y memoria***

***Materiales necesarios: Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.***

***Tiempo requerido:15 min***

***Descripción de la actividad:*** Se presentará en la pizarra digital diferentes láminas con diferentes objetos que los niños deben memorizar y poner atención en la actividad.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1qNPsr-f0gwISIAgTFGtm\\_Gx6A7lyAOdN/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1qNPsr-f0gwISIAgTFGtm_Gx6A7lyAOdN/view?usp=sharing)

***Actividad N° 2 “juego de la memoria”***



**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales de planificación como la atención y memoria.

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video en esta actividad que tratará sobre un memotest, en la cual habrá tres cuadrados y en el centro 2 existirán objetos y colores, se pedirá a los niños memoricen lo que vean en cada cuadrado y se dará un tiempo de 5 segundos para que ellos puedan responder de manera adecuada.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1mj8oo5oB1zubxTz0eGisUMp6ZIY53eTx/view?usp=sharing>

**Actividad N° 3 “memorizamos”**

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades sociales de planificación como la atención y la memoria.

**Materiales necesarios:** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

**Tiempo requerido:**15 min

**Descripción de la actividad:** Se presentará un video que contiene diferentes actuaciones de animales que poseen algo en especial y llamativo y se pedirá a los niños pongan mucha atención para luego responder qué es lo que traían; se recomienda pausar el video para que exista un tiempo aproximado de 10 segundos para emitir una respuesta de los niños.

**Link:**

[https://drive.google.com/file/d/1023oZagC7RmQs\\_vQzOJD1DcMi1IsVPSv/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1023oZagC7RmQs_vQzOJD1DcMi1IsVPSv/view?usp=sharing)

**Actividad N°4 “memoria visual” y reflexión de actividades**

***Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales de planificación como la atención y la memoria.***

***Materiales necesarios: Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.***

***Tiempo requerido:15 min***

***Descripción de la actividad:*** La facilitadora presentará a los niños un video sobre distintos objetos, los cuales son tapados por números es así que se pedirá a los niños que puedan memorizar cada objeto y descubrir en qué número se encuentra. Al finalizar se pedirá a los niños que comenten cuáles fueron las actividades que más les gusto y el porqué.

Posteriormente se realizará el cierre en cada sesión, agradeciendo por la participación de los niños, anticipando un poco lo que verán la siguiente sesión y resumiendo el contenido más importante de la sesión.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1bPLkUw8MWTesOWtIVUiXsn2K42Oqdi4/view?usp=sharing>

***SESIÓN FINAL:***

***FINALIZACIÓN DEL PROGRAMA:***

***Materiales necesarios:*** Computadora, Wifi, Plataforma de Zoom, Pizarra digital.

***Tiempo requerido:*** 30 min

***Descripción de la actividad:*** La facilitadora procederá a dar por terminado el programa mediante una explicación por medio de diapositivas en las cuales se dará a conocer las conclusiones del programa y las futuras recomendaciones a profesores y padres de familia.

**Link:**

<https://view.genial.ly/6008265b7c10780d2ad55f05/presentation-cierre>

También se aplicará un Postest a padres o tutores de los niños que son beneficiarios del programa para tener un diagnóstico de impacto del programa sobre la temática de las habilidades sociales y su comportamiento asertivo en aula como en la familia.

**Link:**

<https://drive.google.com/file/d/1fZGt1jRZ11EbJLnwa9vK3JVBVO1vWTbw/view?usp=sharing>

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## **VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1 CONCLUSIONES**

Una vez concluido el bosquejo de información y desarrollado del programa de habilidades sociales, en base al objetivo general y a los objetivos específicos lo siguiente:

- ✓ El programa de las habilidades sociales mediante la estrategia del juego cooperativo de los niños menores de 5 años posee un enfoque psicoeducativo, el cual dotará de habilidades necesarias para tener una buena interrelación tanto en la familia como en la escuela ya que las habilidades reforzadas tienen relación con las habilidades básicas y complejas, manejo de emociones, alternativas a la agresión, manejo de estrés y habilidades de planificación, que tendrá una gran importancia en el desarrollo de los niños.
  
- ✓ Se concluye que las habilidades sociales básicas son de gran importancia porque el saber escuchar y hacer preguntas, dar las gracias, iniciar y mantener una conversación, presentarse, saber despedirse son esenciales para la interacción social y la resolución de situaciones complejas de manera más efectiva y aceptable para el propio niño y para el contexto social en el que está desarrollándose.
  
- ✓ En relación a las habilidades sociales avanzadas se puede decir que requieren algo más de esfuerzo como saber disculparse, pedir ayuda, afrontar las críticas, manifestar opiniones, saber decir no, expresar emociones que son necesarias para el desarrollo del niño por qué no resulta fácil hacer uso de estas

herramientas y esto puede generar un déficit en habilidades sociales en los niños ya que ellos aun no tienen control sobre el manejo de sus emociones.

- ✓ Las habilidades relacionadas con los sentimientos favorecen la capacidad de identificar y gestionar de manera eficaz tanto nuestros sentimientos como los sentimientos de los demás. También es importante recalcar que las actividades propuestas favorecerán a una buena autoestima.
  
- ✓ Las habilidades alternativas a la agresión permitirán evitar el conflicto o gestionarlo de manera adecuada, consisten en la capacidad para resolver los problemas dentro de las relaciones interpersonales sin utilizar la agresividad o la violencia; por esa razón las actividades propuestas solucionarían en gran parte las situaciones problemáticas de los niños y favorecerá a una mejor interacción dentro de la familia como la escuela.
  
- ✓ En el programa de fortalecimiento de las habilidades sociales se proponen actividades que refuercen habilidades que manejen el estrés ya que los niños al no poder tomar el control de sus emociones entran en constante ansiedad y estrés. También es necesario recalcar que las actividades propuestas contribuyen a la resolución de conflictos en situaciones problemáticas, fomentando a la persuasión y mejorando la interacción en la familia y la escuela.
  
- ✓ Las habilidades de planificación favorecen la toma de decisiones e iniciativas; determinan sus objetivos y favorecen a la concentración de los niños. Es

importante mencionar que las actividades propuestas fortalecerán cada habilidad mencionada para que en futuras situaciones los niños puedan interactuar de manera más espontánea y asertiva.

## 6.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda utilizar el presente programa de Fortalecimiento de habilidades mediante la estrategia de los juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades de los niños, que se encuentran en centros infantiles para una mejor interacción entre sus pares, como también para evitar futuros problemas sociales tanto en el ámbito familiar, laboral y académico.
- Se recomienda tomar las pruebas de pretest y postest para conocer el nivel de habilidades sociales que presentan los niños antes de la aplicación del programa.
- Se recomienda para la aplicación del programa seguir un orden lógico y sistemático ya que los módulos son ordenados de manera cronológica para su mayor efectividad en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.
- Elaborar programas de orientación psicológica como también talleres y capacitaciones para la concientización de la temática de las Habilidades sociales y el juego Cooperativo para los padres, que coadyuven al desarrollo interpersonal de los niños , ya que existen niños que viven en familias monoparentales o separados con algún problema, las cuales son causantes de los déficit de habilidades y consigo traen secuelas de carga emocional que los niños no son capaces de lidiar, por esta razón nace la necesidad de trabajar conjuntamente con padres y maestros.
- Desarrollar nuevas estrategias de habilidades sociales que estén adaptadas para el contexto de las plataformas virtuales y la educación virtual, con la finalidad de apoyar a los niños que hoy en día se encuentran vulnerables a causa de la pandemia mundial del Covid-19 y las alarmantes cifras de violencia intrafamiliar.
- Se recomienda a posteriores trabajos, no inclinarse en una sola corriente o un solo enfoque porque el servicio de la salud mental implica un sinfin de



capacidades requeridas y la actualización constante de teorías que son bases científicas importantes para el desarrollo de futuras investigaciones.