



UNIVERSIDAD SALESIANA A.C.

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA DE PSICOLOGÍA

"EL JUEGO COMO FACILITADOR DE LAS HABILIDADES
SOCIALES EN LOS NIÑOS DE EDAD ESCOLAR
DE 6 - 8 AÑOS DE EDAD".

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

MARISOL DEL CARMEN LEÓN MIRANDA

ASESOR DE TESIS: LIC. EMILIANO LEZAMA LEZAMA

MÉXICO, D.F.

MAYO DEL 2007.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco infinitamente a Dios y a Ma. Stma su gran amor para poder culminar mi trabajo de investigación de nivel Licenciatura, el acompañarme, cuidarme siempre en todo lugar y momento.

A mis papas por su bondad, su paciencia, su gran ternura para cada uno de los pasos que he dado a lo largo de mi vida, sus cuidados, amor incondicional, conocimientos, enseñanza. A ti hermana Jossy por tu cariño tan inmenso, tu amistad sincera e incondicional, tu gran apoyo en todo momento. A mi tía Helenita por todo su amor, todos sus bellos pensamientos y oraciones que me acompañan siempre. A ti Rubén por caminar a mi lado en amistad, ayudarme a saltar barreras, a superar mis situaciones personales.

A mi Miss de Ballet Elsa Villafañá por su inmensa paciencia, cariño, apoyo, consideración, a mi persona; en mi arduo camino de educación superior, al igual que de educación – pasión por la Danza Clásica.

A mi asesor de Tesis Lic. Emiliano Lezama Lezama por su incondicional apoyo, paciencia para guiar este trabajo de investigación paso a paso, por su amabilidad, conocimientos.

Al Lic. Ignacio Javier Maldonado por confiar en mí para aplicar mi Taller de Juego, propuesto dentro de este trabajo de investigación. Igualmente agradezco a la Institución que me abrió las puertas para realizarlo "Colegio Margarita Galindo de Ruíz". De manera muy especial a todos los pequeños que hicieron posible y real cada sesión dentro del taller..

A ti Gordito- Bebé por tu ternura de cada momento, tu color tan singular, tu compañía en mis noches tan largas de desvelos.

A todos mis amigos que me apoyaron con palabras, gestos, ternura, consideración.

Y a todas aquellas personas que no supieron valorar las palabras que escribí en su momento, que no entendieron la amistad, el amor que les brindé.

A ti Universidad Salesiana porque en tus alrededores pude crecer como ser humano, como persona, como mujer, alumna, amiga, hija; gracias por todos los retos que me brindaste, tu calor, tu apoyo de casa de enseñanza. Por estar presente en mis años de juventud.

Para todos y cada uno de ustedes mil gracias!!!!, pues este trabajo de investigación no hubiera sido posible sin su existir dentro de mi vida.

Solamente te ruego Señor que mis conocimientos sigan adelante sin cesar, siempre en ayuda – beneficio de la humanidad.

Atte: Marisol León Miranda.

Mayo del 2007.

ÍNDICE

Agradecimientos

Introducción _____	pg. 1
Capítulo 1. _____	pg. 4
“Teoría del Juego”	
Definición de la palabra juego _____	pg. 5
1.1 Teorías del juego _____	pg. 13
1.2 Mecanismo y función del juego _____	pg. 23
1.3 Función del juego _____	pg. 25
1.4 Beneficios del juego infantil _____	pg. 27
1.5 Enfoque desde el cual se trabajó el juego dentro de este trabajo de investigación _____	pg. 31
1.6 Principales enfoques de Terapia de Juego _____	pg. 35
1.7 Funciones de la Terapia de Juego _____	pg. 35
1.8 Enfoque e importancia de la Terapia de Juego _____	pg. 38
Capítulo 2. _____	pg. 41
“Habilidades Sociales” _____	pg. 42
2.1 Desarrollo de las Habilidades Sociales _____	pg. 45
2.2 Categorías para tener una mejor socialización _____	pg. 51
2.3 Entrenamiento de las Habilidades sociales _____	pg. 56
Capítulo 3. _____	pg. 58
“El juego y las habilidades sociales”	
3.1 Las teorías evolutivas sobre la edad escolar _____	pg. 59
3.2 La comprensión social _____	pg. 61
3.3 La enseñanza de las habilidades sociales _____	pg. 64
Capítulo 4. _____	pg. 67
Metodología _____	pg. 68

Capítulo 5.	pg. 82
Análisis de Resultados	pg.83
5.1 Gráficas de resultados de los sujetos	pg. 84
5.2 Análisis de resultados de una manera global	pg. 93
Conclusiones	pg. 97
Bibliografía	pg. 102
Anexos	pg. 108
❖ Entrevista para poder corroborar ciertos indicadores no visibles	pg. 109
❖ Registro dentro del Pretest de la Entrevista para poder corroborar ciertos indicadores no visibles.	pg 110
❖ Registro dentro del Postest – Entrevista	pg 114
❖ Registros de observación dentro del Pretest. Cinco Sesiones.	pg. 116
❖ Registros de habilidades sociales para cada una de las 8 sesiones del “taller de juego”.	pg. 122
Registros de observación dentro del Postest. Cinco Sesiones	

CAPITULO 1.

“TEORÍA DEL JUEGO”

DEFINICIÓN DE LA PALABRA JUEGO

Es importante definir primeramente una palabra que para los padres de familia ó los profesores les resulta tan familiar: “juego”. Esta palabra a lo largo del tiempo ha cobrado significados diversos como: divertirse, bromear, ser honesto, ocupar algún lugar importante, ó arriesgarse. En la historia de la humanidad, diferentes culturas han dado algún significado. Para los griegos: hacer chiquilladas; para los hebreos: concepto de broma ó de risa; para los romanos: ludo, jolgorio; en el sánscrito: kliada = juego, era alegría; para los germanos: “spilan”, algo ligero, suave. Son diversos conceptos que nos dan una muestra de lo que el juego ha significado para diversas sociedades. (Elkonin, 1985)

Al igual que es importante dar a conocer lo que significa el juego no sólo definido con una palabra sino como un pensamiento dentro de un grupo numeroso de personas. Elkonin conceptualiza al juego como “acciones humanas que no requiere de trabajo arduo el cual proporciona alegría y satisfacción”. (Elkin, 1965. p. 10) Debo de recalcar que la palabra juego no se encuentra dentro de un término científico de acuerdo al autor que cito. (Elkonin, 1985.) Existen otras definiciones del juego como esta: “Actividad de movimiento, espontánea, natural, sin aprendizaje previo que brota de la vida misma. Necesidad vital, una función propia de los seres vivientes, cuyo origen son una serie de impulsos que se van esenvolviendo gradualmente hasta adquirir una forma determinada por influencia del medio circundante” (G. Fingermann, 1970. p.4).

Me basaré en el texto de Fingerman (1970) donde son citados diferentes autores: Claparade (1916), Karl Groos (1899), Senté (estudio cit, pag. 388), Pierre Janet (1936), Chateau (1986).

Es de conocimiento común que la infancia es la etapa de aprendizaje necesario para la edad adulta Fingermann (1970), y por ser el juego el móvil de los infantes, nos detendremos a ver algunos conceptos de juego en la vida del niño. El Juego para Fingermann, es una actividad natural, de jóvenes. Se refiere a jóvenes como una etapa en la cual no son aún adultos. Por otro lado el juego del niño tendrá como características resaltantes el movimiento constante, o como lo es para Schiller, continuo. (Fingermann,1970)

A medida que el niño crece, sus impulsos descoordinados son reemplazados por los coordinados. El juego consiste en una serie de movimientos y de actos concertados que tienden hacia un fin, aunque no sea consciente. (Fingermann, 1970). Karl Groos (1896) lo define como ejercicio preparatorio para la vida, son ejercicios mediante los cuales los niños o los animales jóvenes se preparan a las tareas de la vida de los adultos Fingermann (1970 pg. 15), además los niños como los animales jóvenes realizan movimientos coordinados y este tipo de juegos no son postejercicios sino preejercicios.¹

Se menciona además que es un preludio de la vida seria, por ello se puede decir que el juego presenta un carácter de seriedad. El juego en serio posee muy a menudo reglas severas, no es simple diversión, es mucho más, Chateau, (1958),

1. Karl Groos, citado por Queyrat, pg 38 , 39

se refiere a la seriedad que el niño pone al momento que juega y lo que esto encierra, pues si en el niño se presenta una actitud seria es porque el juego lo amerita.

Wundt mencionaba la relación del juego infantil con el trabajo, no hay forma de juego que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le precede en el tiempo Díaz (2000). Jugar a la madre y a la hija es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura. El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias. "Juego y seriedad" no son, conceptos opuestos, el juego es una actividad tan seria como cualquier ocupación lucrativa, con la diferencia de que no se lo puede valorizar económicamente y es el comienzo intangible de las actividades futuras. Otros autores sostienen que el juego es una actividad desinteresada y se juega por jugar, sin aspirar a un fin útil, por consiguiente, no es una actividad seria, sin embargo basta ver el juego de los niños para ver con que "seriedad" y con que entusiasmo se entregan al juego.

Retomaremos tres ideas principales del juego desarrolladas en algunas teorías:

- 1) su objetivo es desarrollar instintos útiles para la vida, como el de salvaguardar la vida, o la presencia del miedo ante el peligro.
- 2) Desarrolla los órganos, tal situación se menciona pues el juego es movimiento que en cada uno de los pequeños les aporta agilidad, fuerza hablando de manera física.
- 3) Canaliza a los instintos. Los instintos que el autor Jung canaliza como que todo ser humano porta dentro de sí mismo. Los instintos crueles y salvajes,

4) o los de más noble índole. El juego lo que hace es desviar la rudeza de éstos canalizándolos de otra manera para los niños; en creatividad, descubrimiento, sensaciones de logro.

Todo instinto supone actos con un fin determinado, aunque inconsciente, por tanto el juego es un acto definido, sin embargo no se puede hablar del instinto del juego. No existe juego en general sino que los instintos particulares se manifiestan en juegos, también particulares, preparatorios de los actos serios.

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

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

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

Desde otra perspectiva, Chateau: " El juego viene a ser de este modo , para el niño, el instrumento de la afirmación de sí mismo..." (Fingermann, 1970 p.2), o el

juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del yo (Fingermann, 1970). El juego puede servir de esta manera como medio de análisis del carácter. El niño se entrega al juego porque afirma su personalidad. Hay para cada niño un estilo de juego.

Otro de los autores que habla del juego es Huizinga (1996) diciendo que éste adorna la vida, la completa en este sentido, es imprescindible para la persona como función biológica y para la comunidad por la intención que encierra, por su significación, su valor expresivo y las conexiones espirituales que crea. (Fingermann, 1970). Desde su forma dice que es una actividad libre, sentida como ficticia y situada al margen de la vida cotidiana, acción desprovista de todo interés material y de toda utilidad que acontece en un tiempo y en un espacio determinados, se desarrolla con orden a unas reglas. (Díaz, 2000).

El niño toma al juego muy en serio, aunque sabe perfectamente que todo es ficticio, pero vive y goza emocionalmente en ese nido ilusorio creado desde su fantasía. Todo proyecto en efecto es ante todo, desvinculación del medio ambiente. Este medio ambiente lo proyecta en la imaginación, lo realiza como idea, pero deja provisionalmente su realidad concreta. El juego participa también de esta naturaleza del proyecto. (Fingermann, 1970)

El juego es un espacio consagrado, es decir, un espacio santo, sagrado, separado y limitado del resto y que no debe ser violado mientras se desarrolla su acción. El juego para ser perfecto, ha de desenvolverse en ese campo, con cierto orden, por etapas estrictas que no han de ser alteradas porque en tal caso deja de existir el juego... (Fingermann, 1970). Las reglas hacen también que el juego se mantenga

dentro de ciertos límites.

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

Como sus cuadros son rígidos, cada uno de los miembros se ve obligado a mantenerse en el puesto que se le ha fijado por imperio de la ley del grupo. Todo esto implica orden, sin el cual no puede haber juego.

En general, nos parece que el niño es desordenado, que no sabe si quiere someter sus actos a una regulación. Sin embargo el gusto por los ritmos y las repeticiones, el aritmetismo, el geometrismo, no son sino manifestaciones especiales de la necesidad de orden que el juego requiere y que el niño exige.

Lo anterior se sustenta diciendo que los infantes, desde los más pequeños presentan necesidad de simetría, de simplicidad, de armonía, pues como se sabe tienen miedo a lo no familiar. Un objeto ordenado se puede reconocer, es un objeto familiar y sabemos como actúa pero sobretodo nos reconocemos en él.
(Fingermann, 1970)

Susan Isaacs (en Hartley, 1965), menciona otros aspectos que deben de tocarse en el "juego": que éste es dramático, no sólo ayuda al niño a comprender la conducta de las cosas y de la gente, sino que cuando el niño juega a que es el papá y la mamá, y también es el bebe, el gigante y el matador de gigantes, el

animal salvaje y el cazador, el maestro y los alumnos, el policía y el conductor del autobús, exterioriza el drama interior, es decir se da a conocer.

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

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

La cualidad idiomática del niño en el juego puede resultar más clara si se recuerda que el niño mismo da a su juego el significado y la significación con carga empírica, de personalidad, y todo lo emotivo. (Hartley, 1965). Lo esencial en el juego para el niño como para el adulto es el triunfo, el éxito. (Pérez 1988), realizó un estudio sobre la socialización de los niños institucionalizados en un grupo de niños en el Puericultorio Pérez Aranibar en 1988, y sólo evaluó a un grupo de niños varones, pudiendo observar que el juego de los niños fue básicamente cooperativo, competitivo (fútbol, más de naturaleza motora: tapar penales, bolear, bata, etc), reglamentado y acompañado de verbalizaciones, sólo en algunas ocasiones señala que las interacciones entre los niños eran explosivas y agresivas.

Con todo lo expuesto, y habiendo conceptuado que a través del juego el niño traduce o transforma la experiencia que tiene del mundo, tenemos que "el

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

1.1 TEORÍAS DEL JUEGO.

Para poder estudiar de una mejor manera “al juego” tomaré en cuenta las diferentes teorías en las que se ha desenvuelto este término. Se reconoce dentro del estudio del juego, que dicho fenómeno no es nuevo, viene de tiempo atrás, sólo basta hechar un vistazo dentro del estudio de los niños, ó explicar el origen de éste, las características de él mismo; por tal situación quiero hacer un breve recorrido por las diversas teorías que se han manejado del “juego”. (Díaz, 2000).

El juego ha sido estudiado por diversos autores, de tal manera ellos han dejado su punto de vista, por lo cual es importante conocerlo para apreciar las diferencias.

Tenemos que para Edouard Claparede; (Fingermann, 1970) el juego es como un descanso, un recreo ó una manera de ver al juego en la necesidad de reparar las fuerzas cansadas; de distinta manera Herbert Spencer (Díaz, 2000) y su teoría de la energía sobrante define al juego como un excedente de energía y una dramatización de la actividad del adulto.

Spencer fue un filósofo inglés; para él una gran referencia fue Friedrich Schiller, definió al juego como “expresión de energía exuberante” y “origen de todo arte”, exponiendo tales comentarios dentro de su libro “Principios de Psicología”. Spencer retoma ciertas ideas de su antecesor diciendo de manera textual lo siguiente: “los excedentes de energía de los organismos se expresan a través de ejecuciones carentes de propósito inmediato (el juego)” (Díaz, 2000). Él pensaba que el niño nacía con algún tipo de máquina por dentro, la cuál al no liberar energía excedente, en cualquier momento podría explotar dentro del pequeño.

De otra manera el ser humano ha podido contrarrestar cierto tipo de adversidades, haciendo que la energía excedente pueda ser canalizada en alguna actividad. Spencer creía al igual que Freud que toda forma de arte provenía del juego, éste último retomó varios de los principios de Spencer, en cuanto a la energía psíquica. Para Jean Chateau la característica del juego no es en realidad la energía que se emplea sino la dirección que se le da a ésta. (Díaz, 2000). Aquí un punto de conexión con Schiller que menciona que el juego es un derroche de actividad superflua que imita gratuitamente la actividad verdadera (Callois, 1958), entendemos verdadera como lo que se realiza fuera del juego.

Stanley Hall en (Díaz, 2000) menciona al atavismo, que son actos que ejecutaron nuestros antepasados, como una característica importante del juego. Menciona que el atavismo se utiliza para la desaparición de las funciones rudimentarias convertidas en inútiles, sin embargo esta teoría es rectificada por él mismo, pues no fundamentaba la razón del juego. Así recapitula diciendo que el juego permite ejercer un influjo sobre el desenvolvimiento de otras funciones, como estímulo, es decir que cuando se juega se practica de alguna manera funciones que ya no se usan pero que sirven para realizar mejor otras.

Por otro lado el psicólogo Karl Groos en (Díaz, 2000) ² y su “teoría de preparación instintiva” define al juego como: “un ejercicio que es preparatorio para la vida”, su teoría refleja que el niño no nace completamente listo en todas las funciones, manifiesta que existe un período que es juvenil ó una época donde el niño puede desarrollarse y crecer.

2. Díaz Vega José Luis, “El juego y el juguete en el desarrollo del niño”. 2000. Retoma a varios autores entre ellos a K. Groos; donde para él los juguetes preparan a la vida.

Durante este período también existe un aprendizaje, un período de formación, adquisición de aptitudes y conocimientos. Esta teoría sostiene tres principios: 1. el juego para poder desarrollar instintos que sean útiles en la vida, 2. desarrollo de los órganos y 3. los instintos se deben a la selección natural. (Fingermann, 1970).

Este filósofo alemán (Fingermann, 1970), pensó que el juego sólo es una expresión con carácter instintivo, con su función fundamental de poder ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para poder enfrentar con éxito las experiencias de la vida adulta. Por tanto él dice que el juego se asume como un elemento que es preparatorio para la vida posterior. Groos piensa que el desarrollo de las funciones y de las actividades no resultan de manera espontánea sino son producto del ejercicio previo, dentro del cuál se involucra al juego. Por lo tanto se entiende que éste tenga un valor fundamental, ya que en él se dan los ejercicios preparatorios de las funciones generales. El gran mérito de este autor es que pudo comprender como es que un fenómeno que es tan general ó común como lo es "el juego", tanto en los hombres como en los animales, no podía ser explicado fuera de ciertos límites como es el de la maduración psicológica. Él vio dentro del juego la actividad que puede ayudar al desarrollo del pensamiento y de la actividad. (Piaget, 1961).

Rodolfo Senté ³ el juego lo concebía. a) Como una necesidad de ejercicio muscular, b). Resurgimiento atávico, c). afectividad positiva, d). Es imitación, e). Es una adaptación al ambiente, f). es intelectualidad infantil. Es decir, todo juego es un preejercicio en el desarrollo de las aptitudes que posteriormente se va a emplear. Harvey A. Carr ³ ve en el juego tres situaciones:

3. Senté Rodolfo, Los Juegos Infantiles, Archivos de Pedagogía y Ciencias afines, t VIII, N° 24

Harvey A. Carr ⁴ ve en el juego tres situaciones:

1.- Mantiene y conserva las actividades adquiridas, con valor para los adultos.
2.- El papel social del juego, para poder desarrollar sentimientos sociales. 3.- Es una función catártica ó función curativa de ciertos afectos. El juego es una situación que desvía y que canaliza (Fingermann, 1970). Carr pone de manifiesto la relación tan estrecha que existe entre el juego y el arte.

Freud sin embargo considera que dentro de los estudios que él realizó existe una forma ambivalente del juego; de un lado el amor y la amistad, por el otro dolor y destrucción.

Ahora hablemos de Stanley Hall en (Díaz, 2000 pg. 74) y su “teoría de recapitulación”. De origen estadounidense, psicólogo de profesión, consideraba que el desarrollo de toda actividad humana parte de manera principal de las leyes biogenéticas. Hall lo que quiere dar a entender es que el juego esta fijado por la misma historia del hombre en su desarrollo evolutivo; de tal manera el infante, evocará en su comportamiento lúdico, lo que estuvo presente en los antepasados del ser humano. Por tal situación, esta teoría está influida en mayor medida por Charles Darwin. Existen otras teorías basadas en el condicionamiento operante. Propuesta custodiada por Skinner, él no habló acerca de los juguetes, él permite el análisis de éstos y de la actividad lúdica en la etapa de la infancia.

4. Claparade, op cit pág 445

Dentro de esta teoría veremos como el juego y los juguetes están entrelazados con el comportamiento del niño. Skinner reconoce que en medio de la actividad del juego, se desarrollan ciertos ámbitos como la creatividad y la fantasía. La fundamentación de esta teoría se encuentra en el aumento ó en la disminución de ciertas conductas que no son deseables ó la disminución ó la extinción de ciertas ejecuciones implícitas en el sujeto. Desde esta perspectiva se considera al juego y los juguetes como signos altamente reforzadores, por los cuales el infante es capaz de emitir ciertas conductas determinadas.

Existe otro autor que hace referencia al tema del condicionamiento, Sigfred Engelman quien dice de manera textual: “los libros de los niños son los juguetes” (Díaz, 2000. pg 78) , por ello es de especial cuidado su elección, ya que son fuente de estimulación y de aprendizaje.

Mencionaré a otro de los autores que han abordado este tema; Lloyd R. Peterson, él afirma que “la práctica del juego se puede considerar como una de las formas interactivas en la solución de problemas” Díaz (2000 pg. 82). Uno de los temas que se comprende con bastante realismo dentro del condicionamiento, son los juguetes mecánicos ó electrónicos, existen hipótesis para explicar el abandono de estos juguetes; una de ellas manifiesta que es porque el niño no participa de una manera directa en el juego; otra es que el juguete no corresponde a la edad del pequeño ni a sus necesidades.

Dichos autores llaman a las juguetes como reforzadores condicionados tomando en cuenta: 1. La duración de dichos juguetes a la venta.

2. Cómo y qué es lo que hace el niño para poder poseer dichos juguetes.

Ante estas situaciones se aconseja prohibir a los niños el uso de los juguetes para que exista un mayor poder reforzador. (Aroso y Carismith, 1963). Los aportes de esta teoría explican la frecuencia y la intensidad con la que los niños juegan, se involucra dentro de este apartado a los videojuegos, donde el espectador es estimulado para poder acumular cierto número de puntos para poder vencer.

Una última teoría que se maneja es la del “aprendizaje social”: Desarrollada por Albert Bandura, hace referencia al comportamiento social del individuo. Él afirma que se aprende por observación y por imitación. Define que el aprendizaje por observación ó modelamiento es la adquisición que hace un organismo de nuevos patrones de respuesta, como resultado de observar a otro individuo ejecutar esas mismas conductas (Bandura, 1969). El aprendizaje por observación es llevado a cabo sin que el organismo ejecute alguna acción dentro del ensayo en que se modela la conducta y sin que reciba ningún reforzamiento explícito. Tal situación es interpretada con base en los procesos simbólicos que sirven de mediadores entre el momento en que físicamente la ejecuta. Esta teoría distingue entre el “aprendizaje y la ejecución”. (Bandura, 1971). En referencia al tema de los niños ellos aprenden por imitación, observando a distintas personas y las acciones de ellos sirven de estímulo ó de modelo para imitar. Estos modelos se clasifican como:

1. Modelo simbólico: Representados en impresiones (dibujos), escrita u oral.
2. Modelo de la vida real: Son las personas que interactúan directamente con ellos (padres, familiares, amigos, maestros, etc)

3. Modelo representativo: Transmitido por medios audiovisuales: tele ó cine.

Con más detalle vemos a continuación cada uno de estos modelos.

+Modelo simbólico.

Se incluyen aquí los comic's, las instrucciones orales, referencias que provocan imitación, en estos los "super héroes" cobraron fuerza. Otros seres fantásticos que se imitan con frecuencia son las hadas, que cuentan con diferentes poderes mágicos en los cuentos. W. H. Auden, (Díaz, 2000. pg. 87) dice que son estas hadas una proyección dramática de la vida de la psyche, donde es posible viajar de un lugar a otro. En este modelo también surgen los estereotipos del sexo femenino y masculino. En cuanto a la instrucción oral se originó en el siglo XVI, donde las rondas, rimas, tonadas, cantos, se constituyeron como formas de socialización, sólo que los actuales medios masivos de comunicación, como la televisión y otros, atentan contra la subsistencia de tales formas.

+Modelos de la vida real.

El niño imita los comportamientos de sus semejantes o de las personas con las cuales interactúa de manera más cercana. También aprende de otros pequeños, por ello el juego es uno de los medios para alcanzar la imitación de forma placentera. Las escenas familiares son las que ocupan el primer lugar de representaciones, dejando de lado la ficción o la fantasía.

+Modelo representativo.

Aquí se continua la lucha entre bien y el mal; existen diferentes series de televisión; las cuáles a la par lanzan al mercado juguetes que representen a los personajes. Otorgando el carácter de modelos representativos a estos personajes,

materializándolos y reforzando. En la actualidad el juguete es considerado como un modelo que guarda la síntesis de los personajes.

A manera de resumen afirmo que al estudiar el juego no se puede hacer de lado la importancia de reconocer lo trascendente que éste es para poder propiciar un buen desarrollo en el ser humano. El juego se ha catalogado como uno de los factores que influyen en el aprendizaje y como buen generador de la adaptación social. El gran psicólogo ruso Vygotski (1984), dijo que “todas las funciones psicointelectuales de cada niño aparecen de dos en dos en el curso del desarrollo del niño; la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones intersíquicas; la segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquica” (Vygotski, 1988). El estudio del juego es importante, por ser una actividad social por excelencia y por influir en las características del pensamiento y la emocionalidad infantiles. Para este autor es importante reflexionar sobre el juego de los niños y las niñas ya que éste, en ocasiones, cambia en los roles que ellos juegan, siempre es una ocasión para profundizar en su personalidad y para acercarnos un poco más a descifrar su desarrollo. (Cratty, 1984). Han sido muchos los filósofos, pedagogos, psicólogos, antropólogos, historiadores que se han ocupado de valorar el juego desde sus distintas perspectivas. Los trabajos de Caillois (1958), Leif y Brunelle (1978), Vygotski (1979, 1984), Elkonin (1980), Piaget (1984,1985), Bruner (1989) y Ortega (1990, 1992), entre otros, así lo demuestran. Esta actividad es fundamental en la construcción del individuo y el juego es lo que caracteriza la infancia. Por ello todas las teorías de juego definidas

y propuestas, ponen de manifiesto la manera en como cada autor comprende como el juego puede interactuar en cada ser humano. Dentro de mi propuesta puedo manifestar que todos los puntos de vista son válidos manteniendo de por medio mi propia opinión. Así considero al juego como:

- a. Un medio de descargar energía con una retribución de aprendizaje.
- b. Puente que favorece el aprendizaje de la vida cotidiana.
- c. Favorecedor de cualquier habilidad en los niños ya sea de manera intelectual ó manual.
- d. Enriquecedor en la motricidad.
- e. Fantasías que se convierten en un mundo real con cargas positivas.

Los apartados citados son una conclusión de acuerdo a las lecturas realizadas; por otro lado dichas propuestas sirven de base a la experiencia dentro de trabajo con niños de 6 – 8 años. Mencionó lo que sigue a partir de dicha experiencia: detrás de un largo día de labores escolares, los pequeños lo que quieren es “divertirse” hacer algo diferente, que les agrade, que les resulte novedoso. De tal manera surge el juego como una vía por la cuál ellos se deshacen de una rutina constante para convertirse en derroches de libertad, energía, fantasías. Basta con mencionarles de una manera clara cuales serán las reglas del juego, o la manera de proceder para que dentro de cada uno de ellos brote el entusiasmo de participar y poder interactuar con sus propias palabras. Chateau lo menciona bien diciendo que “los niños lo que necesitan para poder

sentir seguridad es contemplar a su alrededor el orden, aquello que los haga sentirse familiarizados” Chateau (1958). Tal situación la generan las reglas que son transmitidas al inicio de cualquier juego, cuestión que en los niños crea un sentimiento de mayor confianza.

Solo me resta agregar que para los infantes el juego resulta ser un medio por el cuál ellos pueden desenvolverse de mejor manera, crecer con mayor seguridad, felicidad.

1.2 MECANISMO Y FUNCIÓN DEL JUEGO.

Existe una distinción entre el mecanismo del juego y su función. Algunas teorías del juego tratan su mecanismo, pero no su función, y viceversa. Por ejemplo, el enfoque propuesto por Alan Leslie (1993), es una explicación sobre el mecanismo del juego en base a lo que él llama el "desenganchador", pero no explica cuál es la función del juego en el desarrollo evolutivo del niño. A su vez, Vygotsky (1979) nos propone una explicación de la función del juego, pero no propone una explicación de su mecanismo.

Por "mecanismo del juego", se refiere a una propuesta de una explicación sobre cómo es que se produce el juego dentro de la dinámica psicológica, biológica o social del niño; en términos de dar cuenta del cómo un sistema (humano u animal) realiza el juego. Por tales razones explicitadas anteriormente, se piensa que el mecanismo del juego debe ser necesariamente una propuesta de los mecanismos internos del sistema que ejecuta el juego. El enfoque de Alan Leslie es un excelente ejemplo de una propuesta explicativa sobre los mecanismos del juego.

La "función del juego", se refiere a una explicación del "por qué" es que un determinado sistema juega dentro del desarrollo ontogénico de ese sistema. Se deben explicitar los criterios teóricos que se utilizan para determinar su función. Para explicar de manera completa el juego se deben satisfacer estos dos criterios ó formas completas y la explicación anterior las satisface, ya que el mecanismo explicativo se representa sobre el funcionamiento y estructura de la experiencia

humana, y su relación con el desarrollo. En lo que respecta a su función, el juego tiene el papel de servir de vehículo para la articulación, especificación y de manera secuencial en la experiencia del sujeto desde las propias reglas internas del niño, formadas desde los inicios de la vida. El criterio explicitado en la propuesta de esta función es el de la experiencia humana como modo de conocer el mundo y a sí mismo. Su función es por ende cómo si se tratara de un vehículo para el conocimiento social e individual.

Desde este punto de vista, el juego variado y rico en simbolizaciones, se constituirá como un elemento importante en el proceso de ir construyendo una historia que pueda aceptar dentro de sí misma una gama diferenciada de experiencias. Si por ejemplo, un niño posee cierto miedo a salir de su casa, el actuar a través de algún tipo de juego simbólico con diversas escenas, ficciones y cuentos, sobre ese miedo a salir de casa, haciendo un diálogo con diversos personajes; permitirá al niño incorporar dichos temas referentes al miedo. Pudiendo de esta manera especificar la emoción del miedo con diferentes contenidos.

En este sentido el juego de ficción puede constituirse tanto en una herramienta terapéutica eficaz, como en un elemento de vital trascendencia para el desarrollo narrativo normal de un niño. (Bell, S.M. y Ainsworth, M.D.S. 1972).

1.3 FUNCIÓN DEL JUEGO

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

Los educadores y expertos en el desarrollo de los niños han destacado desde hace tiempo la importancia del juego en edad temprana. Pero cada vez más, muchos padres y maestros expresan preocupación y confusión acerca de la función del juego en las vidas de los niños hoy en día. (Diane E. Levin 2005.) El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y en el aprendizaje académico. Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela, por ejemplo, el aprendizaje de la alfabetización, matemática y ciencias, así como aprender a interactuar positivamente con otros. El juego también contribuye al modo en que los niños se ven a sí mismos como aprendices. Mientras juegan, resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social, emocional e intelectual. Encuentran nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido de poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por sí solos (algo que los niños suelen no lograr en la vida real). Esto los ayuda a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje: descubrir cómo

funcionan algunos problemas interesantes y a resolverlos de manera creativa. El juego es un proceso dinámico, diverso y continuo. (Diane E. Levin, 2005.) El juego individual de cada niño evoluciona y cambia a medida que el niño madura y adquiere experiencia y destreza. El juego también varía entre los niños de acuerdo a la edad, las experiencias (que les brindan el contenido para usar en el juego), el ambiente familiar, grupo cultural y la disposición individual. No todos los juegos tienen el mismo valor; el nivel de crecimiento que promueven depende de qué y cómo juegan los niños. Seguramente los niños obtendrán un mayor beneficio del juego en la medida que ellos más aporten al mismo con su propia creatividad: imaginación, capacidades, experiencias y necesidades, como guionistas, actores, productores y directores. El juego es la vida misma para las niñas y niños en cuanto hay un componente de disfrute y placer que lo acompaña e involucra a los otros y otras. (Sánchez Blanco y otros, 1998.) No se puede considerar una actividad habitual que instruímos desde la escuela como si de un patrón se tratara. (Huizinga, 1998) considera que el juego puede ser una actividad seria, que el niño que juega sabe que juega, pero que lo hace por gusto y diversión, por lo que la actividad continúa manteniendo el carácter lúdico. Tampoco «no deberíamos prostituir su uso presentándolo de cualquier manera, como actividad complementaria y poco importante» (Lavega, 1995). Martínez Criado (1998) y Torres Santomé (2000) señalan que jugar, en ocasiones, conlleva pena o sufrimiento. Vygostki (1989) considera inadecuado que el juego pueda definirse como una actividad placentera porque existen otras experiencias que proporcionan al niño mayor placer o porque existen juegos que

en sí mismos no son placenteros, sino que dependen del resultado. (Martínez Criado, 1998), señala que «no es cierto que jugar no sea una actividad seria. Lo es tanto en un sentido inmediato como en sus consecuencias futuras» 5; siendo equívoco interpretar que todo lo que hace el niño le produce placer y disfrute, porque estas acciones le sirven para reelaborar experiencias cotidianas que en absoluto le resultan agradables.

1.4 BENEFICIOS DEL JUEGO INFANTIL

El juego ayuda directamente al desarrollo cognitivo del niño, proporcionándole un equilibrio imprescindible para los aprendizajes y las bases para una educación armónica y completa. Ayuda al niño en la adquisición de habilidades cada vez más difíciles y fija hábitos anteriores. Contribuye a la exploración y descubrimiento de su propio cuerpo, de los otros y de los objetos que lo rodean. Facilita el proceso de socialización, potencia el desarrollo infantil, estimulando su espontaneidad, imaginación, creatividad, observación... Ayuda a regular las tensiones. Posibilita la estructuración del lenguaje y del pensamiento, estimula la observación, atención, simbolización. El juego contribuye al desarrollo en diferentes esferas, como las siguientes:

> Desarrollo sensorial: El niño comienza a conocer el mundo a través de los sentidos y percepciones. El desarrollo sensorial tiene lugar a través de juegos sensorio-motrices: Coger, palpar, morder, escuchar...

5. Martínez Criado Gerardo, El Juego y el desarrollo infantil 187 p. Ed Octaedro. 1999. Barcelona, España

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

>Desarrollo cognitivo: Conciencia de causa-efecto, organización espacio-temporal, inicio de conceptos pre-matemáticos, expresión y comunicación, atención, memoria, imaginación, creatividad...

> Desarrollo afectivo: Expresión espontánea de su personalidad, descarga de tensiones, favorecedor da autonomía, emoción, alegría...

>Desarrollo social: Interpretación de normas sociales, sometimiento de los propios intereses a la voluntad general... El juego es un auténtico aprendizaje para la conciencia social.

La vida es un permanente aprendizaje y el desarrollo humano no puede ser entendido sin él. (Seybold, 1986; Garaigordobil, 1990)
«En cierto sentido, un niño cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. Sin embargo, en otro sentido esta libertad no es más que ilusoria, ya que sus acciones se hallan subordinadas al significado de las cosas, y el pequeño se ve obligado a actuar en consecuencia» (Vygostki,1989).

Muchos autores Callois, 1986; Seybold, 1986; Garaigordobil, 1990; Huizinga, 1998 formulan una tipificación del juego según los momentos de libertad que se abren dentro de él, encontrando algunos casos donde no existe esa libertad de decisión en cuanto a participación.

Las propuestas hechas por los autores anteriores presentan similitud en ciertos momentos, donde abarcan el tema de la influencia del juego dentro del aprendizaje. Es importante que dentro de la edad escolar los niños comiencen a conocer el medio que los rodea, como a sí mismos; por tal motivo considero que el juego representa una de las maneras más naturales para poder realizar dicha aventura. Por ser una de las alternativas naturales, emocionantes, de interés en los infantes, éste resulta ser el elegido para poder despertar en cada uno de ellos aquellas situaciones que resultan en ocasiones poco fáciles de ser abordadas; al tomar el juego como una de las vías más accesibles para resolver sucesos que no son comunes para los niños, es de esa manera que puedo dar una definición de la función del juego. Es por lo tanto lo que yo puedo definir como el camino que de manera natural puede ayudar a resolver los problemas de los pequeños de una manera eficaz y con éxito. Cuenta para mi punto de vista con una triple función:

- 1.- De ser vía en la resolución de problemas que para los pequeños no resultan tan sencillos de elaborar, siendo de manera natural y divertida.
- 2.- Permite la creación de un nuevo universo donde se despierta la creatividad, imaginación, el sentido de crear respuestas de una manera individual.
- 3.- Su función más importante es la de permitir el desarrollo en diversas áreas (sensorial, psicomotor, cognitivo, afectivo, social) que ciertos autores ya han mencionado.

Huizinga propone que “cada uno de los niños es libre para poder decidir cuál de los juegos es de su preferencia, sin ser serio el momento y conservando

en él su carácter lúdico” 6, coincido con él afirmando que es una actividad que no necesariamente en todo momento debe de ser seria ó parca sino plena y satisfactoria.

Ya dentro del apartado siguiente, podremos estudiar cuales son algunos de los beneficios de esta actividad infantil de una manera un poco más profunda.

6. Huizinga, J, “Homo ludens”. Buenos Aires: Alianza, 1996

1.5 ENFOQUE DESDE EL CUAL SE TRABAJO EL JUEGO DENTRO DE ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El enfoque en el cuál me he basado para la elaboración de este trabajo de investigación es: la “Psicología Cognitiva”, con el fundamento de que ella es la encargada de los procesos mentales que se implican y adhieren al comportamiento. Ésta es definida como aquella ciencia poderosa donde se estudian los “esquemas”, las redes mentales que se utilizan para poder comprender ; “los niveles de procesamiento” , función de la memoria a razón de la información, al igual que “la memoria constructiva”, donde cada sujeto es capaz de crear sus propios conocimientos a raíz de sus propias experiencias. También se le ha definido como aquella que encara al pensamiento, el lenguaje, el significado y las visualizaciones; las explicaciones de ésta pueden ser de forma muy técnica acerca de todos los procesos mentales de cada ser humano. (Bruning, Roger H, 2005) 7.

Teniendo como base los mecanismos básicos y profundos por los que se elabora el conocimiento: como primera etapa: la percepción, la memoria y el aprendizaje, hasta formarse los conceptos y el razonamiento lógico (Varela, F. Thompson et al, 1992) 8. Es fundamental entender que para que el juego pueda dar un buen resultado es necesario dar a conocer primero las reglas; de acuerdo a lo que el autor citado con anterioridad mencionó éstas darán un conocimiento. Al percibir los infantes a los que se dirige el juego, la trama ó la estructura del juego,

7. Bruning, Roger H. 2005. “Psicología Cognitiva y de la instrucción” 4ª. Edición. Ed. Pearson. Prentice Hall

existe la utilización de la memoria a corto plazo. El hecho de recordar las reglas que en un principio se establecieron marca muy bien la intervención, el fundamento de la Psicología Cognitiva. De esta manera también es evidente que cada uno de los sujetos aprende algo nuevo, tomando en cuenta cuán significativo resulta el juego para cada uno de los infantes.

Realizaré una definición un poco más detallada del término: “cognitivo”; éste se entiende como “acto de conocimiento”, dado por la capacidad para poder recibir (atención, percepción) , codificar, almacenar, recuperar, reconocer, comprender, organizar y usar la información a través de los sentidos (Varela F. Thompson et al, 1992) 9.

Puesto en común el juego hacía los integrantes de éste se tienen que elaborar los procesos antes mencionados de una forma muy detallada, la cuál a continuación haré mención:

Se necesita para tener éxito en un juego, antes que cualquier cosa “atención”. Permanecer atento a las indicaciones que se dan al inicio de éste, la memoria a corto plazo (MCP), se pone en marcha para poder recordar dichas indicaciones; de aquí se codifica la información; se almacena, se recupera. Para que este proceso pueda llevarse a cabo es necesario “reconocer”, “comprender” y usar la “Información” a través de los sentidos.

8. Varela F. Thompson, 1992. De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana .
Barcelona: Gedisa.

Aquí se utilizará en mayor o menor medida el sentido del tacto, el oído (para escuchar indicaciones- esperar su turno), la vista para saber hacia a donde ir o se dirigirá; todo ello fundamental para que el momento del “juego” de inicio.

De diferentes autores dentro de este trabajo de investigación se ha retomado su punto de vista expuesto para el término del juego.

Bajo la premisa del “juego” se tomó en cuenta el aspecto “cognitivo”; dentro del cuál el niño puede retomar valores, significados, dramatizar (Hartley, 1965) ¹⁰. Él mismo menciona que para cada uno de los niños éste resulta algo muy particular, contando con un significado al igual que significación conllevando un poco de su personalidad; así como de su emotividad.

La aportación del juego de manera cotidiana, en un espacio de tiempo estable, definido; es el desarrollo de ciertas habilidades muy concretas en el infante. Durante el juego las reglas pueden mencionarse de forma clara, con el propósito de que los participantes tengan una certera noción de cuales serán los límites ó de cómo se desarrollará la temática.

Dichos límites serán cumplidos durante todo el juego; justamente ahí en el desempeño de la actividad lúdica existe la reafirmación de habilidades.

9. Varela F. Thompson, 1992. De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana .
Barcelona: Gedisa.

10. Hartley R. E. Como aprender los juegos infantiles. 1965. Buenos Aires. Paidós.

El hecho de realizar dicha actividad lúdica con más de 5 participantes permite el intercambio de diálogo, imitación, evolución del propio proceso de juego. Ubicándonos en el nivel dentro del cuál en este trabajo esta inmerso el juego es netamente cognitivo pues se maneja un proceso determinado, (De Vega Manuel, 2000, pg. 36). Manera en la cuál el pequeño puede desarrollar las habilidades que el propio juego tiene como objetivo; permitiendo reafirmar las ya vistas con anterioridad.

Durante la actividad lúdica se producen estímulos determinados (que participe el niño-a con una palabra, que mueva determinado objeto en una dirección concreta, que se pare al momento de mencionar cierta palabra, que ejecute movimientos con su cuerpo, etc); tales son registrados por la mente, funcionando con una base de experiencias ya acumuladas, (Camón, 1998) 11. Permitiendo de esta manera que el “proceso” pueda ser completado con la ejecución de la actividad lúdica tantas veces sea necesaria.

Las habilidades propuestas en cada juego son principalmente ubicadas en el objetivo de éste. Con una intención de reafirmar el conocimiento, de posibilitar el manejo del mismo pequeño, de reforzamiento; al igual que de desarrollo, lo antes mencionado fue propuesto en dicho trabajo de investigación.

11. Camón Rosendo, Gaya Rosa Ma, Poch Joaquín , Comamala María Tubau; Manual de Pedagogía y Psicología. Ed. Océano. 1998.

1.6 PRINCIPALES ENFOQUES DE LA TERAPIA DE JUEGO

El juego es la forma de comunicarse del niño y es por ello que para trabajar con niños hay que entender y aprender el significado del juego. La responsabilidad del terapeuta es la de determinar la técnica más apropiada para el caso en lugar de forzar al niño a un molde terapéutico. Hay que individualizar y acomodar las técnicas al niño que cuenta con el apoyo intuitivo y de investigación. (West, 2000.)

“Erickson (1950) nos dice que el juego es una función del yo, un intento de sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo” (West 2000) . El juego tiene una función de comunicación. Es a través del juego que se ayuda a los niños a expresarse y posteriormente a resolver sus trastornos emocionales, conflictos, o traumas. Y además promover el crecimiento y el desarrollo Integral, tanto en lo cognitivo como en las interacciones con sus semejantes de manera apropiada. (Chateau, 1973.)

1.7 FUNCIONES DE LA TERAPIA DEL JUEGO

BIOLOGICAS.- *Aprender habilidades básicas

*Relajarse, liberar energía excesiva

*Estimulación cinestésica, ejercicios

INTRAPERSONALES.-

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

INTERPERSONALES.-

- Desarrollo de habilidades sociales
- Separación – individuación

SOCIOCULTURALES.-

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

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

En 1928 Ana Freud empezó a usar el juego como una forma para atraer a los niños a la terapia. El fundamento de ésta técnica involucra el concepto de alianza

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

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

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

Hambridge recreó directamente el suceso productor de ansiedad en el juego para facilitar la abreacción en el niño. Esta técnica se utilizó en una fase intermedia en la relación terapéutica previamente establecida, una vez que el niño tenía suficientes recursos (internos) del yo para manejar tal procedimiento intrusivo y directo.

La terapia de juego tuvo un desarrollo importante a partir del trabajo de Carl Rogers (1951) y Virginia Axline (1964-1969). La terapia de juego proviene de la escuela humanística y en esencia está centrada en el niño. (West, 2000)

1.8 ENFOQUE E IMPORTANCIA DE LA TERAPIA DEL JUEGO

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

En 1949 Bixler, en su libro escrito de nombre “Limits are Therapy” sugiere que el terapeuta establezca los límites con los que se siente cómodo, incluyendo:

- 1.- No debe permitirse al niño que destruya propiedades de la habitación excepto el equipo de juego
- 2.- No debe permitirse al niño atacar físicamente al terapeuta
- 3.- No debe permitirse al niño permanecer más del tiempo programado para la entrevista.

4.- No debe permitirse al niño llevarse juguetes del cuarto de juego

5.- No debe permitirse que el niño arroje juguetes, ni ningún otro material por la ventana. (O'Connor, 1999)

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

En las primeras sesiones el terapeuta no estructura el juego (lo deja libre) simplemente observa, analiza, aclara, comprende y ayuda al niño a sentirse seguro. Más adelante se irán estructurando las sesiones según lo que necesite el chico, y según su edad. Es importante anotar que cada edad tienen una forma de jugar, una forma de ver al mundo y de cómo se integra el niño a él. (West, 2000)

Dentro de los principales enfoques de la "terapia de juego", existen ciertas funciones que se pueden ir desarrollando como: las biológicas, intrapersonales, interpersonales, socioculturales. Dicha terapia ha sido diseñada para que a través de juegos; el niño pueda expresar ciertos conflictos emocionales, que no son sencillos de expresar con palabras. En este apartado se marcan ciertas pautas que un terapeuta debe de seguir en sesión; tomando de manera responsable este trabajo. En sus inicios fundamentado en las teorías de Freud, prosiguió su hija Ana Freud con los cimientos de éste, dándole auge. Melanie Klein retoma al juego para poder acercarse a los infantes, utilizando a éste como un medio de verbalización.

Con tintes humanistas esta terapia esta centrada en el niño, pues para sus fundadores Rogers, Axline predominaban en sus pendientes los infantes.

Los lineamientos a seguir en una terapia de juego, de manera muy breve están resumidos aquí; una de las situaciones que se hace bastante hincapié es: en el establecimiento de los límites. Al inicio de cada sesión, los niños sabrán que existen lineamientos a seguir en el transcurso de la terapia. De esta manera existirá un buen desarrollo de la terapia, al igual que buena concentración respecto a los sentimientos, inquietudes que va reportando el sujeto en cuestión. El establecimiento del tratamiento, será reportado por el terapeuta personal de cada niño, dependiendo el caso.

CAPITULO 2.

HABILIDADES SOCIALES

Dentro de este capítulo analizaré el término de Habilidades Sociales” que se define de acuerdo a ciertos investigadores como “la capacidad de ejecutar una conducta de intercambio ó interactiva con resultado social favorable” (Mc Clellan, D; Katz L,1996). Se le define también como un “conjunto de habilidades de relación con las personas el entorno” (Miller, N. E. and J. Dollard, 1971) ¹². Son las habilidades ó capacidades que permiten al niño interactuar con sus pares y entorno de una manera socialmente aceptable. Estas habilidades pueden ser aprendidas y pueden ir de las más simples a las más complejas como: saludar, sonreír, hacer favores, pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos, expresar opiniones, defender sus derechos, iniciar, mantener ó terminar conversaciones, etc. Por otros autores han sido definidas como el “conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación inmediata, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (Aarón A, et al 2000). Es lo que se llama conducta socialmente positiva que permite adaptarse al medio social e interactuar con otras personas en cualquier forma. “Conjunto de habilidades de relación con las personas del entorno” (Hartup W, 1992), facultad para poder afrontar la vida con optimismo, haciendo feliz a las personas que nos rodean y sintiéndonos felices con nosotros mismos; estas habilidades pueden

12. Autores citados dentro del texto de Musinger Harry “Desarrollo del niño”, cap 11 Las relaciones sociales y la escuela. 1978. Ed. Interamericana.

aprender y poner en práctica pero hay un factor muy importante en nuestra personalidad que hace que se cumplan o no, también influyen las circunstancias en las que nos desenvolvemos y el desarrollo de nuestra personalidad. Consideradas también como “ la capacidad de una persona en el sentido de la expresión” (Miller, N. E. and J. Dollard, 1971).

Por otros autores es definida como: “todas las reglas que hay que respetar y seguir en la sociedad donde estás inmerso” (Katz, L.; McClellan, D. 1991). Una habilidad social es desde un saludo hasta formas de comer, todos los hábitos que te hacen ser sociable. Todo lo imprescindible para poder vivir con los demás y contigo mismo, estas fueron argumentos de Piaget, de acuerdo a sus teorías sobre la psicomotricidad infantil. (Pizarro, R. 1985).

Es el conjunto de hábitos, adquisiciones, conductas, etc, que le permiten al sujeto adaptarse, o no, ser autónomo, integrarse a la sociedad de acuerdo a sus capacidades. Es saber utilizar las reglas de convivencia social, sin parecer muy estirados, pero sin faltar a las más elementales reglas de cortesía y comportamiento. Por otro lado se le puede considerar que es el conjunto de hábitos y adquisiciones, conductas, etc, que le permiten al sujeto adaptarse, ser autónomo, integrarse a la sociedad según sus capacidades, es la capacidad de actuar ó de interactuar adecuadamente en un momento ó situación concreta para la correcta integración del individuo en el ámbito social. (Hartup, W. 1992) 13.

13. Dentro del texto del mismo autor “Having friends, making friends and keeping friends: relationships as educational contexts.

Son en definitiva varias definiciones que nos aproximan de manera clara al término de “habilidades sociales”; diversas exposiciones tienen en común que dicho término implica apertura, se hace hincapié en los hábitos que están presentes en la sociedad, en la familia. Concuerdan que la adaptación de los seres vivos a los medios donde se encuentran inmersos, son la base para poder lograr un buen desempeño de dichas habilidades sociales por parte de cada uno de los individuos. Para Piaget, en su apartado de la psicomotricidad, menciona que este término a estudiar implica ciertas reglas propuestas por la sociedad donde nos movemos, es cierto que, para poder adquirir habilidades que conlleven a buenas relaciones sociales con los externos, es necesario estar en constante movimiento con los demás, en ese sentido el yo personal no quedará aislado como lo menciona Mead, sino estará en continua relación. Es de especial atención para mí que coincidan cada una de las definiciones en ser el puente, por el cuál el ser humano puede transitar para una mejor manera de comunicarse ó de relacionarse con lo demás, ya sea como se ha mencionado; de las maneras más simples, a las maneras más complejas que existen; gracias a ello todo vinculo puede mejorar. La conducta socialmente aceptada se puede interpretar como el medio de poder socializar con los demás, esto es sólo el principio, aún hay que profundizar en las maneras ó formas de poder lograr una buena, adecuada manera de relacionarse ó de estar con los demás. Posterior a estas definiciones se irán delimitando esos términos.

2.1 DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Existen investigaciones que relacionan los problemas en el desarrollo de las habilidades sociales durante la infancia y los desajustes que se dan durante la edad adulta, estos problemas de desajustes van desde el proceso académico hasta las alteraciones psiquiátricos, alcoholismo, depresión y conductas delictivas. Los niños que presentan un mal comportamiento social tienden a presentar otros problemas como dificultades en el aprendizaje y deficiencias en el desarrollo cognitivo y emocional, problemas delictivos en la infancia y adolescencia. Los niños que presentan problemas en su ajuste social corresponde a un grupo con necesidades especiales a las clases regulares, para ello los educadores deberían estar preparados para manejar a este tipo de niños en el aula de clases y no excluirlos; sin embargo no siempre se cuenta con información, capacitación adecuada, ni han tenido acceso a técnicas de manejo ni a material educativo que les ayude a enfrentar a este tipo de problemas. (Miller, et al 1971)¹⁴, lo ven desde ese punto de vista en su texto “Las relaciones sociales y la escuela”. Es bueno retomar una de las definiciones iniciales para habilidades sociales, se refiere a las habilidades específicas que requiere una persona en una tarea determinada.

Los distintos tipos de crianza se debe a la diversidad de familias, como las familias coercitivas, son las que ejercen control por la fuerza y con amenaza de

14. Citados dentro del texto de Musinger Harry “Desarrollo del niño” Cap 11. Las relaciones sociales y la escuela. Ed. Interamericana.

castigos físicos sobre sus miembros, en este tipo de familia se encuentra la gran mayoría de niños cuyos comportamientos son agresivos; las familias hostiles tienen niños aislados de la sociedad, dependientes y poco hábiles; las familias funcionales o saludables sus miembros tienden a tener contacto entre ellos, sus interacciones son afectuosas y abiertas. (Aarón, et, al. 2000) ¹⁵

La escuela es el segundo contexto socializador, ya que cumple con dos tareas: la educación y la formación, mediante la escuela el individuo puede socializar con los profesores y con otros niños mayores y más pequeños. El profesor ejerce su gran poder e influencia en la vida del infante, le sirve como modelo de conductas sociales, moldea su comportamiento a través de los procesos de refuerzo. Las características personales del profesor influyen en el comportamiento de los pequeños, los profesores hostiles y dominantes afectan negativamente la adaptación social de los estudiantes en conductas cooperativas y socialmente adaptadas; la autoestima es otro factor que afecta la relación profesor – alumno; las metodologías educativas influyen en los comportamientos de los niños; las reprimendas en voz alta y en voz baja que el profesor hace en la sala de clase, la mayoría de profesores tienden a dar reprimendas en voz alta. La ubicación geográfica de la escuela (rural, urbana, lejos o cerca de centros poblados), la ubicación de la sala de clase y el arreglo de los pupitres pueden dar origen a distintas formas de interacción profesor – alumno. El tamaño de las escuelas tiene

15. Citado dentro del texto de Musinger Harry “Desarrollo del niño” cap 11. Las relaciones sociales y la escuela. Ed. Interamericana. 1978.

influencia en el desarrollo social de los niños, en las escuelas pequeñas, los niños participan en muchas actividades a diferencia de aquellas que son grandes.

El grupo de pares es el tercer contexto socializador, la interacción con sus iguales afecta el desarrollo de la conducta social, proporcionándole al niño muchas oportunidades de aprender normas sociales, ya que le da al niño la oportunidad de autoconocerse y de entrenar las habilidades sociales. El grupo de pares juegan un rol importante en el desarrollo de yo – social, tanto para los niños populares o no populares, le ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad y a ensayar patrones nuevos de comportamiento. (Katz L, 1991)

La televisión es un poderoso agente de socialización, tienen tanto influencia negativa como positiva en los niños y ésta última con los programas que son educativos; pueden ser usados como una herramienta. Moore (1997) hace un comentario acerca del análisis de las diversas habilidades sociales y como se afecta los principales factores psicológicos que intervienen, dice lo siguiente: “En las competencias sociales con los niños, es importante considerar los diferentes ambientes naturales donde se desarrolla esta competencia, es decir el lugar donde es criado, educado, ya que estos son los contextos más relevantes para el desarrollo social” (Cominetti 1997) 16. El hogar es el primer lugar donde el niño desarrolla su personalidad, donde aprende sus primeros comportamientos, es en la familia donde se socializan con los hermanos y los padres, ya que ellos constituyen modelos significativos para el niño, no se limita sólo a entregarles

16. Journal de psicología. 1997. Ver referencia bibliográfica.

modelos de comportamiento, sino que moldea su comportamiento, a través de diversas prácticas de disciplina.

También existen diferentes formas de familias: la que ejerce el control por la fuerza y con amenazas de castigo físico sobre sus miembros, por lo cual los niños tienden al aislamiento social, son dependientes, poco hábiles. Las familias saludables, tienden a favorecer el contacto entre sus miembros. La escuela también es un medio socializador para los niños, mediante esta el niño va interrelacionarse con los adultos y con niños mayores y más pequeños que él, el profesor es quien ejerce un gran poder e influencia en la vida del niño, le sirve como modelo de conductas y a la vez moldea su comportamiento. Los profesores hostiles y dominantes afectan negativamente la adaptación social de los estudiantes en el aula de clase, los profesores cálidos y afectuosos y flexibles promuevan en sus alumnos conductas cooperativas y socialmente adaptadas, mucho influye el tamaño de la escuela en el desarrollo social de los niños, en escuelas pequeñas los niños participan en muchas actividades, que aquellos que asisten a escuelas grandes, en este tipo de colegios las clase tiene mayor número de niños y los profesores tienden a ser más formales, controladores y estrictos que aquellos que se desempeñan en colegios pequeños. (Mc Clellan, 1991) 17

La televisiones un agente de socialización que tienen influencia negativa e

influencia positiva este puede ser utilizada como herramienta educativa, ya que algunos programas transmiten valores y conductas a favor de la sociedad.

El género es importante cuando se analiza la conducta social, ya que las niñas tienen una adquisición del lenguaje más temprana, aprende a leer y a escribir antes que los hombres. Los niños rechazados por el grupo de pares presentan una alta frecuencia de conductas agresiva, en cambio las niñas rechazadas presentan ansiedad, timidez, pasividad. El atractivo físico también es considerado como una variable importante en la interacción social. Los niños populares son considerados más atractivos por sus pares. (Levinger ,1984) 18.

La inteligencia es importante en el desarrollo de las habilidades sociales como la sensibilidad hacia los problemas humanos, la capacidad para conceptualizar medios en la solución de problemas interpersonales. Hay 2 tipos de estilo cognitivo: estilo impulsivo y estilo reflexivo. Los niños que tienen un estilo cognitivo impulsivo, presentan tiempos de reacción muy rápidos, no siguen bien las instrucciones, porque no se tomen el tiempo necesario para procesar la información correctamente, mientras que los niños reflexivos, consideran todos los detalles posibles antes de responder, tienen buena capacidad para organizarse, no logran cumplir con lo que planifican.

Los factores afectivos son otras de las dimensiones importantes, ya que en ella se encuentra la autoestima que es un sentido de correspondencia, confianza, identidad; el individuo con alta autoestima no demuestra un alto grado de

18. Journal de Psicología 1984. Ver referencia bibliográfica.

aceptación de si mismo y de los demás, reconoce sus propias fortalezas y habilidades; los individuos con baja autoestima se siente incapaz de realizar algo. (Cominetti, 1997)

Sin hacer de lado el tema principal de este capítulo, que son las habilidades sociales podemos entender, que detrás de los problemas que alberga el desajuste social, para Aarón y Milicic ¹⁹ es importante dar a conocer sus necesidades a los profesores dentro del aula de clases; con la finalidad de que tengan técnicas, una capacitación que los oriente en dichos conflictos. Cascón ubica dos categorías en las competencias ó los que son tímidos ó los que él llama impulsivo-agresivos. Hago mención que el generador de tales competencias sociales es el mismo contexto social, en dado caso, a la familia se le conoce como la primera fuente de socialización. Posterior a ésta se encuentra el contexto escolar cumpliendo su tarea de formar, de educar; aquí tanto profesores, compañeros clases, la ubicación del edificio escolar ó la zona de residencia son proveedores de influencias en la socialización de cada sujeto.

Una tercera parte son los grupos de amigos ó de pares donde ellos colocan parte de sus aventuras diarias, parte de sus experiencias.

Otros a tomar en cuenta son los medios de comunicación , ocupando un primer lugar la televisión, siendo su influencia en dos vertientes tanto positiva

19. Citados dentro del texto de Musinger Harry "Desarrollo del Niño" Cap.11. Las relaciones sociales y la escuela. Ed Interamericana. 1978.

como negativa, aquí los padres de familia ó las personas al cuidado de los infantes están invitadas a desmentir aquello que resulte nocivo, ó explicar esos dobles mensajes que suelen ser dirigidos a la audiencia en este medio de comunicación.

2.2 CATEGORÍAS PARA TENER UNA MEJOR SOCIALIZACIÓN

Winnicott plantea que para poder llegar a una verdadera socialización del individuo éste debe de realizar ciertos recorridos, de manera textual él lo llama “un viaje” por el cuál todo ser humano debe de pasar para una optima socialización. Las etapas que él menciona son en tres categorías: 1. Dependencia absoluta, 2. Dependencia relativa, 3. Hacia la independencia. Cada una de las categorías mencionadas serán explicadas de manera más detallada a continuación:

1ª. Categoría: Dependencia absoluta. -“Son las primeras fases del desarrollo emocional de todo ser humano” (Winnicott, 1981) ²⁰. de esta forma así lo llama él, porque el bebé depende de manera absoluta de los cuidados, de las provisiones que la madre puede ofrecerle. Para él, todo proceso para poder llegar a ser una persona completa implica al ego y a la personalidad; ambas cuestiones van conjuntadas en referencia a una sociedad en la cuál nos desenvolvemos, de ésta manera lograr mejores habilidades sociales para poder relacionarnos con los demás. Él lo explica como procesos de maduración que no solamente van en referencia de crecimiento personal del individuo, también implica su socialización.

20. El autor Winnicott y las categorías expuestas dentro del marco teórico son retomaas del texto: Davidov. V. “La enseñanza escolar y el desarrollo Psíquico”.1988. Moscú. Ed. Progreso.

2ª. Categoría: Dependencia relativa: De la manera más sencilla, es la etapa de adaptación del ser humano al medio que lo rodea, un período que va disminuyendo poco a poco la dependencia a la madre, para poder lograr buenos resultados es necesaria la participación de otro ser humano que muestre siempre lo mejor del medio en el cuál se desenvuelve.

3ª. Categoría: Hacia la independencia: Esta es la última etapa que marca Winnicott para poder alcanzar una buena socialización, él menciona que dentro de esta etapa la persona puede correr ciertos años de su existencia hasta lograr que ésta sea de una manera total. Como ya se mencionó el niño poco a poco ira sintiendo desprendimiento por su madre, dicho procedimiento se puede lograr de manera más efectiva, al involucrar al niño en diversos contextos sociales. De manera gradual el niño será más independiente cuando ingrese a un ambiente escolar normal. Esta etapa lleva este nombre pues paulatinamente se adquirirá esa independencia de la madre.

Dentro del proceso de socialización y sus diversas etapas, Delval puede añadir que “todo desarrollo del ser humano no es concebible sin la existencia de una sociedad”. (Delval, 1994) 21. Menciona que el bebé desde su nacimiento esta expuesto al contacto con la sociedad en la cuál vive, dice de manera clara que solo al contacto, la vivencia diaria, la presión de ésta es como se puede ir dando forma e interactuar como miembro de esta sociedad, adquiriendo pautas en la conducta referentes a ésta.

21. Delval, J. El desarrollo humano. (1994). Ed. Siglo XXI. España.

Para él existe en el niño un proceso de socialización que él califica como primaria, pues es realizado en la infancia temprana. Expone ejemplos sencillos como aprender a andar, vestirse, valores universales, formas de hablar, estilos de contestar de la manera correcta, realización de las necesidades fisiológicas, etc.

Con el hecho de tratar a un pequeño en sus tempranos días, dichas maneras influirán en él ó ella dentro de su vida posterior.

Así poco a poco el ser humano se va haciendo de nuevas maneras de relacionarse, es un proceso inconsciente para Delval (1994), pues ningún ser humano puede resistirse a éstas.

En otro sentido, se menciona que las principales influencias del desarrollo social del niño ocurren de primera instancia en el seno de cada una de las familias. Posterior a los 6 años de edad del niño, éste se ve influenciado por los compañeros y los maestros en la escuela. (Musinger, 1978).

Jacob Gewirtz (1965) demostró que las relaciones sociales tempranas están influidas por el medio ambiente social del niño. Al momento de ingresar a la escuela, cada uno de los niños, dependen de manera más cercana de sus compañeros que de los propios padres para la aprobación dentro de las relaciones sociales.

Los niños se van influyendo de manera principal a través de los actos que realizan. Tanto la aprobación como la atención sociales son reforzadores; el aislamiento, el rechazo, ó la agresión aparte de ser desagradables se constituyen como refuerzos negativos para la mayoría de los niños, con esto podemos decir que entre ellos existe la reacción positiva ó negativa de sus aledaños.

Kurt Lewin (1935) ²². en su libro “A Dynamic Theory of Personality” sostenía que la conducta ó esta condicionada por el medio inmediato sino por la representación interna del mismo. Él rechazó que el medio físico donde se desenvuelve el niño, controla directamente su conducta; aplicando para la comprobación de esta situación tres premisas: 1. Tener un punto de aplicación, 2. una fuerza, 3. una dirección. Sostiene en su teoría que las características del desarrollo comprendían para él; la complejidad y la diferenciación del espacio de vida del niño.

Winnicott dentro de este apartado, marca de manera resumida, clara, el proceso por el cuál todo ser humano debe de transitar para poder llegar a una buena manera de relacionarse con los demás.

Al transitar de manera natural por cada una de las categorías, es claro que la sociedad esta presente de manera ineludible, ésta marca una de las influencias que estarán presentes dentro de cada ser humano. Desde el momento en el cuál el vinculo es muy estrecho entre la madre y el hijo, hasta el mismo pequeño darse cuenta de ser un individuo aparte de su madre y presentar necesidades particulares aparte de ella; más tarde al formar parte de un grupo dentro de la escuela. En ese contexto el pequeño puede ser un poco más independiente para poder relacionarse con sus semejantes; será un medio social en el cuál se pueda desenvolver de manera segura.

22. Lewin, De Kurt .“A Dinamic Theory of Personality” Nueva York Mc Graw – Hill, 1935. pp. 66-70: 104-107.

Por su parte Juan Delval, añade a los comentarios hechos en: una buena manera de poder relacionarnos con los demás, que las experiencias que brinda el contexto social serán las influencias del mañana, ellas estarán presentes en cada individuo a lo largo de su vida. De manera certera él dice” que la socialización de la infancia temprana”, surge al momento de estar en plena adquisición de hábitos, que éstos son bien provistos y amparados en la sociedad. Ante todo la primera que debe de dar esos hábitos es la familia, a partir de los 6 años de edad, la influencia será mayor en el contexto escolar como lo indica Musinger (1978) ²³. Presentes dentro de tal contexto la aprobación ó la negación de los iguales, a la par que reforzando conductas positivas, rechazando aquello que es menos importante para un buen desarrollo social, respaldado esto último por los padres de familia y profesores en el aula de clases.

23. Musinger Harry. “Desarrollo del niño” Ed. Interamericana. 1978.

2.3 ENTRENAMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Para que las habilidades sociales puedan tener una mejor comprensión por los sujetos la autora Marsellach Umbert (2000), 24; habla en detalle de sus componentes en los siguientes cuatro puntos.

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

De forma más explícita a continuación se aborda cada uno de ellos:

- Modelamiento:

Se define como un aprendizaje por medio de la imitación, éste será más efectivo cuando el modelo (la persona a imitar) aparezca con experiencia. El modelamiento se presenta más efectivo cuando la situación presente las conductas a imitar con claridad y con precisión, de forma gradual de menor a mayor dificultad; con las suficientes repeticiones que permitan su sobreaprendizaje, con la menor cantidad posible de detalles innecesarios. La persona que observa el modelo debe: saber que tiene que imitarlo, asumir una actitud similar, tener simpatía o que le guste el modelo y ser recompensado por realizar las conductas observadas. Las etapas del modelamiento son tres: atención, retención y reproducción.

- Representación de papeles (Role playing)

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

- Retroalimentación:

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

- Generalización:

Significa englobar los tres procedimientos anteriores, con los cuales el sujeto podrá adiestrarse en ciertas habilidades. Dichos procedimientos no son efectivos por sí solos, por ejemplo el modelamiento y la representación de papeles, las conductas recién aprendidas tienen gran probabilidad de mantenerse, pero esto no sucederá a menos que los sujetos vivan esas conductas como experiencias recompensadas. Por ello se señala el "refuerzo como principal. La combinación de los tres procedimientos constituye un planteamiento de adiestramiento de habilidades con mayor efectividad y aplicación.

CAPITULO 2.

HABILIDADES SOCIALES

Dentro de este capítulo analizaré el término de Habilidades Sociales” que se define de acuerdo a ciertos investigadores como “la capacidad de ejecutar una conducta de intercambio ó interactiva con resultado social favorable” (Mc Clellan, D; Katz L,1996). Se le define también como un “conjunto de habilidades de relación con las personas el entorno” (Miller, N. E. and J. Dollard, 1971) ¹². Son las habilidades ó capacidades que permiten al niño interactuar con sus pares y entorno de una manera socialmente aceptable. Estas habilidades pueden ser aprendidas y pueden ir de las más simples a las más complejas como: saludar, sonreír, hacer favores, pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos, expresar opiniones, defender sus derechos, iniciar, mantener ó terminar conversaciones, etc. Por otros autores han sido definidas como el “conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación inmediata, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (Aarón A, et al 2000). Es lo que se llama conducta socialmente positiva que permite adaptarse al medio social e interactuar con otras personas en cualquier forma. “Conjunto de habilidades de relación con las personas del entorno” (Hartup W, 1992), facultad para poder afrontar la vida con optimismo, haciendo feliz a las personas que nos rodean y sintiéndonos felices con nosotros mismos; estas habilidades pueden

12. Autores citados dentro del texto de Musinger Harry “Desarrollo del niño”, cap 11 Las relaciones sociales y la escuela. 1978. Ed. Interamericana.

aprender y poner en práctica pero hay un factor muy importante en nuestra personalidad que hace que se cumplan o no, también influyen las circunstancias en las que nos desenvolvemos y el desarrollo de nuestra personalidad. Consideradas también como “ la capacidad de una persona en el sentido de la expresión” (Miller, N. E. and J. Dollard, 1971).

Por otros autores es definida como: “todas las reglas que hay que respetar y seguir en la sociedad donde estás inmerso” (Katz, L.; McClellan, D. 1991). Una habilidad social es desde un saludo hasta formas de comer, todos los hábitos que te hacen ser sociable. Todo lo imprescindible para poder vivir con los demás y contigo mismo, estas fueron argumentos de Piaget, de acuerdo a sus teorías sobre la psicomotricidad infantil. (Pizarro, R. 1985).

Es el conjunto de hábitos, adquisiciones, conductas, etc, que le permiten al sujeto adaptarse, o no, ser autónomo, integrarse a la sociedad de acuerdo a sus capacidades. Es saber utilizar las reglas de convivencia social, sin parecer muy estirados, pero sin faltar a las más elementales reglas de cortesía y comportamiento. Por otro lado se le puede considerar que es el conjunto de hábitos y adquisiciones, conductas, etc, que le permiten al sujeto adaptarse, ser autónomo, integrarse a la sociedad según sus capacidades, es la capacidad de actuar ó de interactuar adecuadamente en un momento ó situación concreta para la correcta integración del individuo en el ámbito social. (Hartup, W. 1992) 13.

13. Dentro del texto del mismo autor “Having friends, making friends and keeping friends: relationships as educational contexts.

Son en definitiva varias definiciones que nos aproximan de manera clara al término de “habilidades sociales”; diversas exposiciones tienen en común que dicho término implica apertura, se hace hincapié en los hábitos que están presentes en la sociedad, en la familia. Concuerdan que la adaptación de los seres vivos a los medios donde se encuentran inmersos, son la base para poder lograr un buen desempeño de dichas habilidades sociales por parte de cada uno de los individuos. Para Piaget, en su apartado de la psicomotricidad, menciona que este término a estudiar implica ciertas reglas propuestas por la sociedad donde nos movemos, es cierto que, para poder adquirir habilidades que conlleven a buenas relaciones sociales con los externos, es necesario estar en constante movimiento con los demás, en ese sentido el yo personal no quedará aislado como lo menciona Mead, sino estará en continua relación. Es de especial atención para mí que coincidan cada una de las definiciones en ser el puente, por el cuál el ser humano puede transitar para una mejor manera de comunicarse ó de relacionarse con lo demás, ya sea como se ha mencionado; de las maneras más simples, a las maneras más complejas que existen; gracias a ello todo vinculo puede mejorar. La conducta socialmente aceptada se puede interpretar como el medio de poder socializar con los demás, esto es sólo el principio, aún hay que profundizar en las maneras ó formas de poder lograr una buena, adecuada manera de relacionarse ó de estar con los demás. Posterior a estas definiciones se irán delimitando esos términos.

2.1 DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Existen investigaciones que relacionan los problemas en el desarrollo de las habilidades sociales durante la infancia y los desajustes que se dan durante la edad adulta, estos problemas de desajustes van desde el proceso académico hasta las alteraciones psiquiátricos, alcoholismo, depresión y conductas delictivas. Los niños que presentan un mal comportamiento social tienden a presentar otros problemas como dificultades en el aprendizaje y deficiencias en el desarrollo cognitivo y emocional, problemas delictivos en la infancia y adolescencia. Los niños que presentan problemas en su ajuste social corresponde a un grupo con necesidades especiales a las clases regulares, para ello los educadores deberían estar preparados para manejar a este tipo de niños en el aula de clases y no excluirlos; sin embargo no siempre se cuenta con información, capacitación adecuada, ni han tenido acceso a técnicas de manejo ni a material educativo que les ayude a enfrentar a este tipo de problemas. (Miller, et al 1971)¹⁴, lo ven desde ese punto de vista en su texto “Las relaciones sociales y la escuela”. Es bueno retomar una de las definiciones iniciales para habilidades sociales, se refiere a las habilidades específicas que requiere una persona en una tarea determinada.

Los distintos tipos de crianza se debe a la diversidad de familias, como las familias coercitivas, son las que ejercen control por la fuerza y con amenaza de

14. Citados dentro del texto de Musinger Harry “Desarrollo del niño” Cap 11. Las relaciones sociales y la escuela. Ed. Interamericana.

castigos físicos sobre sus miembros, en este tipo de familia se encuentra la gran mayoría de niños cuyos comportamientos son agresivos; las familias hostiles tienen niños aislados de la sociedad, dependientes y poco hábiles; las familias funcionales o saludables sus miembros tienden a tener contacto entre ellos, sus interacciones son afectuosas y abiertas. (Aarón, et, al. 2000) ¹⁵

La escuela es el segundo contexto socializador, ya que cumple con dos tareas: la educación y la formación, mediante la escuela el individuo puede socializar con los profesores y con otros niños mayores y más pequeños. El profesor ejerce su gran poder e influencia en la vida del infante, le sirve como modelo de conductas sociales, moldea su comportamiento a través de los procesos de refuerzo. Las características personales del profesor influyen en el comportamiento de los pequeños, los profesores hostiles y dominantes afectan negativamente la adaptación social de los estudiantes en conductas cooperativas y socialmente adaptadas; la autoestima es otro factor que afecta la relación profesor – alumno; las metodologías educativas influyen en los comportamientos de los niños; las reprimendas en voz alta y en voz baja que el profesor hace en la sala de clase, la mayoría de profesores tienden a dar reprimendas en voz alta. La ubicación geográfica de la escuela (rural, urbana, lejos o cerca de centros poblados), la ubicación de la sala de clase y el arreglo de los pupitres pueden dar origen a distintas formas de interacción profesor – alumno. El tamaño de las escuelas tiene

15. Citado dentro del texto de Musinger Harry “Desarrollo del niño” cap 11. Las relaciones sociales y la escuela. Ed. Interamericana. 1978.

influencia en el desarrollo social de los niños, en las escuelas pequeñas, los niños participan en muchas actividades a diferencia de aquellas que son grandes.

El grupo de pares es el tercer contexto socializador, la interacción con sus iguales afecta el desarrollo de la conducta social, proporcionándole al niño muchas oportunidades de aprender normas sociales, ya que le da al niño la oportunidad de autoconocerse y de entrenar las habilidades sociales. El grupo de pares juegan un rol importante en el desarrollo de yo – social, tanto para los niños populares o no populares, le ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad y a ensayar patrones nuevos de comportamiento. (Katz L, 1991)

La televisión es un poderoso agente de socialización, tienen tanto influencia negativa como positiva en los niños y ésta última con los programas que son educativos; pueden ser usados como una herramienta. Moore (1997) hace un comentario acerca del análisis de las diversas habilidades sociales y como se afecta los principales factores psicológicos que intervienen, dice lo siguiente: “En las competencias sociales con los niños, es importante considerar los diferentes ambientes naturales donde se desarrolla esta competencia, es decir el lugar donde es criado, educado, ya que estos son los contextos más relevantes para el desarrollo social” (Cominetti 1997) 16. El hogar es el primer lugar donde el niño desarrolla su personalidad, donde aprende sus primeros comportamientos, es en la familia donde se socializan con los hermanos y los padres, ya que ellos constituyen modelos significativos para el niño, no se limita sólo a entregarles

16. Journal de psicología. 1997. Ver referencia bibliográfica.

modelos de comportamiento, sino que moldea su comportamiento, a través de diversas prácticas de disciplina.

También existen diferentes formas de familias: la que ejerce el control por la fuerza y con amenazas de castigo físico sobre sus miembros, por lo cual los niños tienden al aislamiento social, son dependientes, poco hábiles. Las familias saludables, tienden a favorecer el contacto entre sus miembros. La escuela también es un medio socializador para los niños, mediante esta el niño va interrelacionarse con los adultos y con niños mayores y más pequeños que él, el profesor es quien ejerce un gran poder e influencia en la vida del niño, le sirve como modelo de conductas y a la vez moldea su comportamiento. Los profesores hostiles y dominantes afectan negativamente la adaptación social de los estudiantes en el aula de clase, los profesores cálidos y afectuosos y flexibles promuevan en sus alumnos conductas cooperativas y socialmente adaptadas, mucho influye el tamaño de la escuela en el desarrollo social de los niños, en escuelas pequeñas los niños participan en muchas actividades, que aquellos que asisten a escuelas grandes, en este tipo de colegios las clase tiene mayor número de niños y los profesores tienden a ser más formales, controladores y estrictos que aquellos que se desempeñan en colegios pequeños. (Mc Clellan, 1991) 17

La televisiones un agente de socialización que tienen influencia negativa e

influencia positiva este puede ser utilizada como herramienta educativa, ya que algunos programas transmiten valores y conductas a favor de la sociedad.

El género es importante cuando se analiza la conducta social, ya que las niñas tienen una adquisición del lenguaje más temprana, aprende a leer y a escribir antes que los hombres. Los niños rechazados por el grupo de pares presentan una alta frecuencia de conductas agresiva, en cambio las niñas rechazadas presentan ansiedad, timidez, pasividad. El atractivo físico también es considerado como una variable importante en la interacción social. Los niños populares son considerados más atractivos por sus pares. (Levinger ,1984) 18.

La inteligencia es importante en el desarrollo de las habilidades sociales como la sensibilidad hacia los problemas humanos, la capacidad para conceptualizar medios en la solución de problemas interpersonales. Hay 2 tipos de estilo cognitivo: estilo impulsivo y estilo reflexivo. Los niños que tienen un estilo cognitivo impulsivo, presentan tiempos de reacción muy rápidos, no siguen bien las instrucciones, porque no se tomen el tiempo necesario para procesar la información correctamente, mientras que los niños reflexivos, consideran todos los detalles posibles antes de responder, tienen buena capacidad para organizarse, no logran cumplir con lo que planifican.

Los factores afectivos son otras de las dimensiones importantes, ya que en ella se encuentra la autoestima que es un sentido de correspondencia, confianza, identidad; el individuo con alta autoestima no demuestra un alto grado de

18. Journal de Psicología 1984. Ver referencia bibliográfica.

aceptación de si mismo y de los demás, reconoce sus propias fortalezas y habilidades; los individuos con baja autoestima se siente incapaz de realizar algo. (Cominetti, 1997)

Sin hacer de lado el tema principal de este capítulo, que son las habilidades sociales podemos entender, que detrás de los problemas que alberga el desajuste social, para Aarón y Milicic ¹⁹ es importante dar a conocer sus necesidades a los profesores dentro del aula de clases; con la finalidad de que tengan técnicas, una capacitación que los oriente en dichos conflictos. Cascón ubica dos categorías en las competencias ó los que son tímidos ó los que él llama impulsivo-agresivos. Hago mención que el generador de tales competencias sociales es el mismo contexto social, en dado caso, a la familia se le conoce como la primera fuente de socialización. Posterior a ésta se encuentra el contexto escolar cumpliendo su tarea de formar, de educar; aquí tanto profesores, compañeros clases, la ubicación del edificio escolar ó la zona de residencia son proveedores de influencias en la socialización de cada sujeto.

Una tercera parte son los grupos de amigos ó de pares donde ellos colocan parte de sus aventuras diarias, parte de sus experiencias.

Otros a tomar en cuenta son los medios de comunicación , ocupando un primer lugar la televisión, siendo su influencia en dos vertientes tanto positiva

19. Citados dentro del texto de Musinger Harry "Desarrollo del Niño" Cap.11. Las relaciones sociales y la escuela. Ed Interamericana. 1978.

como negativa, aquí los padres de familia ó las personas al cuidado de los infantes están invitadas a desmentir aquello que resulte nocivo, ó explicar esos dobles mensajes que suelen ser dirigidos a la audiencia en este medio de comunicación.

2.2 CATEGORÍAS PARA TENER UNA MEJOR SOCIALIZACIÓN

Winnicott plantea que para poder llegar a una verdadera socialización del individuo éste debe de realizar ciertos recorridos, de manera textual él lo llama “un viaje” por el cuál todo ser humano debe de pasar para una optima socialización. Las etapas que él menciona son en tres categorías: 1. Dependencia absoluta, 2. Dependencia relativa, 3. Hacia la independencia. Cada una de las categorías mencionadas serán explicadas de manera más detallada a continuación:

1ª. Categoría: Dependencia absoluta. -“Son las primeras fases del desarrollo emocional de todo ser humano” (Winnicott, 1981) ²⁰. de esta forma así lo llama él, porque el bebé depende de manera absoluta de los cuidados, de las provisiones que la madre puede ofrecerle. Para él, todo proceso para poder llegar a ser una persona completa implica al ego y a la personalidad; ambas cuestiones van conjuntadas en referencia a una sociedad en la cuál nos desenvolvemos, de ésta manera lograr mejores habilidades sociales para poder relacionarnos con los demás. Él lo explica como procesos de maduración que no solamente van en referencia de crecimiento personal del individuo, también implica su socialización.

20. El autor Winnicott y las categorías expuestas dentro del marco teórico son retomaas del texto: Davidov. V. “La enseñanza escolar y el desarrollo Psíquico”.1988. Moscú. Ed. Progreso.

2ª. Categoría: Dependencia relativa: De la manera más sencilla, es la etapa de adaptación del ser humano al medio que lo rodea, un período que va disminuyendo poco a poco la dependencia a la madre, para poder lograr buenos resultados es necesaria la participación de otro ser humano que muestre siempre lo mejor del medio en el cuál se desenvuelve.

3ª. Categoría: Hacia la independencia: Esta es la última etapa que marca Winnicott para poder alcanzar una buena socialización, él menciona que dentro de esta etapa la persona puede correr ciertos años de su existencia hasta lograr que ésta sea de una manera total. Como ya se mencionó el niño poco a poco ira sintiendo desprendimiento por su madre, dicho procedimiento se puede lograr de manera más efectiva, al involucrar al niño en diversos contextos sociales. De manera gradual el niño será más independiente cuando ingrese a un ambiente escolar normal. Esta etapa lleva este nombre pues paulatinamente se adquirirá esa independencia de la madre.

Dentro del proceso de socialización y sus diversas etapas, Delval puede añadir que “todo desarrollo del ser humano no es concebible sin la existencia de una sociedad”. (Delval, 1994) ²¹. Menciona que el bebé desde su nacimiento esta expuesto al contacto con la sociedad en la cuál vive, dice de manera clara que solo al contacto, la vivencia diaria, la presión de ésta es como se puede ir dando forma e interactuar como miembro de esta sociedad, adquiriendo pautas en la conducta referentes a ésta.

21. Delval, J. El desarrollo humano. (1994). Ed. Siglo XXI. España.

Para él existe en el niño un proceso de socialización que él califica como primaria, pues es realizado en la infancia temprana. Expone ejemplos sencillos como aprender a andar, vestirse, valores universales, formas de hablar, estilos de contestar de la manera correcta, realización de las necesidades fisiológicas, etc.

Con el hecho de tratar a un pequeño en sus tempranos días, dichas maneras influirán en él ó ella dentro de su vida posterior.

Así poco a poco el ser humano se va haciendo de nuevas maneras de relacionarse, es un proceso inconsciente para Delval (1994), pues ningún ser humano puede resistirse a éstas.

En otro sentido, se menciona que las principales influencias del desarrollo social del niño ocurren de primera instancia en el seno de cada una de las familias. Posterior a los 6 años de edad del niño, éste se ve influenciado por los compañeros y los maestros en la escuela. (Musinger, 1978).

Jacob Gewirtz (1965) demostró que las relaciones sociales tempranas están influidas por el medio ambiente social del niño. Al momento de ingresar a la escuela, cada uno de los niños, dependen de manera más cercana de sus compañeros que de los propios padres para la aprobación dentro de las relaciones sociales.

Los niños se van influyendo de manera principal a través de los actos que realizan. Tanto la aprobación como la atención sociales son reforzadores; el aislamiento, el rechazo, ó la agresión aparte de ser desagradables se constituyen como refuerzos negativos para la mayoría de los niños, con esto podemos decir que entre ellos existe la reacción positiva ó negativa de sus aledaños.

Kurt Lewin (1935) ²². en su libro “A Dynamic Theory of Personality” sostenía que la conducta ó esta condicionada por el medio inmediato sino por la representación interna del mismo. Él rechazó que el medio físico donde se desenvuelve el niño, controla directamente su conducta; aplicando para la comprobación de esta situación tres premisas: 1. Tener un punto de aplicación, 2. una fuerza, 3. una dirección. Sostiene en su teoría que las características del desarrollo comprendían para él; la complejidad y la diferenciación del espacio de vida del niño.

Winnicott dentro de este apartado, marca de manera resumida, clara, el proceso por el cuál todo ser humano debe de transitar para poder llegar a una buena manera de relacionarse con los demás.

Al transitar de manera natural por cada una de las categorías, es claro que la sociedad esta presente de manera ineludible, ésta marca una de las influencias que estarán presentes dentro de cada ser humano. Desde el momento en el cuál el vinculo es muy estrecho entre la madre y el hijo, hasta el mismo pequeño darse cuenta de ser un individuo aparte de su madre y presentar necesidades particulares aparte de ella; más tarde al formar parte de un grupo dentro de la escuela. En ese contexto el pequeño puede ser un poco más independiente para poder relacionarse con sus semejantes; será un medio social en el cuál se pueda desenvolver de manera segura.

22. Lewin, De Kurt .“A Dinamic Theory of Personality” Nueva York Mc Graw – Hill, 1935. pp. 66-70: 104-107.

Por su parte Juan Delval, añade a los comentarios hechos en: una buena manera de poder relacionarnos con los demás, que las experiencias que brinda el contexto social serán las influencias del mañana, ellas estarán presentes en cada individuo a lo largo de su vida. De manera certera él dice” que la socialización de la infancia temprana”, surge al momento de estar en plena adquisición de hábitos, que éstos son bien provistos y amparados en la sociedad. Ante todo la primera que debe de dar esos hábitos es la familia, a partir de los 6 años de edad, la influencia será mayor en el contexto escolar como lo indica Musinger (1978) ²³. Presentes dentro de tal contexto la aprobación ó la negación de los iguales, a la par que reforzando conductas positivas, rechazando aquello que es menos importante para un buen desarrollo social, respaldado esto último por los padres de familia y profesores en el aula de clases.

23. Musinger Harry. “Desarrollo del niño” Ed. Interamericana. 1978.

2.3 ENTRENAMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Para que las habilidades sociales puedan tener una mejor comprensión por los sujetos la autora Marsellach Umbert (2000), 24; habla en detalle de sus componentes en los siguientes cuatro puntos.

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

De forma más explícita a continuación se aborda cada uno de ellos:

- Modelamiento:

Se define como un aprendizaje por medio de la imitación, éste será más efectivo cuando el modelo (la persona a imitar) aparezca con experiencia. El modelamiento se presenta más efectivo cuando la situación presente las conductas a imitar con claridad y con precisión, de forma gradual de menor a mayor dificultad; con las suficientes repeticiones que permitan su sobreaprendizaje, con la menor cantidad posible de detalles innecesarios. La persona que observa el modelo debe: saber que tiene que imitarlo, asumir una actitud similar, tener simpatía o que le guste el modelo y ser recompensado por realizar las conductas observadas. Las etapas del modelamiento son tres: atención, retención y reproducción.

- Representación de papeles (Role playing)

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

- Retroalimentación:

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

- Generalización:

Significa englobar los tres procedimientos anteriores, con los cuales el sujeto podrá adiestrarse en ciertas habilidades. Dichos procedimientos no son efectivos por sí solos, por ejemplo el modelamiento y la representación de papeles, las conductas recién aprendidas tienen gran probabilidad de mantenerse, pero esto no sucederá a menos que los sujetos vivan esas conductas como experiencias recompensadas. Por ello se señala el "refuerzo como principal. La combinación de los tres procedimientos constituye un planteamiento de adiestramiento de habilidades con mayor efectividad y aplicación.

CAPITULO 3

“EL JUEGO Y LAS HABILIDADES SOCIALES”

3.1 “Las teorías evolutivas sobre la edad escolar”

Los niños de edad escolar son notablemente más independientes, más responsables y más capaces que los niños más pequeños.

Sigmund Freud describió la tercera infancia como el período de carencia, durante el cual los impulsos emocionales están más calmados, las necesidades psicosexuales están reprimidas y los conflictos inconscientes están sumergidos. (Freud, S. 1964). Por eso, la latencia es una etapa en la que se adquieren habilidades cognitivas y se asimilan valores culturales a medida que el niño va ampliando su mundo en el que están incluidos los maestros, los vecinos, los pares, los líderes de asociaciones, clubes y los entrenadores.

Eric Erikson estaba de acuerdo con Freud. Durante la crisis de “laboriosidad frente a inferioridad” (del sexto al séptimo año de vida) propuesta por Erikson. (Erikson ,1982) donde pone de manifiesto la preocupación del niño posee con respecto a cómo funcionan las cosas a cómo debían funcionar lo conduce a un sentido de laboriosidad en la formulación de reglas, en organizar, en ordenar, ser laborioso o mantenerse ocupado. Sin embargo en el niño puede surgir un sentido de inferioridad si esos esfuerzos suyos son rechazados como ridículos, dañinos o problemáticos. A lo largo de esta etapa, las influencias externas al hogar empiezan a ejercer mayor influencia en el desarrollo del niño.

Los teóricos evolutivos influidos por otras teorías, el conductismo y la teoría cognitiva, están preocupados por la adquisición de nuevas habilidades y por la comprensión que el niño tiene de sí mismo. La visión es similar a la teoría psicoanalítica: los niños de edad escolar se enfrentan a los desafíos del mundo

exterior con una actitud abierta, una observación aguda y con una confianza en sí mismos que pocos niños poseen. (Mussen, 1974).

La teoría cognitivo – social, es relevante en la tercera infancia. Progresan el aprendizaje, la cognición y la cultura. Esta teoría es destacada por la combinación de la maduración y de la experiencia; ya que permite que los niños de edad escolar sean mucho más coherentes, reflexivos y activos, capaces de entender a sí mismos y de ser efectivos y competentes. (Mussen, 1974).

Los científicos sociales categorizan a las culturas, las sociedades y también a los individuos en dos grupos opuestos: individualista / grupal, independientes / dependientes, autoritarios / orientados hacia otros, introvertido / extrovertido. Todas las personas y culturas exitosas deben encontrar un equilibrio y una interdependencia, y que ambas fuerzas sociales y autónomas estén en juego en todas las sociedades.

Desde el nacimiento hasta los 20 años se puede describir como una progresión desde la dependencia total en la infancia hasta la autodeterminación de la adolescencia. La tercera infancia es el momento en que los niños aprenden todas las habilidades que ellos mismos necesitan como adultos. Haciendo lo que quieren, de un modo egocéntrico y desprendiéndose de la dependencia de los padres durante la latencia. Se ha descubierto que se produce en armonía, y a partir de la relación con los padres y los compañeros, no menos que en la tercera infancia que en edades anteriores. El niño escoge a estos contextos para poder regresar (Erikson, 1982).

3.2 La comprensión social.

El desarrollo de los niños en edad escolar depende de los adelantos en la cognición social, es decir en la comprensión del mundo social. Los niños comienzan a comprender que otras personas están motivadas por sus pensamientos y emociones. Durante los años escolares, la teoría de la mente evoluciona hasta llegar a una perspectiva compleja y polifacética. Los progresos cognitivos permiten a los niños entender que la conducta humana no es simplemente una respuesta a los pensamientos o deseos concretos. En cambio, ven la conducta como acciones influidas, al mismo tiempo, por la variedad de necesidades, emociones, relaciones y motivos. (Mussen, 1974).

En un estudio realizado a los niños de 4 a 10 años tenían que mirar dibujos y les preguntaban cómo respondería la madre y por qué. Ellos se centraron en sus respuestas sólo en su conducta inmediata, mientras que los niños mayores reconocieron las implicaciones y las posibles consecuencias de la conducta. Se estableció esta hipótesis que los niños más pequeños tienden a fijarse en la conducta observable y no en los motivos, los sentimientos o las consecuencias sociales. Los niños mayores agregan tres elementos más:

- Entienden la motivación y el origen de diversas conductas.
- Pueden analizar el impacto futuro de cualquier acción que pueda emprender una persona.
- Reconocen los rasgos de la personalidad y los usan para predecir las reacciones futuras de una persona. (Mussen, 1974)

A raíz de una nueva cognición social, los niños controlan mejor sus emociones. Pueden distraerse mentalmente para no ponerse inquietos durante un

concierto aburrido. También pueden ocultar o alterar las tendencias innatas. Esta nueva comprensión de sí mismos los lleva directamente a mejores habilidades sociales para ser niños menos temerosos, menos propensos a desatar peleas y más capacitados a concentrarse a medida que maduran.

Los niños de edad escolar comienzan a evaluarse a sí mismos, comparando todas sus habilidades específicas con las de sus pares. Las habilidades académicas también se comparan. (Mussen, 1974).

La comprensión aumentada tiene un precio. Aparece la autocrítica y disminuye la autoestima. Utilizan la comparación social, que es la habilidad para compararse con otras personas aún cuando nadie más haga la comparación en forma explícita. Los niños examinan su conducta verdadera, dejando de lado la evaluación de sí mismo imaginaria y optimista. Los niños mayores se sienten personalmente responsables por sus defectos y tienden menos a culpar a la suerte o a otras personas.

Uno de los sistemas que influye más en el desarrollo del concepto de sí mismos es el “grupo de pares”, un conjunto de personas aproximadamente de la misma edad y el mismo status social, que juegan y estudian juntos.

Los teóricos se preocupan cuando los niños no tienen tiempo libre. En la escuela, el estímulo para conseguir metas cada vez más altas y la competitividad ha reducido el tiempo para el recreo y para las salidas. Los niños participan en los programas organizados para saber cuales actividades ellos desean realizar con sus amigos.

Cuando los niños de edad escolar juegan en grupo desarrollan esquemas de interacción que son diferentes de los de la sociedad adulta y de la cultura. Algunos científicos determinan al grupo de pares como la “sociedad de los niños” ; niños que crean una subcultura. Es habitual que la sociedad de los niños tenga normas, que desconocen los adultos.

En algunos países, la sociedad de los niños funciona como la única influencia socializadora sobre los niños de la calle, cuyos padres o cuyas circunstancias los han obligado a mantenerse solos. Muchas de las normas del grupo de compañeros, estimulan implícitamente la independencia de los adultos y algunos exigen una distancia de la sociedad de los adultos.

Los mejores amigos y la sociedad de los niños son siempre poderosos pero no siempre positivos. Los niños tienden a adoptar las características y los valores de aquellos en el grupo.

La amistad personal es todavía más importante. La mayoría de los niños elegiría tener amigos. Esta elección coherente con el punto de vista de los teóricos evolutivos respecto de la relación estrecha entre la amistad y el desarrollo psicosocial.

A medida que las amistades se hacen más intensas e íntimas, los niños mayores exigen más de sus amigos, cambia amigos con menos frecuencia, les resulta menos fácil hacer nuevas amistades y se molestan cuando se rompe una amistad. También se hacen más selectivos; eligen a sus amigos cuyos intereses sean similares a los suyos. En realidad, desde los 3 hasta los 13 años de edad, las amistades cercanas influyen en forma creciente. Tener un mejor amigo que no es de la misma edad ó del mismo sexo se correlaciona

con ser rechazado ó ignorado con los compañeros de clases y con ser infeliz.

Pero no tener ningún amigo es mucho peor. (Erikson, 1982). ²⁵

3.3 “La enseñanza de las habilidades sociales”

Los esfuerzos por enseñar habilidades sociales a los niños se han encontrado con resultados contradictorios.

Existen tres razones por las cuales los niños agresivos y retraídos no aprenden mejor las habilidades sociales:

- Las respuestas sociales defensivas y destructivas por lo general se aprenden de los padres durante la infancia temprana; estas lecciones son difíciles de desaparecer.
- Las actitudes y las acciones de los pares ó de los amigos, resisten cambio.
- Algunas veces los niños dicen una cosa y hacen otra.

Al tratar de remediar el rechazo de los niños retraídos, uno debe de conocer el poder de los padres y de los compañeros, e intervenir también con los

25. Erikson, Eric H. Juego y desarrollo. 1982. Barcelona España.

padres. En algunas ocasiones la intervención que más favorece es la académica. (Mussen, 1974).

No resulta tan fácil transformar el rechazo de los niños que son agresivos de 6 a 11 años, ya que éstos tienen pocos amigos asustados y acobardados. Estos niños agresivos a menudo despliegan una “máscara de autosatisfacción y de invulnerabilidad” que más adelante pueden disminuir la probabilidad de que los demás les ofrezcan apoyo, afecto, aliento.

La influencia que ejerce la clase social de la familia en el proceso de la socialización es importante en este sentido, autores como Bronfenbrenner, Kohn, Broom y Selznick, han señalado que efectivamente existen diferencias en las prácticas de socialización, según sea la clase social a que pertenezca la familia, y que, en consecuencia, el proceso de socialización adquiere características distintas dependiendo de la clase social de la familia.

Según estos autores, podríamos distinguir dos tipos ó modos de socialización familiar: una socialización represiva o autoritaria, que se da más frecuentemente en las familias de clases baja, la cuál como señala Sánchez y Villaroel, pone su énfasis en la obediencia, los castigos físicos, los premios materiales, la comunicación unilateral y la autoridad del adulto, y una socialización participatoria, que se da con mayor frecuencia en las familias de clase media y superior en dónde se acentúa la participación del niño en algunas situaciones, las recompensas no materiales y los castigos simbólicos, la comunicación en forma de diálogo y las decisiones compartidas democráticamente. (Zander, 1979).

Las diferencias en cuanto a los modos de socialización familiar de acuerdo a la clase social y las consecuencias que de ello se derivan, son

particularmente importantes en los primeros planteamientos del reconocido sociólogo Basil Bernstein . Según este autor en la clase baja predomina generalmente la llamada familia de tipo posicional, donde la toma de decisiones dependerá de la posición que tengan los miembros en el interior de la estructura familiar, por lo tanto, el status dentro de la familia será determinante en el proceso de toma de decisiones y de los mecanismos de control utilizados , limitarán el desarrollo personal y la autonomía. (Zander ,1979).

CAPITULO 4.

METODOLOGÍA.

Para la realización del proyecto de investigación he tomado en cuenta el modelo de Test – Postest. Con este modelo se hace referencia a poder realizar una evaluación previa. Con lo anterior quiero dar a entender que para dicho modelo, es necesario primero la realización de una observación; ésta facilitó la selección de individuos dentro de el salón de clases, de los niños de 6 años de edad.

La observación previa al igual que sus respectivos registros de cada una de las habilidades sociales visibles, fueron tomadas en cuenta durante el **pretest ó lo que en otros términos se llama selección de candidatos**. Cada uno de los sujetos seleccionados debía de contar con ciertas características: timidez, poca relación social con sus compañeros del contexto escolar, poca interacción social con profesores y sus compañeros de clases. Del grupo control de Primer grado de primaria, se realizó la selección de los sujetos con las características antes mencionadas, en cuanto al nivel de habilidades sociales de los pequeños. Los sujetos seleccionados formaron parte de lo que se conoce como el grupo experimental. *

Después de la selección de los sujetos se procedió a la aplicación de la variable, que en este caso fue la aplicación de un taller de juego que pudiese facilitar dichas habilidades sociales disminuidas ó carentes.

*D.Campbell y J. Stanley “Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social”. Ambos aportan que un grupo experimental pequeño para este modelo de investigación es lo mejor. pg. 33

Llamado también **“tratamiento”**, éste constó de 8 sesiones: 2 sesiones por semana, en total 4 semanas de trabajo.

La manera de realizar dicho “Taller” fue la siguiente: primero la selección de los juegos adecuados a la edad de los sujetos; tomando en cuenta que cada una de las sesiones siempre fueron de 60 minutos. En cada una de las sesiones se comenzó por especificar primero las reglas del juego, explicando una ó dos veces. Realicé un pequeño ejercicio con los sujetos para verificar si ellos habían comprendido las indicaciones, al comprobar que sí, comenzábamos el juego. La duración de éste oscilo entre los 30 ó 40 minutos. Los 20 minutos que restaban del tiempo procedí a realizar retroalimentación con los pequeños en cuanto a su sentir durante el juego.

Finalizando con una lluvia de ideas de los pequeños para poder encontrar un significativo al juego y lo pudieran llevar a la vida cotidiana.

Los juegos fueron los siguientes:

1ª. Sesión. JUEGO: “Pobre Gatito”

2ª. Sesión. JUEGO: “Figuras de yeso”

3ª. Sesión: JUEGO: “Todos con la letra...”

.4ª. Sesión: JUEGO: “Mi padre es herrero”

5ª. Sesión: JUEGO: "Las verdades"

6ª. Sesión: JUEGO: "Los dos amigos".

7ª. Sesión: JUEGO: " EL amo de casa"

8ª. Sesión: JUEGO:"Dentro y fuera".

Cada una de las sesiones cuenta con su respectivo objetivo a poder alcanzar en la sesión, con sus instrucciones que cada unos de los infantes debe de seguir. Se estipula el tiempo para poder realizar dicho juego.

De igual manera cada una de las sesiones se video grabaron, para poder observar los cambios necesarios en cada una de las habilidades sociales a poder facilitar. Elaboré de ésta un registro por sesión, anotando las palabras: SI ó NO de acuerdo al cumplimiento del desarrollo de la habilidad. Cabe mencionar que dentro del taller existió un desarrollo ó un proceso en el cual se incrementaron las habilidades sociales.**

La última parte de esta metodología consiste en una parte que se llama **Postest : ó una observación posterior a la aplicación de un tratamiento.**

Permitiendo ver los cambios que se lograron, comparando las observaciones antes del taller con las hechas después del taller del juego.

** Se anexan registros en la sesión correspondiente de este trabajo de investigación.

Realice registros diarios por 5 días, anotando en cada uno de ellos solamente a los pequeños que participaron en el taller. Puesta la mirada solamente en ellos, evalúe el progreso, disminución ó continuidad de dichas habilidades sociales. Marque la palabra SI ó NO de acuerdo al cumplimiento de tales.

Los últimos registros me permitieron realizar el análisis de los resultados que se obtuvieron. De esta manera redondear en mis conclusiones acerca del es tratamiento: "Taller de Juego como facilitador de las habilidades sociales" aplicado.

A continuación se anexa el procedimiento e instrucciones dentro de cada uno de los juegos que se llevaron a cabo:

1ª. Sesión.

JUEGO: "Pobre Gatito"

Es un juego que se adapta a los pequeños, que exige de dotes cómicas y capacidad de aguantar la risa.

OBJETIVO: Desarrollar en el niño la habilidad de participar junto con sus compañeros de clases, al igual que la capacidad para poder seguir las instrucciones.

Edad: A partir de los 5 años.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Jugadores: 4 ó más.

Material: No.

En total se estiman 8 sesiones las cuales abordarán los siguientes juegos:

1ª. Sesión.

JUEGO: "Pobre Gatito"

Es un juego que se adapta a los pequeños, que exige de dotes cómicas y capacidad de aguantar la risa.

OBJETIVO: Desarrollar en el niño la habilidad de participar junto con sus compañeros de clases, al igual que la capacidad para poder seguir las instrucciones.

Edad: A partir de 5 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 4 ó más

Material: No

INSTRUCCIONES:

- 1.-Se elige a un jugador para hacer de gatito y el resto se sienta en círculo.
- 2.- El gatito debe escoger un jugador y acercarse a él, intentando hacerle reír mientras imita a un gato.
- 3.- El gatito puede decir tres veces "miau" al jugador, a lo que éste deberá responder cada vez con la mayor seriedad "pobre gatito" y acariciarle la cabeza.
- 4.- Si el jugador se ríe, se intercambian los papeles, y pasa a ocupar el lugar del gato.

FORMA DE EVALUACIÓN:

Por medio de la observación verificaré que los niños estén participando, ó si ellos están siguiendo las instrucciones de la manera indicada.

2ª. Sesión:

JUEGO: "Figuras de yeso"

Los jugadores deberán interpretar correctamente el papel de estatua para poder recuperar la movilidad perdida.

OBJETIVO: Desarrollar en el infante la habilidad de escucha, así como poder seguir las instrucciones por parte de ellos mismos.

Edad: A partir de los 5 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 5 ó más

Material: No

INSTRUCCIONES:

1.- Se escogen dos jugadores uno hace de vendedor y otro de cliente. Los demás jugadores saltan y se mueven hasta que el vendedor dice: "¡Quietos!"

2.- Los jugadores quedan paralizados en la posición en la que se encontraban y el vendedor enseña una de las estatuas al cliente. Ambos intentan hacerle reír haciendo muecas para comprobar si es buena.

3.- Cuando el cliente reconoce que es buena el niño abandona el papel de estatua y hace también de cliente junto al otro mientras examinan otra figura.

4.- Las figuras que no aguantan la risa ó se mueven son desestimadas por el cliente y deben de seguir representando el papel.

FORMA DE EVALUACIÓN:

Por medio de la observación comprobar que el juego ha sido dirigido de la forma correcta por los pequeños, que han realizado de la mejor manera el juego. Al final del juego sentados entorno a un círculo expresarán los niños como se han sentido.

3ª. Sesión:

JUEGO: "Todos con la letra..."

Se ocupa que los participantes tengan un vocabulario amplio y buena memoria ambos fundamentales para poder ganar el juego.

OBJETIVO: Desarrollar la participación, así como cada uno de los pequeños pueda mantener la conversación con sus compañeros.

Edad: A partir de los 7 años

Tiempo aproximado: 2 minutos.

Jugadores: 2 ó más

Material: No

INSTRUCCIONES

- 1.- Se establece una orden entre los jugadores y uno anuncia en voz alta una letra diciendo "palabras con la letraT", por ejemplo.
- 2.- Cada jugador, en su turno, dice una palabra que empiece con la letra elegida sin repetir ninguna de las ya dichas.
- 3.- El juego acaba cuando alguien no es capaz de decir una palabra nueva o se repite una ya mencionada.

FORMA DE EVALUACIÓN:

Por medio de la observación determinaré si los niños han participado y logrado mantener una conversación.

4ª. Sesión

JUEGO: "Mi padre es herrero"

Se realiza una combinación de gestos con memoria.

OBJETIVO: Desarrollar en el infante el inicio de una conversación.

Edad: A partir de 7 años

Tiempo aproximado: 2 minutos

Jugadores: 4 ó más

Material: No

INSTRUCCIONES

- 1.- Se ponen los jugadores formando un círculo, y el primero dice en voz alta “mi padre es herrero y hace así” mientras hace gestos como si picar con un martillo sobre un yunque.
- 2.- Todos los jugadores imitan el gesto, y pasa el turno al siguiente.
- 3.- El siguiente jugador dice “Su padre es herrero y hace así” mientras todos imitan el movimiento, y luego añade “mi madre es enfermera y hace así” y simula poner una inyección.
- 4.- Todos imitan el nuevo movimiento y pasa el turno al siguiente, quién deberá de repetir las profesiones y los gestos de los anteriores y añadir un oficio más a la lista.

FORMA DE EVALUACIÓN:

Por medio de la observación durante el juego que se lleve a cabo.

5ª. Sesión

JUEGO: “Las verdades”

Buena comprensión para no ser descalificado.

OBJETIVO: Desarrollar la expresión corporal del pequeño por medio del juego.

Edad: A partir de los 5 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 4 ó más

Material: No

INSTRUCCIONES

- 1.- Es conveniente que un adulto sea quién dirija el juego. Todos los participantes se colocan de frente viendo hacía el conductor del juego.
- 2.- El conductor dice la frase en la cuál alguien realiza una acción determinada. Por ejemplo: "El carpintero sierra la madera".
- 3.- Los jugadores deberán de imitar la acción sólo en el caso de que la frase sea verdadera. En caso contrario deberán permanecer quietos.
- 4.- El conductor va complicando las frases para que sea más difícil saber si son ciertas ó no. El jugador que se equivoque queda eliminado.

FORMA DE EVALUACIÓN:

Evaluaré por medio de la observación de los pequeños durante la realización del juego.

6ª. Sesión:

JUEGO: "Los dos amigos"

OBJETIVO: Desarrollar la interacción con el otro, pedir ayuda a los demás.

Edad: A partir de los 5 años de edad.

Tiempo aproximado: 2 minutos.

Jugadores: 8 ó más

Material: 2 pelotas.

INSTRUCCIONES:

- 1.- Los jugadores se colocan de pie formando un círculo, mirando todos hacia el interior.
- 2.- Un jugador coge una de las pelotas y la otra se la da al jugador que quede más alejado de él.
- 3.- Las dos pelotas representan a dos amigos que estén enfadados y no quieren encontrarse. Cuando se inicia el juego, el jugador que tenga una de las pelotas la pasa rápidamente al de la izquierda o al de la derecha intentando que no le lleguen a él las dos al mismo tiempo.
- 4.- Las pelotas no deben de lanzarse sino pasarse de mano en mano. Si un jugador lanza la pelota, el siguiente no tiene por qué cogerla, y ésta sigue siendo de quien la tenía.
- 5.- Cuando a un jugador le llegan las dos pelotas a la vez, queda eliminado. Si el círculo de jugadores es muy amplio, se puede jugar con tres pelotas.
- 6.- Se van eliminando jugadores hasta que sólo quedan tres en el juego.

FORMA DE EVALUACIÓN:

Evaluaré por medio de la observación, al finalizar el juego en torno a un círculo preguntaré a los niños cómo se sintieron al pedir ayuda a los demás.

7ª. Sesión:

JUEGO: "El amo de casa"

OBJETIVO: Desarrollar la participación del niño con sus compañeros de grupo.

Edad: A partir de los 5 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Jugadores: 3 ó más

Material: Un gis, pliegos de papel bond.

INSTRUCCIONES

- 1.- Se dibuja en el suelo una casa en la que quepan todos los jugadores sentados.
- 2.- Los participantes se colocan sentados espalda contra espalda en el centro de la casa.
- 3.-A una señal, todos empujan con la espalda para conseguir sacar a los demás de la casa. El jugador que saca dos pies del dibujo de la casa queda eliminado de la partida.
- 4.- El jugador que consigue permanecer en la casa es el amo.

FORMA DE EVALUACIÓN:

Evaluaré por medio de la observación si los pequeños están participando.

8ª. Sesión:

JUEGO: "Dentro y fuera"

OBJETIVO: Desarrollar la escucha del niño de edad escolar, así como dar instrucciones ó seguirlas.

Edad: A partir de los 6 años.

Tiempo aproximado: 10 minutos.

Jugadores 10 ó más

Material: No

INSTRUCCIONES

1.- Se elige a un jugador para poder dirigir el juego. Los demás participantes se reparten en dos grupos y forman dos círculos concéntricos cogiéndose de la mano.

2.- Si el conductor dice en voz alta "¡dentro!" los integrantes del círculo exterior se sueltan las manos e intentan entrar dentro del círculo interior. Los jugadores de este círculo deberán de impedirlo sin soltarse las manos.

3.- En caso de que el conductor diga: "¡fuera!" son los jugadores del círculo interior los que se sueltan e intentan salir del círculo formado por sus compañeros. Éstos intentan impedirles la salida sin soltarse juntando sus rodillas y apretándose entre sí.*

FORMA DE EVALUACIÓN:

Por medio de la observación del juego determinaré si el objetivo del desarrollo de la escucha se cumplió así como el de dar ó seguir las instrucciones.

*Idem. Allué M. Joseph *El gran libro de los juegos* Ed. Norma. Barcelona, España. 1998.

192pp

CAPITULO 5.

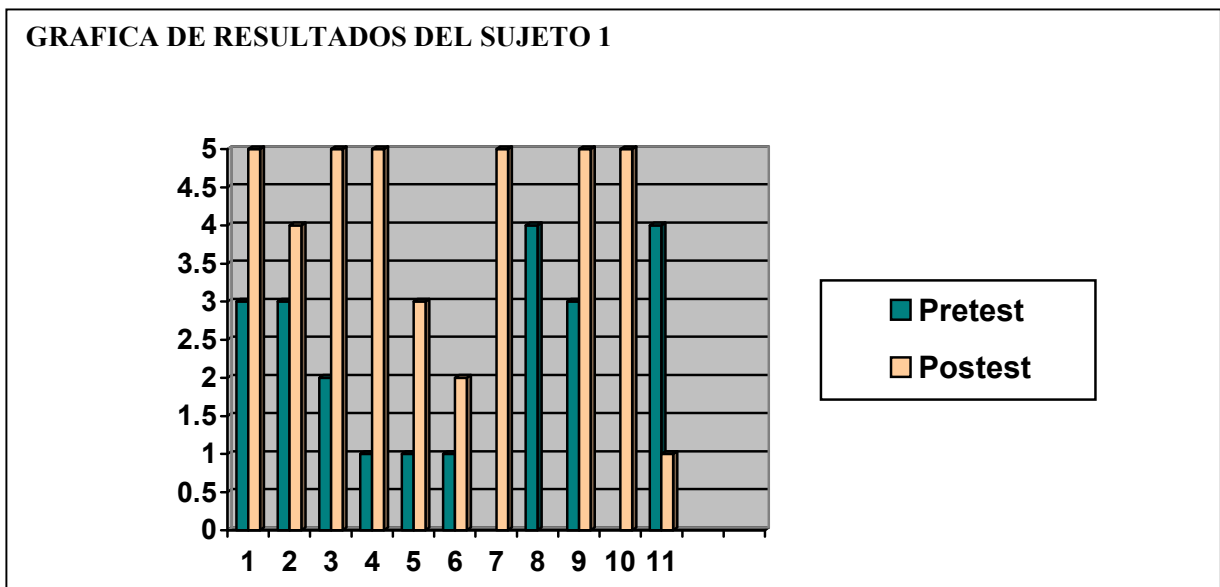
“ANÁLISIS DE RESULTADOS”

Dentro de este capítulo lo que daré a conocer es el análisis de los resultados que obtuve; dentro de las dos fases que se manejan en mi tesis, el pretest y el posttest.

En ambas fases manejé un registro de las habilidades sociales en cada uno de los niños que resultaron electos para el “Taller de juego” . Los resultados que se observaron los grafiqué para poder ver los cambios hechos de una manera más visual.

Las gráficas aparecerán en dos colores: verde para manejar los resultados arrojados en el pretest, azul para los resultados que arrojó el posttest. Maneje en las coordenadas los días de la semana en los cuales pude realizar la observación, al igual que marco de manera particular cada una de las habilidades sociales en las que me fije para poder analizar. El análisis lo realizaré de una manera cualitativa, es decir por cada uno de los niños, analizando de manera particular cada una de dichas habilidades sociales, posterior a ello haré un análisis de manera global.

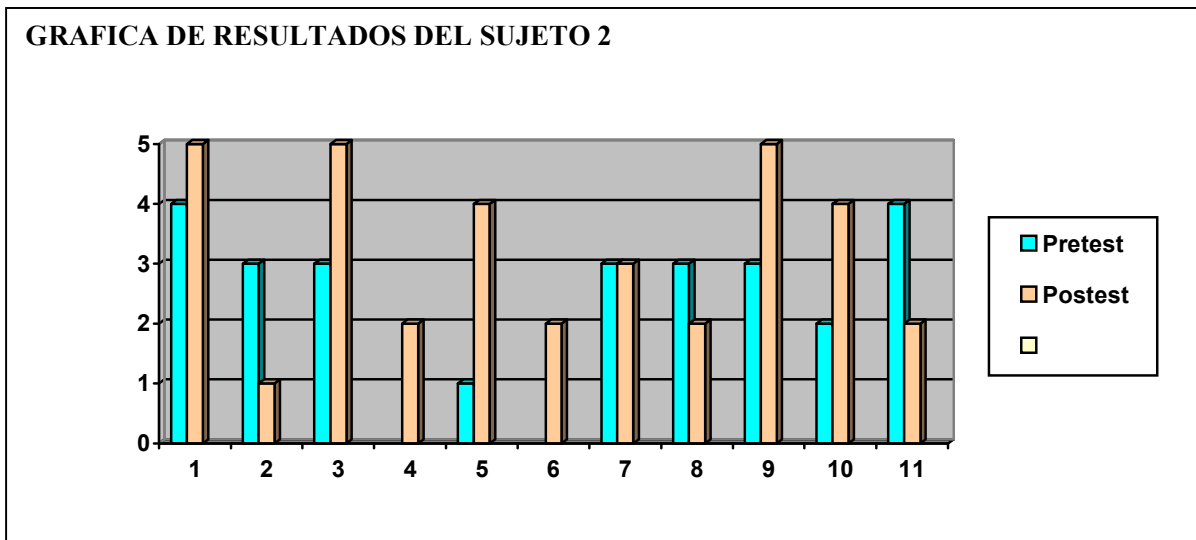
5.1 GRAFICAS DE RESULTADOS DE LOS SUJETOS QUE PARTICIPARON EN EL TALLER DE JUEGO.



1.- ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL SUJETO 1*

En la gráfica anterior observamos los resultados obtenidos por Carolina. En ella observamos cambios en las categorías de habilidades sociales como: * SM (1)- saludar a la maestra, HC(2) - hablar con sus compañeros, AI(3) - atender a las indicaciones, P (4)- participar en la clase, Mc (5)- mantener conversación, D (6)- dar indicaciones, S (9)- saber escuchar; disminuyó la habilidad social de nombre:* Pe (8)- poca espontaneidad. Por último dos categorías que en el pretest no estuvieron presentes posterior a la aplicación del taller éstas se desarrollaron en muy buena manera: *F (7)- formular una pregunta en clase, Po (10)- preguntar a sus compañeros.

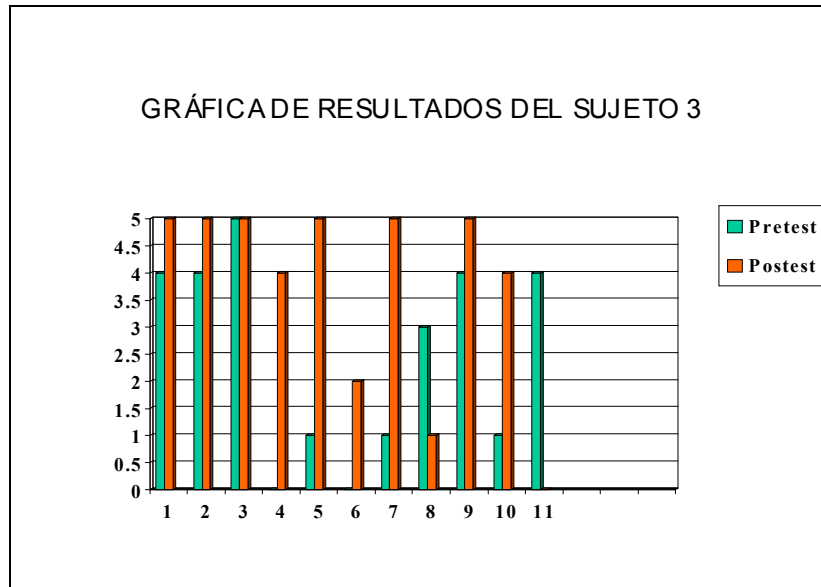
*Sujeto 1 Carolina



2.- ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL SUJETO 2.*

En la gráfica anterior observamos los resultados mostrados por Jessica. En ella observamos cambios en las categorías sociales como: * SM (1)- saludar a la maestra, Al (3)- atender a las indicaciones, Mc (5)- mantener conversación, S (9)- saber escuchar, Po (10)- preguntar al otro. Llama la atención aquellas que se muestran de una forma particular sólo en el posttest, éstas son: *P(4) - participación en clases, D(6) - dar indicaciones. Las categorías que disminuyeron en el período del posttest fueron las siguientes: *HC (2) - hablar con sus compañeros, Pe (11) - poca emotividad.

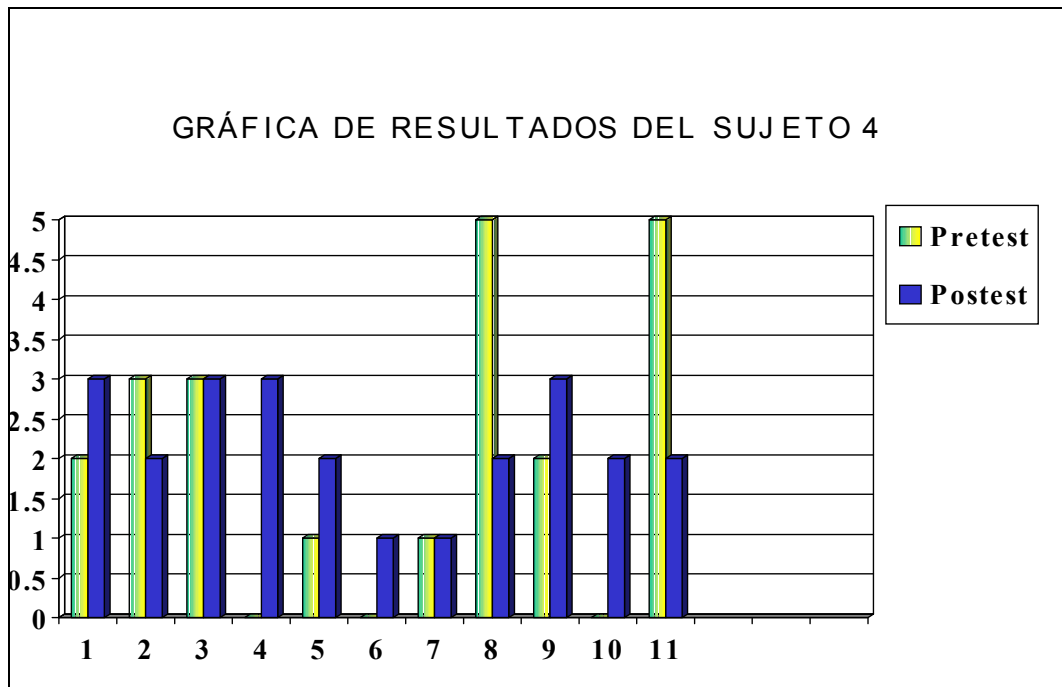
* Sujeto 2 Jessica.



3.- ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL SUJETO 3.*

La gráfica anterior nos muestra los resultados obtenidos por Dennise, tanto en el momento del pretest y del posttest. De manera más detallada estos fueron los cambios, en las categorías de: * SM(1) -saludar a la maestra, HC(2) -hablar con sus compañeros, Mc(5) -mantener una conversación, F(7) -formular una pregunta, S(9) -saber escuchar, Po(10) -preguntar al otro; ella pudo incrementar estas habilidades sociales. Tanto el * P(4)-participar y D(6) -dar indicaciones, al momento del pretest no se les ubica en la gráfica, en el posttest ambas aparecen como habilidades que lograron desarrollarse detrás del taller de juego. Solamente una de las habilidades permaneció de igual manera antes y después de la aplicación del taller: * A(3) -Atender a las indicaciones.

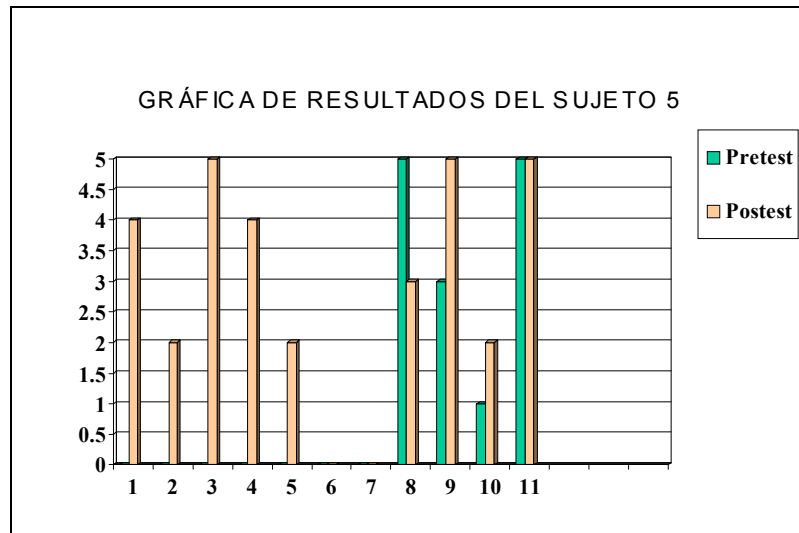
* Sujeto 3 Dennise.



4.- ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL SUJETO 4.*

Observamos en esta gráfica los resultados mostrados por Israel tanto en el pretest como en el posttest. En ella observamos cambios en las categorías: *SM(1)-saludar a la maestra, Mc(5)-mantener conversación, S(9)-saber escuchar. Dentro de la gráfica llama la atención la habilidad social que disminuyó significativamente es: HC (2)-hablar con sus compañeros, en cada una de ellas observamos cambios al momento del posttest. Existen registradas en dicha gráfica habilidades que lograron un óptimo desarrollo detrás de la aplicación del taller de juego: *P(4)-participar en clase, D(6)-dar indicaciones, Po(10)-preguntar al otro. Una de las categorías permaneció de la misma manera antes y después de la aplicación del taller: *Al(3)-atender a las indicaciones.

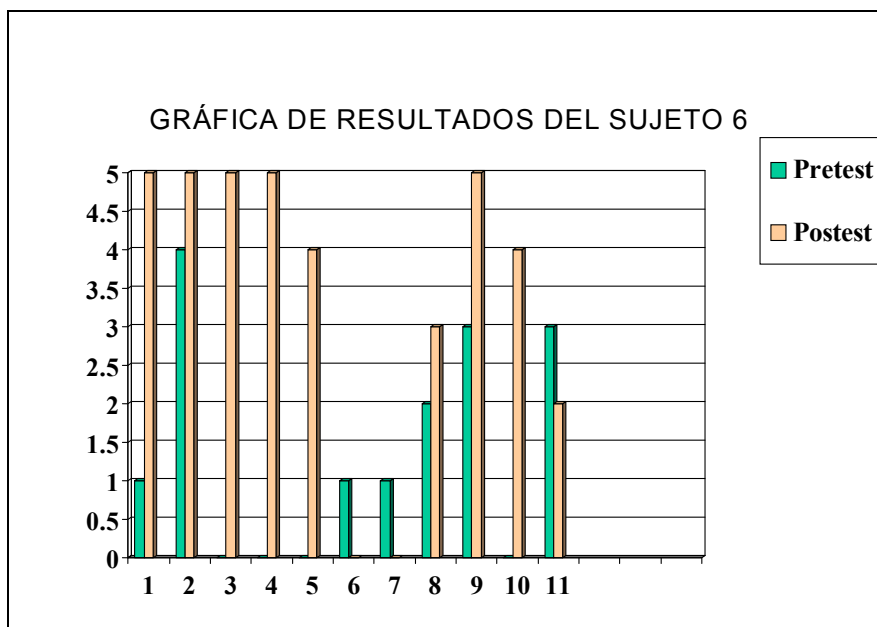
* Sujeto 4.- Israel



5.- ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL SUJETO 5.*

En la gráfica anterior observamos los resultados mostrados por Carlos Fernando. Observamos aquí ciertos cambios que no aparecen en el pretest, únicamente en el posttest en las categorías: *SM(1)-saludar a la maestra, HC(2)-hablar con sus compañeros, AI(3)-atender a las indicaciones, P(4)-participar, Mc(5)-mantener una conversación; todas ellas lograron un óptimo desarrollo tras la aplicación del taller. Llama la atención aquellas que disminuyeron de manera significativa:, Pe(11)-poca espontaneidad. Dichas habilidades sociales, aquellas que lograron un incremento de su paso del pretest al posttest fueron: *S(9)-saber escuchar, Po(10)-preguntar al otro. En Carlos Fernando durante el desempeño del pretest y el posttest sólo una de las categorías permaneció de la misma manera sin cambios: *Pem(11)-la poca emotividad. Dos de las habilidades sociales no pudieron ser desarrolladas ni antes ni después del taller de juego: * D(6)-dar indicaciones, F(7)-formular una pregunta.

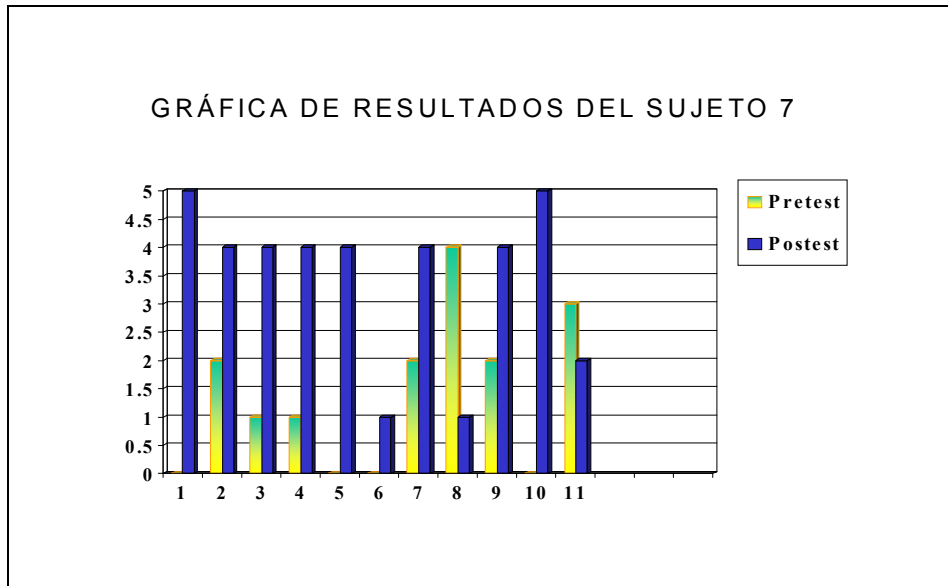
*Sujeto 5. Carlos Fernando.



6.- ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL SUJETO 6.

En la gráfica anterior observamos los resultados obtenidos por Carlos Alberto. En ella observamos los siguientes cambios en las categorías: * SM (1)-saludar a la maestra, HC(2)-hablar con los compañeros, Pe(8)-poca espontaneidad, S(9)-saber escuchar. Son de especial atención las habilidades sociales que muestran su disminución total ó extinción éstas son: D (6)-dar indicaciones, F(7)-formular una pregunta. Otras de ellas lograron un buen desarrollo después de la aplicación del taller de juego:*Al(3)-atender a las indicaciones, P(4)-participar en clase, Mc(5)-mantener una conversación con sus compañeros, Po(10)-preguntar al otro, aparecen registradas en la gráfica solamente en el postest antes no.

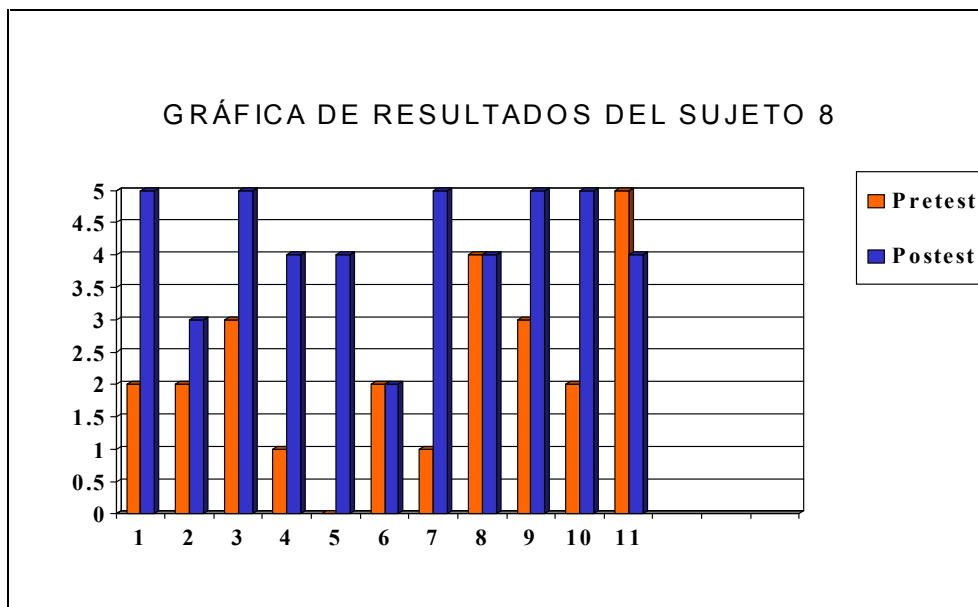
* Sujeto 6. Carlos Alberto.



7.- ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL SUJETO 7.

En la gráfica anterior observamos los resultados mostrados por Héctor Ramírez. Observamos cambios en las categorías: *HC(2)-hablar con los compañeros, AI(3)-atender a las indicaciones, F(7)-formular una pregunta, S(9)-saber escuchar. Ciertas habilidades presentan una disminución en la parte del postest estas son: Pe(8)-poca espontaneidad, Pem(11)-poca emotividad; es de llamar la atención aquellas que muestran un considerable desarrollo después del taller:*SM(1)-saludar a la maestra, Mc(5)-mantener una conversación, D(6)-dar indicaciones, Po(10)-preguntar al otro.

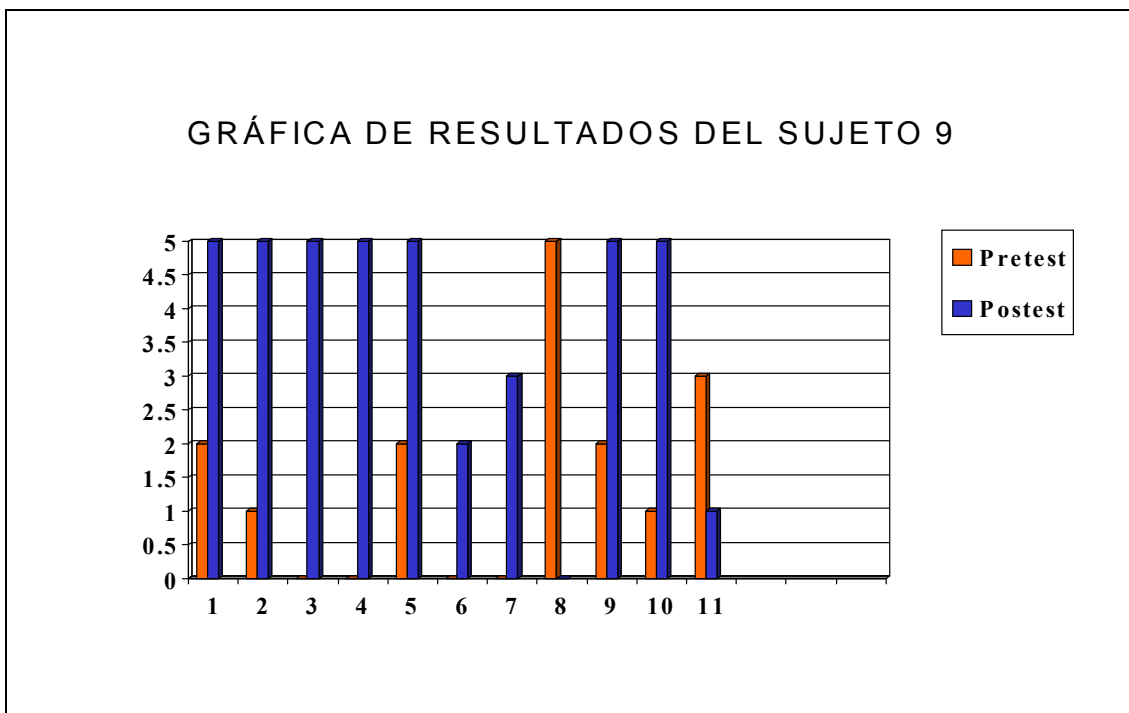
* Sujeto 7. Héctor Ramírez.



8.- ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL SUJETO 8.

En la gráfica anterior observamos los resultados mostrados por Héctor Alejandro. En ella observamos cambios en las categorías:* SM(1) - Saludar a la maestra, HC(2) - hablar con compañeros, AI(3) - atender en las indicaciones, P(4) - participar, Mc(5) - mantener conversación, F(7) - formular una pregunta, S(9) - saber escuchar, Po(10) - preguntar al otro; cada una de éstas fue mejorada de manera significativa pues dentro del pretest fueron registradas como habilidades sociales con poco desarrollo, ya en el posttest cada una de éstas mejoró. Llama la atención aquella categoría que de manera ordinaria debe de ser disminuida: Pe (11) - poca emotividad. Ésta categoría en un principio dentro del pretest se mostró alta, aplicado el taller y el posttest fue disminuida en el sujeto durante su desempeño en el salón de clases.

* Sujeto 8. Héctor Alejandro.



9.- ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL SUJETO 9.

En la gráfica anterior observamos los resultados obtenidos por Emilio. Aquí observamos cambios en las categorías de: *SM (1)-saludar a la maestra, HC (2)-hablar con sus compañeros, Mc (5)-mantener una conversación, S(9)-saber escuchar, Po(10)-preguntar al otro. En particular una de ellas sólo logró una disminución: *Pem (11)-poca emotividad. Otras en cambio detrás de la aplicación del taller de juego, lograron un buen desarrollo en el sujeto, el cuál fue manifestado en el salón de clases:*A (3)-atender a las indicaciones, P (4)-participar, D (6)-dar indicaciones, F (7)-formular una pregunta.

* Sujeto 9. Emilio.

5.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE UNA MANERA GLOBAL.

De una manera general daré a conocer los resultados que se obtuvieron de analizar los casos de los niños que participaron en el taller de juego.

La 1ª categoría de las habilidades sociales de nombre: “**saludar a la maestra**” de clases presenta la siguiente información: los participantes del taller de juego superaron esta habilidad en un 80% de los casos pues en el pretest en su mayoría no saludaba de una manera diaria a su profesora de grupo; un 20% resultó que después de la experiencia del taller de juego para poder mejorar las habilidades sociales, ellos cada uno de los días de la semana sí pudo ejercitar esta habilidad, por lo tanto, la hipótesis positiva es aceptada para esta habilidad. Manifiesto que el juego sí es una buena herramienta para poder mejorar esta habilidad. La 2ª habilidad social se llama: “**hablar con los compañeros**”; el 70% de los casos supero de manera satisfactoria esta habilidad, es decir, que posterior a la aplicación de las sesiones del taller del juego ellos sí pudieron hablar con sus compañeros, el 20% detrás de la aplicación del taller disminuyo en la manera de poder comunicarse con sus compañeros de clase, el 10% de ellos después de practicar el taller pudo desarrollar esta habilidad social de una manera favorable. Por tanto queda corroborado que el juego sí es una buena herramienta para poder mejorar esta segunda habilidad. Al mencionar la 3ª habilidad social llamada: “**atender a las indicaciones**” argumento lo siguiente: el 50% de la población electa a participar en el taller resultó que pudo superar de una manera favorable esta habilidad ya que en el pretest ellos presentaban baja esta categoría, de manera equitativa se divide este porcentaje en dos de los varones y dos de las niñas, el 20% de la población resultó que está habilidad permaneció de igual

manera tanto en el pretest como en el posttest sin presentar cambio alguno, el 30% restante resultó que después de estar presente en el taller de juego pudieron desarrollar esta habilidad y llevarla a cabo en el salón de clases. Puedo decir, por lo tanto que el juego en esta categoría no resulta ser una buena herramienta para poder mejorar las habilidades sociales.

Cuando se habla de la 4ª habilidad social: **“Participación”** puedo decir lo siguiente: el 30% de la población incremento de una manera considerable esta habilidad pues ya se encontraba presente en ellos, sólo que detrás de la aplicación del taller ésta fue de una manera más constante, el otro 70% de los sujetos en cuestión desarrollaron esta habilidad después de su participación en el taller de juego; de manera gradual puedo decir que dos de ellos participaron toda la semana, dos cuatro días, uno tres días, uno más dos días consecutivos, hago hincapié en que ninguno de ellos presentaba desarrollada esta categoría. De tal forma que en este caso queda demostrado que, el juego sí es una buena herramienta para poder facilitar esta habilidad social. La 5ª habilidad social de nombre: **“Conversación ó Mantener una conversación”** reportó lo siguiente: el 60% de la población conversaba un solo día de la semana, después del taller de juego incrementaron el diálogo con sus compañeros de clase, a más de un día de la semana; el otro 40% de la población desarrollo esta habilidad social debido a su participación en el taller de juego. Aquí el juego sí resultó ser una buena herramienta para poder mejorar esta habilidad social.

Analizaré a continuación de manera global la 6ª categoría social: **“dar indicaciones”**: el 60% de la población se reporta como sujetos que tras su participación en el taller de juego, sí desarrollaron esta habilidad social, llevándola

a cabo en el salón de clases. Puedo decir que el 10% de la población estudiada no presentó interés en el desarrollo de esta habilidad ni antes del taller ni después del taller de juego. El 30% de los sujetos que restan presentan variaciones en sus resultados; ya sea que esta categoría si se logra desarrollar ó se queda sin cambios ó se extingue después del taller. Por tal motivo: el juego sí resultó haber sido una buena herramienta para poder desarrollar esta categoría

Para la 7ª. Categoría – **“formular una pregunta”** se obtuvieron los siguientes resultados: en tres de los sujetos el taller cumplió su objetivo de manera favorable; en dos de los sujetos lo que hizo el taller fue desarrollar esta habilidad y que se hiciera presente en el salón de clases al momento del postest. Uno de ellos no reportó cambios, pero sí se encuentra presente esta habilidad, el otro solamente la presta en el pretest. Por último uno de los sujetos no reportó mejorías ni antes, ni después en este rubro. Por tales resultados obtenidos, el juego en este caso no resulta ser una herramienta para poder mejorar dicha habilidad. Hablemos de la 8ª habilidad social de nombre: **“poca espontaneidad”**, en dos de los sujetos esta se extinguió por completo después del manejo el taller de juego, en uno de ellos esta categoría no presenta ningún cambio ni antes, ni después de la aplicación del taller de juego; en 5 de los 9 participantes del taller esta categoría disminuye de una manera considerable; 1 sólo de los infantes es el que presenta esta habilidad en incremento después de la toma del taller.

La 9ª. Categoría de habilidad social: **“saber escuchar”** terminó de la siguiente manera; en los 9 casos se reporta como uno de los rubros que al 100% se logró superar. Por la razón de que esta habilidad social estaba baja en el registro dentro

del pretest y logro ser mejorada de manera satisfactoria. Puedo decir entonces, que el juego aquí sí resulta ser una buena herramienta para mejorar dicha habilidad social.

Para la penúltima categoría, la 10^a- "**preguntar al otro**", puedo decir que : en 4 de los sujetos esta habilidad logro ser desarrollada en el taller de juego y hacerse presente en el postest. En conclusión no resulta ser el juego una buena herramienta para mejorar esta habilidad. La última habilidad social, la 11^a -"**poca emotividad**", dice lo siguiente: en sólo uno de los casos está fue extinguida, es decir sin volverse a presentar después de la aplicación del taller; 7 de los 9 sujetos, pudo disminuirla de manera considerable, en él sujeto restante puedo argumentar que la emotividad permaneció de igual manera, tanto antes del taller como después de él. En este caso el juego sí resulta ser una buena herramienta para poder mejorar tal habilidad social.

CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y SUGERENCIAS PARA FUTURAS INVESTIGACIONES

Las once habilidades sociales que se evaluaron en la mayoría de los casos reportó una gran mejoría, es decir; sí las habilidades sociales estaban presentes sólo dos ó tres días en la semana. Detrás de la presencia del manejo del “taller de Juego como facilitador de las habilidades sociales”. Se hicieron presentes dichas habilidades todos los días de la semana, éstas habilidades que mejoraron fueron: Saludar a la maestra, hablar con sus compañeros, atender a las indicaciones, participar en clase, mantener conversación, dar indicaciones, saber escuchar. Lograron un mejor desarrollo después de la presencia del taller de juego las siguientes habilidades: Formular una pregunta en clase, preguntar a sus compañeros; ya que éstas se hicieron más presentes en cada uno de los sujetos dentro del postest.

Quedó demostrado; detrás del trabajo con registros en el pretest, “aplicación de un método ó de un tratamiento” (Taller de juego como facilitador de las habilidades sociales) que el juego sí es un buen facilitador de las habilidades sociales que se estudiaron dentro de esta investigación.

El juego como tal, provocó cambios positivos en los sujetos que se escogieron para poder participar.

De acuerdo al objetivo general que se plantea dentro de este trabajo de investigación, queda totalmente cubierto, demostrando que efectivamente el juego para los niños de esa edad de 6 – 8 años de edad, es un medio de relación. Un medio efectivo para que él o ella con naturalidad pueda desarrollar las habilidades sociales en las cuáles exista menor desarrollo. La razón es que la selección de los diferentes juegos, con características adecuadas para los niños de la edad de 6- 8 años; fue la más aproximada a la demanda de los sujetos.

Al llevar a cabo un taller del desarrollo de la habilidades sociales, tomé en cuenta juegos que pudieran cubrir la expectativa de poder contribuir a dicho desarrollo.

Los juegos involucraron la interacción de cada uno de los participantes, su entusiasta participación de una manera indispensable para que cada sesión fuera de éxito.

El objetivo específico que fue el desarrollo de un Taller de juegos se cubrió al 100%; por la razón mencionada con anterioridad. Con los sujetos del sexo femenino se desarrolló todo con mayor tranquilidad, de manera contraria con los varones su manera de involucrarse fue con mucha insistencia por parte del facilitador del taller.

Respondiendo a las preguntas de interrogación de mi trabajo de investigación puedo concluir lo siguiente.

El juego si es una herramienta eficaz, dinámica, divertida. Con sustentos teóricos que hacen saber que este medio es el adecuado para que los niños de edad escolar puedan desarrollar habilidades que dentro de su personalidad esta poco trabajada ó sin aflorar aún al medio ambiente. La habilidades registradas y analizadas de cada uno de los sujetos para la edad de ellos representa un gran esfuerzo poder cumplirla satisfactoriamente pues son sus primeros vínculos con el medio externo.

De manera paulatina cada una de las sesiones de juego involucró ciertos aspectos de manera ascendente; es decir, saludar a la maestra en la primera sesión y atender a las indicaciones. Para la segunda sesión los pequeños con su aprendizaje previo solidificaron estas habilidades aumentando otras más como: participar, hablar lo necesario con sus compañeros durante el desarrollo de la sesión . A la tercera sesión se le sumarían dar indicaciones ellos mismos, elaborar una pregunta: con base en el proceso del juego de esa sesión.

De tal forma cada una de las sesiones implicó uno o dos aspectos de las habilidades sociales a desarrollar o a poder establecer de una manera más firme.

Así como el autor Sánchez y otros lo mencionan para el niño el juego es un medio de comunicación en el cuál él o ella encuentran un canal de placer ante los demás.

Las características de cada uno de los juegos para poderse incluir en el taller de juego fueron las siguientes: que pudieran participar todos los integrantes no uno sólo, que cada una de las sesiones cambiara en cuanto a sus habilidades: es decir que conllevara el esfuerzo por parte de los integrantes de aprender una cosa nueva. De forma general se explico este apartado en la parte anterior de las conclusiones.

Los juegos se buscaron con base a la edad de los participantes; con base a las características de déficit de habilidades sociales: poca hablar con los compañeros, poca emotividad, poca expresión de sus emociones a los demás, poca relación con la persona al frente de grupo.

Por medio de la video filmación de cada una de las sesiones del taller se comprobó que de manera evidente sí existió un mejoramiento de desarrollo de los pequeños en cuanto a su interacción con los demás y con su profesora de clases. Observaciones realizadas, analizadas en la parte del postest de mi trabajo de investigación (los registros se anexan en dicho trabajo). Los juegos pertinentes o ideales para el desarrollo de las habilidades sociales son aquellos que a cada uno de los participantes lo pueda incluir, no excluir. El participante al ser tomado en cuenta eleva el índice de aprendizaje significativo haciendo suya la habilidad nueva que aprendió en la sesión.

Otra de las características para tomar en cuenta sería juegos que involucren el movimiento corporal, pronunciar palabras o que los pequeños puedan producir desde ellos una palabra, un pensamiento, una idea. Involucrando la tolerancia para poder participar por turnos, o en su debido caso tolerancia a la frustración cuando el participante era descalificado.

El fundamento de este trabajo de investigación es “El Juego y las habilidades sociales”; a esta edad de 6 – 8 años sí es importante la adquisición de habilidades sociales o que puedan ayudar a una mejor relación con los demás. La razón es que se van convirtiendo estos aprendizajes en una constante, que a medida que son practicados ya no son difíciles de llevar a cabo. Al llegar a la vida adolescente o adulta dichas habilidades estarán presentes en mayor o en menor medida pero existiendo un previo desarrollo en la infancia.

El trayecto de la escolaridad básica es largo, en gran medida desarrollar estas habilidades sociales hará un poco más fácil involucrarse con otros compañeros diferentes ó profesores diversos; en diferentes grados o asignaturas. El taller de juego así como mi trabajo de investigación, quiso dar un sustento amplio ante la curiosidad de este tema tan polémico, al igual que insignificante para otras personas faltas de información. Dejando de manera clara que ciertamente los investigadores, la puesta en práctica llegan a la conclusión de que sí es un medio de efectividad para niños de esta edad.

BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Allué M. Joseph. El gran libro de los juegos. Ed. Norma. Barcelona, España. 1998. 192pp.
- 2.- Axline, Virginia M. , Dibs e busca del yo, Diana, México, 1978.
- 3.- Bandura, A. Pastorelli, C., Barbaranelli, C., Caprara, G. V. (1999). Self-efficacy pathways to childhood depression. JOURNAL OF PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY, 76 (2), 258-269
- 4.- Bell, S.M.y Ainsworth, M.D.S.(1972). Infant crying and maternal responsiveness. *Child development*, 43, 1171-1190.
- 5.- Bruning, Roger. H, et al. "Psicología cognitiva y de la instrucción". 4ª. Edición. Ed. Pearson. Prentice Hall.
- 6.- Caillois, Roger Teorías de los juegos. 1958. Barcelona: Seix Barral. S.A.
- 7.-Campoy Aranda, Tomás J. "Un programa de intervención desde una perspectiva psicodinámica (La hora del juego Kleniana). Univ. De Jaén. 2002.
- 8.- Camón, Rosendo; Gaya Rosa María, et al. Manual de Pedagogía y Psicología. Ed. Océano. 1988.
- 9-Cascón, I. (2000). Análisis de las calificaciones escolares como criterio de rendimiento académico.
- 10.- Cascón, I. (2000). Predictores del rendimiento académico en alumnos de primero y segundo de BUP.

11.-Chateau, Jean. Psicología de los juegos infantiles. 1958 Buenos Aires Kapelusz. S.A.

12.- Cominetti, R.; Ruiz, G. (1997). Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género. Human Development Department. LCSHD Paper Series No. 20. May 1997.

13- D. Campbell y J. Stanley Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social. Ed. Amorrortu. 8ª Ed. 2001.

14.- De Kurt Lewin "A Dynamic Theory of Personality. Nueva York Mc Graw –Hill, 1935) pp. 66-70: 104 – 107.

15.- Delval, J. Los fines de la educación (1990) Ed. Siglo XXI. España.

16.- Delval, J. El desarrollo humano. (1994). Ed. Siglo XXI. España.

17.- De Vega, Manuel. Introducción a la Psicología Cognitiva. Alianza Psicología. Año 2000. pg. 36.

18.- Díaz, V. J. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. (1997) México, Ed. Trillas.

19.- Diane E. Levin, Ph.D., is professor of education at Wheelock College in Boston, Massachusetts. She is the author of *Remote Control Childhood? Combating the Hazards of Media Culture* and co-author of *Who's Calling the Shots? How to Respond Effectively to Children's Fascination with War Play, War Toys, & Violent TV*. She has written and lectured widely on children's play.

2004, *Our Children*, Vol. 25, No. 3, pp. 8–11

20.-Elkonin, Daniil B. "Psicología del juego" Ed. Aprendizaje Visor. Madrid. pp. 26, 74, 76, 112, 142, 153. 1985.

21.- Erikson, Erik H. Juego y desarrollo. 1982. Barcelona, España

22.- Fingerhann, "El juego y sus proyecciones sociales". Ed. El Ateneo. Buenos Aires. 1970.

23.- Frederick, Elkin. "El niño y la sociedad". Ed. Paidós. Madrid. 1965.

24.- Gesell Arnold y otros, "Las relaciones interpersonales del niño de 5 a 16 años" Ed. Paidós. Madrid. 1967.

25.- Grettel Danniela Barrantes Abarca de 12 años, de la Escuela Las Delicias, Santa Cruz de Guanacaste:

26.-Hartley, R.E. Como aprender los juegos infantiles. 1965 Buenos Aires: Paidós.

27.- Hartup, W. (1992). Having Friends, Making Friends, and Keeping Friends: Relationships as Educational Contexts. Urbana, IL: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. ED 345 854.

28.- Huizinga, J, "Homo ludens". Buenos Aires: Alianza, 1996

29.- Ortega, R. "El Juego infantil y la construcción social del conocimiento" Sevilla: Alfar, 1992.

30.- Janet West (2000); Terapia de Juego Centrada en el Niño. Ed. Manual Moderno, "da Ed. México.

31.- Jean Chateau (1973); Psicología de los Juegos Infantiles. Ed. Kapelux. Argentina.

32.- Katz, L.; McClellan, D. (1991). The Teacher's Role in the Social Development of Young Children. Urbana, IL: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. ED 331 642.

33.- Leslie, A.(1993). *Ficción y representación: Los orígenes de la "teoría de la Mente*. Traducción inédita hecha por Angel Juan Gordo Lopez, Universidad Autónoma de Madrid.

34.-Levinger, B. (1984). School feeding programmes: myth and potential. Paris: Prospects; v 14: No. 3. P. 396-76.

35.- Marsellarch Umbert, Gloria. Communication and social skills. Journal de Psicología. 2000.

36.- McClellan, D.; Katz, L. (1996). El desarrollo social de los niños: una lista de cotejo.

37.- Mead, George Herbert. "Espíritu, persona y sociedad". Ed. Paidos. Madrid. 1972.

38.- Miller, N. E. and J. Dollard. "Social Learning and Imitation. New Haven, Conn: Yale University Press. 1971.

39.- Moore, S. (1997). El papel de los padres en el desarrollo de la competencia social. Eric Digest. Clearing on elementary and early childhood education. Abril 1997. Edo. Ps. 97-15.

40.- Piaget, J. Lorenz Konrand, Murphy Barclay Lois, Spitz René A, Wolff Peter H.

41.- Piaget. J, "Psicología del niño" Ed. Morata. Madrid. 1972.

42.- Pérez, T (1988). Estudio descriptivo del comportamiento social de un grupo de niños institucionalizados . Memoria para optar el grado de bachiller en humanidades con mención en Psicología. PUCP. Lima.

43.- Pizarro, R. (1985). Rasgos y actitudes del profesor efectivo. Tesis para optar al grado de Magister en Ciencias de la Educación. Pontificia Universidad Católica de Chile.

44.- Powel Bárbara. Las relaciones personales. Clave de salud. Editorial Urano.

45.-Serge Lebovici y Michael Soulé (1986); Ed. Fondo de Cultura Económica. México.

46.- Silva, G. (1999). Resiliencia y Violencia política en Niños. Buenos Aires: UNLA Fundación Bernard van Leer.

47.-Schaefer C y O'connor K. (1999), "Manual de Terapia de Juego". Ed. Manual Moderno, México.

48.- Varela, F. Thompson, et al. (1992). De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana. Barcelona. Gedisa.

49.- Vigotsky, L. "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores" Barcelona.: Crítica, 1988

50.- Winnicott, D.W.. "Realidad y Juego". Barcelona: Gedisa, 1985

ANEXOS

Nombre: _____ Fecha: _____

Escuela: _____ Edad: _____ Grupo: _____

Entrevistador: _____

**ENTREVISTA PARA PODER
CORROBORAR CIERTOS INDICADORES
SOCIALES NO VISIBLES**

1.- Te da pena hablar con la gente que no conoces ? _____

2.- Te da pena pedir un favor ? _____

3.- Das las gracias a tus compañeros en el salón ? _____

4.- Si la miss te dice que te describas en otro salón, lo haces ? _____

5.- Si ella misma te dice que presentes a uno de tus compañeros lo haces ? _____

6.- Sabes decir cosas agradables a tus compañeros cuando se ven bien, ó están tristes ? _____

7.- Te da pena pedir ayuda a tus compañeros en el salón de clases ? _____

8.- Cuando se deben de seguir las indicaciones de la miss tú lo haces ? _____

9.- Te disculpas con tus compañeros cuando cometes un error ? _____

10.- Qué tan bueno eres para hacer que los demás hagan algo que tú quieres que hagan ? _____

Qué te pareció la entrevista ? _____

REGISTRO DE HABILIDADES SOCIALES DENTRO DEL PRETEST
ENTREVISTA PARA PODER CORROBORAR
CIERTOS INDICADORES SOCIALES NO VISIBLES.

REGISTRO DE HABILIDADES SOCIALES DENTRO DEL POSTEST
ENTREVISTA PARA PODER CORROBORAR
CIERTOS INDICADORES SOCIALES NO VISIBLES.

REGISTRO DE HABILIDADES SOCIALES DENTRO DEL PRETEST
CINCO REGISTROS
QUE AYUDARON A DETERMINAR CANDIDATOS

REGISTRO DE HABILIDADES SOCIALES
DENTRO DEL
“TALLER DE JUEGO”
OCHO SESIONES

**REGISTRO DE HABILIDADES SOCIALES DENTRO DEL POSTEST
CINCO REGISTROS
DE LOS CANDIDATOS SELECCIONADOS**

