



DINÁMICAS EDUCATIVAS, JUEGOS COOPERATIVOS  
Y SUS IMPLICANCIAS EN EL  
DESARROLLO DEL NIÑO

PRIMERA EDICIÓN



DINÁMICAS EDUCATIVAS, JUEGOS COOPERATIVOS  
Y SUS IMPLICANCIAS EN EL  
DESARROLLO DEL NIÑO

DINÁMICAS EDUCATIVAS, JUEGOS COOPERATIVOS  
Y SUS IMPLICANCIAS EN EL  
DESARROLLO DEL NIÑO

Autores

ROOSEVELT BARROS MORALES  
MIRTHA SOLEDAD HERRERA ALAMO  
MARCO ANTONIO FRANCO MAGÁN  
IVONNE NATHALY CASILLA SALAZAR

Primera edición  
NOVIEMBRE 2017

Libro sometido a revisión de pares académicos.



Edición  
Diagramación  
Diseño  
Publicación

**Maquetación.**

Grupo Compás

Cámara Ecuatoriana del Libro - ISBN-E: 978-9942-770-08-0

Guayaquil - Ecuador



## ROOSEVELT BARROS MORALES

Doctor en Ciencias de la Educación Especialización Historia y Geografía

Máster en Educación Superior

Especialista en Proyectos de Desarrollo Educativos y Sociales

Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Historia y Geografía

Administrado Educativo. Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Administración y Supervisión Educativa

Subdirector de Educación Básica y Párvulos presencial. Sub director y director del sistema semipresencial Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Gestor de la maestría en Educación Básica Inclusiva. Docente universitario ,durante 20 años. Coordinador de investigaciones en la Facultad de Filosofía Redactor para los periódicos los andes de Riobamba, Ecos del Chanchan Alausi, Nuevo Milenio Guayaquil.

Rector fundador de la unidad educativa Organización de los Estados Americanos OEA y escuela Guayas.

Participación en congresos: Cuba, México, Perú, Ecuador.

Condecoraciones recibidas : Congreso Nacional, fundación Simbolos Patrios, Municipio de Guayaquil entre otros

## DEDICATORIA

El libro está dedicado a lo comunidad educativa de las escuelas, colegios y universidades, para que apliquen las diferentes Dinámicas Motivadoras en los procesos del interaprendizaje, haciendo de su labor un espacio agradable, cordial e ideal, al mismo tiempo útil, con un enfoque hacia el Buen Vivir de todos, entre ellos a mis compañeros y compañeras maestras, estudiantes , amigos y amigas con humildad disfruten de una nueva experiencia.

Roosevelt

## AGRADECIMIENTO

A la Universidad de Guayaquil , especialmente a la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación y a la Unidad Educativa Organización de los Estados Americanos OEA, GUAYAS donde comparto experiencias, Pedagógicas, Andragógicas, Socialógicas , Nociológicas y Axiológicas con la comunidad educativa . Gracias a toda mi familia. A mis hijos Morayma....Avel. Carlos .....Nely y mis bebes Aliz, Alfred, sin olvidar nunca aquella mujer que me respaldo en todos mis proyectos, económicos, educativos, sociales . ANITA mi esposa .

Roosevelt

MIRTHA SOLEDAD HERRERA ALAMO

Doctorando en Educación (Universidad Nacional Mayor de San Marcos), Maestría en Ciencia de la Educación con Mención en Docencia e Investigación (Universidad Nacional del Santa), Licenciada en Educación Inicial (Universidad Nacional del Santa), Bachiller en Educación (Universidad Nacional del Santa). Especialistas en Psicopedagogía (Universidad Nacional del Santa), Especialista en Psicomotricidad Educativa y Terapéutica (Universidad Marcelino Champagnat), Diplomado en Innovaciones Pedagógicas para un docente de calidad (Universidad Nacional de Trujillo), Estudios de Idioma Inglés (Universidad Nacional del Santa), Estudio de Idioma Italiano (Universidad Federico Villareal)

### DEDICATORIA

Dedicado con todo amor y agradecimiento a Dios, que es el Ser más maravilloso, por su gran amor y por nunca abandonarme. A mi Padre, que desde el cielo guía mis pasos por el sendero del bien. A mi Madre, que es mi ejemplo de empeño y sacrificio. A mi hermana Karla, que es mi mejor amiga, por su apoyo constante para alcanzar mis metas. Y a todas las personas que hicieron posible que este sueño se haga realidad

### AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a la Universidad Nacional del Santa, mi Casa Superior de Estudios y dónde me motivaron a iniciar esta interesante investigación sobre los Juegos Cooperativos. Así mismo me incentivaron para lograr este tan anhelado producto, un libro. El cuál es el inicio para los próximos que vendrán. Al Dr. Roosevelt Barros Morales por ser parte fundamental del proyecto en lo social, Psicopedagógico y metodológico .

Marco Antonio Franco Magán  
Licenciado en Ciencias de la Educación

Universidad San Pedro Chimbote Peru  
Docente de aula. Orientación y Tutorías.

#### DEDICATORIA

A todos los seres maravillosos, con quienes comparto ese gran amor por el estudio y la superación nunca abandonare y siempre compartire con gran satisfacción . Marco

#### AGRADECIMIENTO

A DIOS, a mis padres y familiares por ese gran amor que me dan y por nunca abandonarme. Pero especialmente al Dr. Roosevelt Barros Morales .MSC. De la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación . Guayaquil\_ Ecuador por ser parte del Equipo de investigadores en los congresos de Chimbote Perú. Marco



## IVONNE NATHALY CASILLA SALAZAR

### Formación Académica:

- Master en Administración Ambiental
- Ingeniera Comercial, con especialización en Marketing.

### Experiencia profesional:

- Docente del Instituto Tecnológico Superior Guayaquil.
- Docente de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil.
- Analista de Publicaciones y Patentes de la Dirección de Investigación de la Universidad de Guayaquil.
- Coordinador Técnico y Administrativo de la Dirección de Medio Ambiente del Gobierno Provincial del Guayas.

### DEDICATORIA

El libro está dirigido a todos los facilitadores de la educación para que puedan llegar a los estudiantes a través de diferentes técnicas lúdicas o de aprendizaje y mejorar en ellos la capacidad cognitiva

Ivonne

### AGRADECIMIENTO

A la Universidad de Guayaquil y demás instituciones que permitieron el desarrollo del presente texto pedagógico que servirá para lograr un mejor aprendizaje por parte de los estudiantes.  
Al Dr Roosevelt Barros por su aporte científico.

Ivonne



## INTRODUCCION

Las estrategias lúdicas, son importantes, tienen que comenzar desde muy temprana edad, porque el niño quiere y tiene que experimentar y crear cosas nuevas, durante estos primeros años, la finalidad es la motivación desde el nacimiento, pero también durante toda su infancia, adolescencia y todos los años de vida. Es indispensable que aumenten su inteligencia, al mismo tiempo genere sus propios pensamientos e ideas, para ello necesita del respaldo de la familia, la escuela y luego el núcleo social, donde se desenvuelve día a día, formando su personalidad que depende de los modelos.

Desde siempre su rol formativo e informativo, es y será el núcleo social, el padre, madre, hermanos, primos, tíos, abuelos, luego la escuela que no solo ha transmitido conocimientos con el fin de desarrollar habilidades destrezas. Pero en la actualidad los paradigmas y las formas de enseñar necesitan de la pedagogía lúdica, considerando que la dimensión social por la cual atraviesan las familias de Perú - Ecuador y otros países latinoamericanos, tienen instituciones educativas, que aplican el interaprendizaje o la enseñanza lúdica por lo que necesitan recursos por ello, este material está a vuestra disposición para constituirse en un conocimiento necesario que permite comprender otros campos del saber útiles para la vida y la sociedad, esa colectividad donde los educandos comparte la mayor parte de su tiempo libre.

Zabaleta, 2012 dice la educación, no únicamente ecuatoriana sino la latinoamericana y la mundial en general, se preocupa mucho por desarrollar y trabajar conocimientos pero en base a contenidos. Se utilizan muy poco las estrategias que permiten pensar y a aprender verdaderas estrategias para el pensamiento". (Pág. 28).

El desarrollo de la educación necesita alcanzar otras dimensiones que con el tiempo tengan consecuencias inesperadas, impensadas, considerando que la humanidad actual cambia rápidamente y los niños y niñas son como una esponja, archivan en su mente una serie de conocimientos y facultades increíbles mediante el juego.

## LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SUS IMPLICANCIAS EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS

La creciente relevancia de los derechos ante los signos de evidente deterioro social, individualismo egocéntrico e indiferencia social y los

alarmantes signos de descomposición de la moral política exigen la necesidad de reforzar comportamientos sociales responsables entre los jóvenes y llevan a los maestros y a padres de familia a exigir que la escuela vuelva a asumir su función de formar en los alumnos valores humanos, críticos, éticos, la capacidad de usar responsablemente su libertad así como la asertividad. Vigotsky considera: "El juego como una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio" (EN Delva, 1991, pág 287) . y consideran el juego como una construcción social.

El juego como actividad en el niño es algo natural para socializarse en forma individual o cooperativo donde también, el aprendizaje de las conductas asertivas es sobre todo un resultado de lo vivido y de experiencias concretas de solidaridad y de aceptación mutua, la asertividad se aprenden más por la práctica cotidiana que por su estudio teórico, las escuelas que logran transformar su organización y abrir espacios en el ejercicio cotidiano al aprendizaje colaborativo son los que probablemente mejor cumplen su función en cualquier lugar del mundo. En los medios oficiales y en el clamor social del día a día, la preocupación por la práctica de conductas asertivas mayormente enfatiza la atención de los adolescentes y jóvenes, sin embargo no se llegan adolescente ni a joven si no se es o ha sido niño.

Glanzer ( 2000) El niño de todas las épocas juega y jugará según el momento de su desarrollo personal, de acuerdo a las posibilidades y circunstancia que le rodea, enriquecida generalmente por las fantasía (pág 108)

Resulta interesante ver cómo las innovaciones curriculares más recientes intentaron responder a los problemas que vive la juventud ( la violencia, la manipulación de la información , entre otros ), interesantes también son las innovaciones en los métodos para la asimilación en la práctica de conductas asertivas : Proyectos específicos, trabajo en equipo, discusiones sobre dilemas morales, juegos, teatro, visitas, etc.; así mismo es interesante cómo el campo extra escolar aparece como especialmente propicio para las actividades de enseñanza- aprendizaje con la aplicación de la metodología lúdica.

Las interacciones entre los profesores encargados de la educación inicial y quienes son educados en la escuela de educación inicial se articulan en experiencias de E-A frontal distante del ejercicio adecuado de la autonomía individual del niño ( a ) como factor de cohesión e integración; las interrelaciones de los niños ( as ) adolece de la falta de práctica de conductas asertivas, lo que es reforzado en la escuela por patrones individualistas sobre todo en el uso de los útiles escolares y en

el consumo personal y exclusivo de la lonchera replicando consciente o inconscientemente conductas egoístas en los niños (as).

Huizinga (1968) destaca que el niño juega por placer, no sólo para satisfacer sus impulsos. El trabajo docente con los niños(as) también refuerza la falta de conductas asertivas cuando focaliza su labor a partir de membretar los útiles escolares con los nombres de los niños, al sentarlos muy distantes unos de otros, al trabajar sólo hojas de aplicación obviando trabajos grupales y uso de papelotes, es decir, dejando de lado por omisión o desconocimiento precisamente a aquellos recursos que fomentan el compañerismo. Y aquí cabe la reflexión, ¿la educación prepara aptos competidores o forma hombres completos? Creemos que a esta interrogante responde aunque de modo particularizado la situación educativa de nuestra población de estudio: I. E. N° 1633 "Nuestra Señora Del Perpetuo Socorro" – Chimbote \_ Perú y comparada también en la unidad educativa Organización de los Estados Americanos O E A \_ Guayas, en el sector Plan Piloto\_ Guayaquil \_Ecuador.

Pues a raíz de las experiencias como docentes se pudo observar, en particular en las aulas de 5 años de edad, la ausencia de práctica de conductas asertivas que se manifiesta en un marcado individualismo, y la negativa a compartir el material didáctico, un niño coge mucho para sí, sin importarle que los demás niños tengan poco o nada. Sugerencia en los materiales o listas de útiles escolares no escribir nombres de los estudiantes para que todos reciban con equidad los recursos respectivos y luego si anotar el nombre de cada uno con el fin de identificar y evaluar sus habilidades y destrezas o competencias.

En el desarrollo de las actividades de aprendizaje premian el trabajo individual, todo el proceso de aprendizaje; y en la relación docente – alumno predomina una orientación vertical del docente que dispone, y del niño(a) que ejecuta. Esta realidad es la que motiva nuestro interés por el presente estudio, pues si se forma a los niños desde su tierna edad en conductas asertivas como: la solidaridad, ayuda mutua y cooperación, a partir de su natural interés por el juego, se estará apostando por adolescentes y jóvenes solidarios, justos y equilibrados.

Como se sabe por teoría, el juego es una forma natural y espontánea mediante el cual el niño se desarrolla y es uno de sus pasatiempos por muchos años de su vida. El juego socializa y cohesiona en torno a algún interés en común, es un mecanismo de hedonismo humano capaz de involucrar a los niños en la práctica de la asertividad así como de valores como la cooperación, ayuda y amor al prójimo (PROMPERÚ, 1998)

## EL JUEGO UNA MANIFESTACIÓN ESPONTÁNEA

El juego constituye la manifestación espontánea y el modo peculiar de satisfacer la necesidad del movimiento y acción, haciendo uso de la creatividad; el juego acompaña al niño en el transcurso de su vida y constituye la vía por la que adquiere un cúmulo de experiencias para enfrentarse al mundo que le rodea, dándole la oportunidad para que experimente y ponga en práctica sus habilidades. Por tal motivo, a través del juego el profesor puede conocer y comprender mejor al niño, porque este se basa fundamentalmente en la alegría y el interés y en el proceso evolutivo infantil, es una actividad primordial que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y es una forma privilegiada de transmisión social. B. Gutiérrez 2008 opina "El juego, constituye una necesidad de gran importancia para desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea" (Pág. 26)

Es por eso que su estudio en la formación de habilidades sociales (asertividad) reviste especial importancia, y se justifica por lo siguiente: Los resultados que se deriven de la aplicación de los Juegos Cooperativos para mejorar la práctica del comportamiento asertivo en el niño/niña de 5 años constituyen una información válida e incrementa los conocimientos en Pedagogía y Didáctica para contribuir al desarrollo de la conducta solidaria y cooperativa como contrapartida a la escasa práctica de valores, la que en su aplicación experimental como proyecto didáctico de cambio está orientado a que el niño(a) en situación de aprendizaje no sólo busque su bienestar personal, sino también el bienestar de los demás niños, aceptando sus capacidades y limitaciones. Es decir, un niño que comprenda que él es parte de una sociedad y que ésta necesita tanto de él como de los demás, trabajando en conjunto y ayudándose unos a otros para el desarrollo de dicha sociedad. Según Caillois, ( en Glazer, 2000), "el juego es una actividad voluntaria ya que es el niño , quien decide jugar o no hacerlo, aunque dicha voluntad esta sujeta a determinadas circunstancias que la influirán, aquí la motivación ocupará un lugar importante." Es en estos eventos espacios y tiempo donde se atienden normas y reglas interna

### El Juego

Etimológicamente la palabra juego deriva del latín IOCUS que significa diversión o ejercicios recreativos (Cortés y Martínez, 1996); es libre y espontáneo, absolutamente independiente del medio exterior.

Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía, alegría e interés; es eminentemente subjetivo, altamente participativo, ordenado y disciplinado. Decola (1871 – 1932) , ya proponía como parte del Movimiento de la Escuela Nueva la renovación de la enseñanza con aplicación científica – experimental basados en juegos educativos, bajo los principios de modelo de agrupamiento de los niños , teniendo en cuenta la edad, su nivel de desarrollo, los conocimientos que posee y el ritmo con que se produce el aprendizaje ; así como la valoración de los intereses de los niños y la subordinación del planteamiento de la enseñanza a hechos que son llevados a la práctica mediante los llamados centros de interés , para estimular la percepción de la realidad por los niños y estimular su conocimiento. las estrategias lúdicas que despliegan los niños y niñas en el entorno escolar deben cubrir las expectativas en los procesos cognitivos, motrices, afectivos y sociales, considerando que estas son el eje para optimizar el aprendizaje.

Pardo (2011) Las habilidades, son las capacidades con las que el niño nace como es el agrupar, diferenciar, comparar, observar, describir, etc. y que al desarrollarlas a través de seguir un proceso sistemático se convierte en destreza. (Pág. 13). Pero también Clasificar, comparar, jerarquizar, hipotetizar, argumentar, suponer, diferenciar, proyectar, nominar, deducir, inducir, son algunas de las operaciones mentales por desarrollar en la educación.

Los centros de interés son cuestiones importantes para el desarrollo y el interés de los niños, capaz de ofrecerle estímulos para observar y experimentar, asociar hechos, experiencias, recuerdos, informaciones actuales e informaciones del pasado; que además pueden comunicarse mediante diversas formas de expresión: lenguaje, gráficos, pintura, etc., de tal modo que las experiencias sensoriales y las percepciones permitan reforzar y consolidar en los niños el conocimiento profundo de las cualidades de los objetos así como establecer relaciones de asociaciones lógicas y científicas entre los objetos y sus cualidades; los fenómenos y sus relaciones con el presente, el pasado y el futuro; y las distintas circunstancias de los lugares en las que se sitúan los hechos u objetos. ([http://html.rincóndelvago.com/educación-infantil\\_2.html](http://html.rincóndelvago.com/educación-infantil_2.html))

Diversos son los tipos de juegos. Díaz y Hernández (1997) por ejemplo lo clasifican en :

- Juegos de funciones generales; se refiere a todas aquellas actividades en que intervienen los sentidos, los movimientos y los juegos psíquicos. Entre ellos tenemos: los juegos sensoriales, los motrices y los juegos psíquicos.
- Juegos sensoriales; son aquellos en los que se ponen en actividad los sentidos. Al niño le gusta tocar las cosas, hacer sonido, probar las

sustancias, embadurnar los colores en los papeles y otras cosas, basado en los estudios de Howard Gardner (1983) que publica su obra *Frames of Mind: The Theory OF Multiple Intelligences*, "para destacar el número desconocido de capacidades humanas. Ocho son las inteligencias que Gardner identifica , una de las cuales es la Kinésico- Corporal que tiene dos características fundamentales" Control de movimientos del cuerpo, capacidad de manejar objetos muy hábilmente .

- Juegos motrices; son aquellos en los que se ponen en actividad a los miembros superiores e inferiores. Son juegos numerosos y variados, mediante ellos se desarrollan y fortifican los músculos y se realiza la coordinación de los movimientos.

La educación infantil como señalan García y Berruezo (1999,pág 56), " Se propone facilitar y afianzar los logros que faciliten la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices hasta los movimientos precisos que permitan diversas modificaciones de acción, y al mismo tiempo favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordenadas espacio \_ temporales en las que se desarrollan la acción" (pág 56.)

- Juegos Psíquicos; estos pueden ser intelectuales, intervienen principalmente la atención, cuando se trata de comparar y reconocer formas y números, puede también intervenir la imaginación.

El desarrollo psicomotor tratado científicamente y llevado a la práctica en los procesos de Interaprendizaje trata que los estudiantes controlen el comportamiento y habilidades motrices . Ramos (1979) y Medrano Mir (1997) entre otros afirman que" el progreso motor está en la mitad del camino entre lo físico \_ madurativo y lo relacional, como una puerta abierta a la interacción y estimulación, implicando un componente externo al niño como es la acción"

- Juegos de funciones especiales; entre estos juegos se distinguen los juegos sociales, juegos familiares y juegos imitativos entre otros.
- Juegos sociales; sus actuaciones se desarrollan en común contribuyendo a desarrollar los impulsos sociales, especialmente los de solidaridad y el espíritu de grupo y el sentimiento de comunidad. Piaget ,(1936) sostiene que" mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas lo que lleva a Arnaiz (1994 ) , pág ( 43\_ 62) a decir que este periodo es de globalidad



irrepetible y que debe ser aprovechada por planteamientos educativos”

- Juegos familiares; en ellos domina el instinto materno y el paterno; es decir, el instinto doméstico, las muñecas ocupan el lugar de preferencia. Los factores afectivos, alegrías, enfados, tensiones, permiten la socialización familiar y la observación de los comportamientos genuinos y sus sentimientos encontrados. Según (Mediaria Rivas y Gili Madrona, (2003), “Esto último significa que en un momento dado o al final de la sesión, se puede pedir al niño que explique lo que siente. Sin emitir juicios de valor, que hable o hablara con él de sus vivencias puede ser necesarios en determinadas ocasiones” para saber que le está pasando, cuáles son sus inconvenientes o si tiene algún problema.
- Juegos imitativos; desde los 2 años de vida los niños empiezan a imitar. El niño imita a los animales, a las actividades de los adultos por puro placer, imitando no sólo actos propios sino los gestos, el lenguaje y la actitud. Para Trigo Aza (1994) son dos funciones fundamentales las cuales están inherentes en él.

## **FUNCIÓN EDUCATIVA.**

La función educativa, conecta al niño con la sociedad por medio de la manipulación de objetos y de la imitación de acciones de la vida cotidiana de las personas adultas. Gariagordobil, M, expone “que los datos provenientes de numerosos estudios, planteados desde distintos marcos epistemológicos, permite concluir que luego, esa actividad por excelencia de la infancia, contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño, en lo intelectual”.

Pero también crea estructuras mentales, desarrolla el pensamiento abstracto, es un estímulo para mantenerle atento por lo tanto desempeña una función muy positiva en la educación que le va conduciendo hacia el logro de los objetivos.

- Función social; satisfacer la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es una preparación para la vida ya que es un medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas. Mediante el juego aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente.

Según Brown (1990) todo juego debe tener la secuencia, como se presenta a continuación. “Presentación; O Explicación, se realiza

teniendo a los niños sentados alrededor del profesor, a fin de que todos escuchen claramente el nombre del juego y las indicaciones para ejecutarlo. Organización; Constituido por la distribución de los niños para la realización del juego, en función a las necesidades del juego, pudiendo ser ellos los que escojan el lugar o puede ser designado por la docente. El Desarrollo; El éxito del desarrollo de un juego está en captar el interés y la alegría del niño”

En cuanto al interés, tan pronto se presente el profesor y una vez que éste decae, es conveniente suspender el juego. Se hará lo mismo cuando se incumpla las reglas acordadas. El juego puede continuarse, pero tomando las determinaciones que el caso requiere. El juego es una actividad donde interactúan entre compañeros, lo que le permite ampliar su forma cooperación y sus habilidades sociales, por otro lado estimulan el desarrollo moral.

Delors (1996) propone que el juego es importante por lo siguiente:

“Imitación y comprensión del mundo adulto, El niño al repetir y actuar aspectos de la realidad va logrando entenderlos y aceptarlos, descubre roles y funciones de los casos y de las personas, va ampliando sus conocimientos y aprende a relacionarse con la realidad. El juego es un medio de comunicación directo, no verbal.” Expresa en forma espontánea sus sentimientos y necesidades urgentes según su criterio, comunica a través de sus juegos cuáles son sus sentimientos, es que el niño al jugar revela sus estilos particulares de insatisfacción, maltrato y sus problemas presentes dentro y fuera de su hogar.

La metodología lúdica es la mejor manera de que el niño aprenda divirtiéndose, por ser una actividad natural en el niño, en los primeros años y más aún en toda la etapa preescolar, todas las actividades que el niño realiza son casi lo mismo, para él jugar es pensar, es trabajar, es una forma natural de aprender .

A través del juego el niño va descubriendo, aprenden a convivir y explora su ambiente, el niño aprende a conocerse y a conocer a los demás, aceptando reglas, asumiendo roles y responsabilidades , distingue las cosas que puede hacer de las que no puede hacer, es el momento donde aprender a cuidar los elementos que le rodean en su medio natural o cultural .

De acuerdo a Bwer (1998) “el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en su desarrollo” el mismo que puede ser emocional, psíquico, físico por que solo a través del juego el niño tiene la oportunidad de expresarse como una persona diferente de los demás, reafirmando su personalidad e identidad de sí mismo. Según Hetzer (1922) es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana , exitosa y plena” y se considera que los logros que el niño tenga en el juego le ayuda a reforzar su propia imagen, le da seguridad, confianza en lo que

tiene y lo que es pero Zapata en (1990) afirma que el juego y las acciones que este conllevan son la base de la educación integral ya que para su ejecución se requiere darle interacción y actitud social”.

## **CRECIMIENTO CORPORAL.**

El crecimiento corporal, conforme el niño crece , los movimientos espontáneos disminuyen y aparecen otros coordinados, a medida que aprende a desplazarse, gateando, subiéndose y bajando de los sitios, caminando, etc., el niño desarrolla sus músculos y el ejercicio favorece la oxigenación y la buena realización de las funciones orgánicas. Cuando salta, se agacha, gira, etc. aprende a clasificar el esfuerzo, mejora la resistencia física y consolida el sentido del equilibrio.

A través del juego se puede enseñar los valores en cuanto a la solidaridad, cooperación, respeto y especialmente en lo referido a la participación. Para Bruner (1998)” en la vida del niño, la principal actividad, a la que suele dedicar más tiempo y más ganas, energías e ilusión, es el juego. A través del juego, el niño aprende a vivir y ensaya la forma de actuar en el mundo, pues articula conocimientos, emociones, sentimientos y relaciones interpersonales.”.

El juego posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Es un medio de socialización, expresión y comunicación; estableciendo relaciones con sus iguales y aprende a aceptar puntos de vista diferentes a los suyos. Ayuda a interiorizar las normas y pautas de comportamiento social, ya que si los niños respetan las normas de juego que ellos mismos se dan, se sancionan. Es la base de toda actividad creativa, ya que promueve la imaginación. Dependiendo de los juegos los niños desarrollaran su comportamiento , tambien como una actividad placentera de acuerdo a su edad realizan, Juegos de cooperación: enriquecerán los sentimientos de simpatía, solidaridad, ayuda recíproca.

Wallon considera que” el juego se confunde bastante bien co la actividad entera del niño mientras esta siga siendo espontanea y no reciba sus objetivos de la disciplina educativa. Entonces cuidado con los Juegos de reglas que son: aprendizaje de estrategias de interacción social, responsabilidad y democracia. Juegos simbólicos, de representación o ficción\_ estimulan el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y asimilación de reglas de conducta”. Aquí es indispensable que actúan fuertemente la familia, la escuela, los medios de comunicación, el nivel económico, etc. Es que comienza a tomar sentido el vivir en sociedad y emerge el espíritu de cooperación. Las variaciones en sociabilidad varían según el

temperamento y la maduración además del ajuste con sus educadores, según Freud (1971)

La Cooperación es uno de los aspectos más importantes que todo ser humano debe aprender desde niño, es a estar con otras personas, a convivir con ellos. Para lograr una buena relación con los demás es necesario tanto conocerse y estimarse a sí mismo, como respetar a los otros; estos aspectos son previos para desarrollar cualquier conducta cooperativa, en este sentido el juego al ser una actividad natural en el niño y además una forma de aprendizaje le ofrece la oportunidad de ir desarrollando actitudes, valores y modelos de relación interpersonal orientados a una conducta solidaria.

Como afirma Bharat Comell (1982), "al jugar en grupo, los niños participan unos con otros, se integran, discuten planes, se distribuyen planes y deben respetar ciertas normas. Es así que a través de la actividad y del juego el niño se inicia en la cooperación, desarrolla destrezas motoras y sensoriales, va aprendiendo no solo nociones acerca del mundo que lo rodea, sino que también descubre que existen reglas y límites para su conducta y de los demás, comprende que realizando actividades y tareas en común se puede lograr mayores y mejores cosas; aprende a defender sus derechos", pero lo más importante es que, a través de las actividades y juegos se pueden ir desarrollando valores de amistad, justicia, verdad y solidaridad entre otros y esta construcción de sentimientos de prácticas en juegos de grupo van configurando lo que podemos llamar juegos cooperativos.

## **LOS JUEGOS EMULACIONES DE LA VIDA DIARIA.**

Los juegos cooperativos muchas veces son emulaciones de la Vida Diaria, el adulto puede estimular en sus acciones cotidianas en el niño conductas de cooperación de diversas maneras: con el ejemplo de su propia conducta, desarrollando una disciplina basada en el respeto mutuo y la confianza, promoviendo conductas de ayuda y trabajo común entre los niños, etc., verbalizando al niño frecuentemente las acciones positivas que él realice al cooperar. De este modo sabrá lo que se espera que él haga y la satisfacción que así da a los demás: "¡Que bien, me ayudaste a guardar los juguetes! ¡Que alegría verlos cómo limpian sus mesitas!", son expresiones de valoración estimulantes.

Las experiencias que pueden ser consideradas positivas para el desarrollo de la cooperación implica estar con otros, jugar con otros, respetar a otros y compartir; y estas no son sino experiencias que muestran formas de interacción cooperativa, como asume Brown (1986) (a). "El estar con otros, en los niños no es una actitud súbita.

Por ejemplo en sus tres primeros años de desarrollo el niño no es capaz de tener una relación con varios niños y menos de compartir con ellos. Él irá aprendiendo poco a poco a disfrutar y valorar la compañía. Existen diversas situaciones dentro de la vida que permiten a los niños "estar juntos", comer juntos, mirar algo, pasear, construir con bloques uno al lado del otro, etc. Quizás los niños al estar juntos no se dirijan la palabra, ni se miren, pero nosotros podemos hacer que se observen unos a otros, que empiecen a interesarse por los demás diciendo: "¡qué bien, Luisito y Juanito están mirando cuentos! ¡Que bonito es estar acompañado ¡ pasear juntos es más divertido ¿no?.

El jugar con otros en los niños, aumenta a menudo el desarrollo de su capacidad social para interactuar con otras personas. El niño disfruta de la compañía de otros niños participando ya sea en una situación espontánea o planificada de juego. En ellas él tiene la oportunidad para dialogar, y expresar lo que siente, va captando situaciones de ayuda mutua, de vivencias compartidas (alegría, tristeza, orgullo) que son elementos para el desarrollo de un sentido de cooperación, y respetar a otros, es aprender a vivir con otros, el respeto por los demás empieza cuando el niño siente que es apreciado, estimado, es decir que la mejor manera de enseñar al niño a respetar es respetándolo, así como la mejor manera de enseñarle a cooperar es cooperando con él.

Decroly (1871\_1932), "trabajo para adecuar las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza con el fin de atender a los niños de manera integral"

Las experiencias positivas que el niño tiene con la persona permiten que el desarrolle un concepto positivo de los otros, como seres que merecen su aceptación, su consideración. Se identificará con ellos e irá reconociendo sus derechos a ser tratado como a él le gustaría que lo traten. Respetar al niño significa demostrarle nuestro cariño, mostrarle interés por sus actividades, dar importancia a su presencia, opiniones, decisiones; es decir tratarlo como una persona única y comprenderla como tal, si los adultos le comunicamos que los queremos y lo consideramos como persona valiosa, el niño aprenderá a querer a sus semejantes y a demostrárselo a través de actitudes de consideración y respeto. Compartir con otros, es dar con satisfacción algo de lo que es suyo y a recibir algo de los demás. Esto no se refiere tan solo a objetos concretos, a cosas, sino también a experiencias, a tratar de contribuir a la alegría de otros y a compartir sentimientos.

La alegría del otro generan sentimientos positivos en los demás, de allí que sea importante que el adulto cuide sus expresiones al dirigirse al niño, porque en algunos casos podría generar sentimientos de culpa, y en otros el exagerar las expresiones positivas podría hacer sentir al niño

totalmente responsable del sentimiento de los otros. Cooperar con otros niños, significa actuar junto con otro u otros para lograr un fin o resultado. El sentido de la cooperación es la base de las relaciones humanas y se desarrolla con actividades simples en las cuales deben participar el niño y el adulto, tales actitudes pueden ser: guardar, traer cosas, ordenar sus juguetes, poner la mesa, doblar sus medias, sacudir muebles, etc.

El niño necesita sentir que ha cooperado con sus propios recursos, por ello, las tareas deben ajustarse a sus reales posibilidades. Debemos siempre agradecerle las ayudas que el niño ofrece aun cuando no logre un trabajo perfecto, y es necesario hacerle saber lo contentos y satisfechos que estamos con él: "sin ti no lo hubiera hecho tan rápido", "Luisita está contenta porque la ayudas", "hacerlo juntos es mejor".

Así, el sentido de los juegos cooperativos es fomentar desde las primeras formas de aprendizaje y relación en las que participen los niños, la valoración de las personas, el respeto por ellas y el reconocimiento y elevación de la autoestima, esto implica el ayudarse unos a otros actuando como una unidad. Cada participante constituye una parte necesaria de esa unidad y tiene algo con qué contribuir, sin dejar a algún otro fuera de acción y aprendiendo a esperar su turno para jugar (Brown 1990).

## LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Los Juegos Cooperativos: De acuerdo con Enrique Pérez Oliveras (2002), los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan promover actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. De allí que por su propia naturaleza el juego educativo tiende a buscar la participación de quienes juegan sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; el juego genera un clima placentero donde es orientado hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; esto quiere decir que los juegos en el contexto del proceso enseñanza aprendizaje deben tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano. Juegos que no plantean "ganar" o "perder" sino aprender, y la participación de todos para alcanzar un objetivo común; asegurando que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un

resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación.

De este modo, desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. Así el elemento central de la atención en el proceso de enseñanza aprendizaje, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes sino buscar la incorporación de todos. "La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos "aptos", los menos inteligentes, los menos "vivos", etc... La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir".

Los juegos deben facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados.

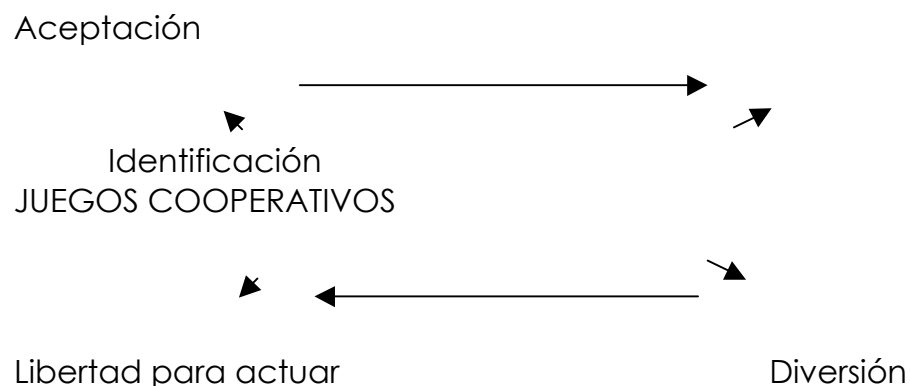
Los juegos no deben favorecer ninguna forma de agresión: la estructura del juego no tiene por que plantear formas de confrontación: individual o colectiva (Trigo, 1994).

Para Orlick (1986), los juegos pueden estimular el desarrollo de ciertas capacidades y actitudes como puede contribuir al desarrollo de las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros, la sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; es decir la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro, así como puede desarrollar la sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. Esto es, aprender a convivir con las diferencias de los demás, las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones.

La propuesta implica la toma de decisiones para solucionar problemas, requiere de la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo, se necesita del aporte de cada uno de los participantes, no sólo de los "mejores", de los "mas fuertes" o de los "mas hábiles".

La cooperación está directamente relacionada con la comunicación; es decir el trato y mutua correspondencia entre dos o más personas; la cohesión, la confianza, la autoestima, valoración de uno mismo y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva. En este sentido la cooperación es una alternativa que ayuda a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación, podemos experimentar el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que nos presenta la vida. Por ello, hablar de cooperación en los juegos, significa también que podemos ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de la vida . (Enciclopedia virtual Encarta 2003).

Para Soto (1990), existe cuatro COMPONENTES ESENCIALES para que un juego cooperativo tenga éxito; tales componentes, según como se muestra el diseño, son: la aceptación, libertad para actuar, identificación y diversión.



## ACEPTACIÓN

Al niño hay que quererlo y aceptarlo como son no compararle con nadie, ni con amigos o familiares, nunca demostrarle cansancio o mal humor, los padres acepten a los hijos como son, no como usted quieran que sean.

El hecho de que todos los niños participen en el juego persiguiendo un fin común, en lugar de competir o pelear, permite que las respuestas y conductas negativas sean sustituidas por respuestas provechosas, positivas. En el juego cooperativo cada niño tiene un rol significativo desde el momento en que él o ella eligen participar. Los participantes sienten que todos y cada uno son aceptados en el juego, surgiendo



una sensación de satisfacción, que está directamente relacionada con la elevación de la autoestima y la alegría compartida.

Es importante gozar de un buen grado de aceptación de social y de habilidades para desenvolverse exitosamente en el interior de grupos sociales diversos, siendo esto tan relevante como el desarrollo de una alta capacidad académica o intelectual.(Goleman, 1996). Por vivir en un mundo intensamente cambiante e interdependiente donde los niños se preparan cada día para hacer frente a nuevos retos

## IDENTIFICACIÓN

Michelson y otros (1987) "plantean que las habilidades sociales se adquieren a través del aprendizaje, por lo que la infancia es una etapa crítica para la enseñanza de éstas. Igualmente señala que su acrecentamiento está ligada al razonamiento social" Al jugar en grupo para alcanzar una meta común, surge una sensación de contribución con la actividad y un sentimiento de integración al grupo. Los niños se sienten unidos, identificados unos con otros, aprendiendo a valorar el intercambio de actos entre ellos y el compromiso social de los mismos.

## EL SENTIDO DE LA DIVERSIÓN

La participación en los juegos cooperativos si bien promueven la integración y la ayuda mutua no debe hacernos olvidar que la razón principal por la que los niños juegan es por divertirse. Sin el sentido de la diversión, de alegría, el niño puede tener la experiencia que el juego es insulso. En el juego cooperativo el elemento diversión se ve reforzada, ya que los niños son libres para jugar sin temor al rechazo, al fracaso y sin necesidad de competir. El compartir, y el cooperar en el juego enriquece la experiencia de diversión. Mc Fall, (1982)"Son numerosas las teorías que remarcan la importancia del comportamiento social" basados en los diferentes estudios se debe orientar el sentido de la diversión. "Si bien la teoría del aprendizaje social, no ha propuesto un modelo de habilidades sociales, sus lineamientos permiten comprender el comportamiento social como fruto de factores intrinsicos (propios del sujeto) y extrinsicos (relativos al medio ambiente) Bandura (1987)

## LIBERTAD PARA ACTUAR

Las estrategias lúdicas son determinadas, así se destacan la emotividad, la inmediatez, la globalidad, encajan perfectamente en las peculiaridades psicológicas de la realidad, intereses concretos y sensoriales, una fuerte carga de afectividad y emotividad. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa.

Los juegos cooperativos no cuentan con reglas rígidas o estáticas, inflexibles o rápidas, sino que los niños tienen la libertad para opinar y decidir sobre las reglas de juego y cambiarlas para hacerlo más divertido, así tienen también libertad para crear nuevos juegos. En los juegos cooperativos, se llama solución a una propuesta de coalición, que viene a ser la unión de varios individuos para vencer un problema, y de reparto de funciones que garanticen estabilidad; es decir, en la que ninguno de los participantes de una coalición pueda estar interesado en romper las reglas del juego. En este sentido son una propuesta ventajosa para cambiar de actitud en nuestra vida diaria. La cooperación fomenta la participación, facilita la organización, el reconocimiento de las habilidades de cada persona y el trabajo colectivo.

También implica perder el miedo a ser excluido, a fracasar, a ser objeto de burla. Participar en juegos de estructura cooperativa permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en nuestra sociedad. Los principios que se desarrollan en los juegos cooperativos son: Según Kohlberg (1994), en estos juegos los participantes ganan juntos o bien pierden juntos. Los más hábiles aprenden a dejar espacio a los demás. Algunos de estos juegos pueden dar paso a un debate sobre el tema del juego. Se fomenta el aprendizaje de la percepción del bien común.

Sirven para comprender que el bien común aunque haya que hacer algunas renuncias a deseos particulares, es un bien más valioso y más estable que el bien individual, del que se beneficiará cada uno después. Ofrecen la capacitación para integrar a las diferentes personas. Dejar de ver al otro como amenaza y centrar la atención en la suma de esfuerzos sin perder energías en la competencia y medida de los otros. El combate y la energía de la agresividad se utilizan para afrontar los problemas en lugar de competir entre sí. Son juegos para imaginar y crear soluciones de cooperación más que para ganar solos.

Editorial Gredos 2008 El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada niño..(Pág. 56)

El juego se considera fundamentalmente como la actividad principal en la infancia, porque su función es básicamente la estimulación

## **LOS JUEGOS COOPERATIVOS PUEDEN AYUDAR A LOS NIÑOS A:**

Lacunza (2007) "Hacer pequeños favores a otros niños, ayudar a un amigo cuando está en dificultades esta entro de las escalas sociales" Contini (2009) en muchas ocasiones , el grado de cooperación que tenga el niño es un indicador clave para comprender es querido y aceptado o rechazado por su grupo de iguales". Pero ya en los años escolares le permite al niño tener más confianza en sus capacidades y en los demás siempre que reciban afecto de los que le rodean, a demás desarrollar sentimiento, emociones, afectos.

Las personas adultas deben expresarlos los mejores sentimientos, aceptarlos, transformarlos y para integrales con los demás y que vean a todos como seres complementarios y se unan hacia una verdadera integración .

Los niños brinda espacio a los débiles par que se sientan valorados como los demás, en los juegos cooperativos y esperan sentirse responsable de sí mismo y de los demás. Con toda seguridad superan los miedos, aprenden a comunicarse positivamente con los demás y esperan comprensión de si mismo.

## **NIVEL DE ASERTIVIDAD**

### **Las habilidades sociales**

Se define como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y resolviendo de inmediato los problemas surgidos en una situación determinada minimizando la probabilidad de futuros problemas.

Las Habilidades Sociales (H.S) han sido tratadas por numerosos autores en diferentes escuelas, uno de los máximos exponentes es Solter, reconocido como padre de la terapia de conducta, quién en 1949 introdujo en término basado en la necesidad de aumentar la expresividad de los individuos, algunas de las sugerencias son utilizadas en la actualidad. Desde esa fecha a la actualidad han surgido disímiles criterios que distan más o menos del primero, sin embargo se mantiene la esencia donde se encuentran exponentes como Wolpe (1958), Alberti & Emmens (1978), Linehan (1984), Phillips (1985), Curran (1985), Argyle & Kedon (1987) y finalmente Caballo quién en 1987 emite un criterio con la cual la mayor parte de los investigadores trabajan en la actualidad el tema.

La habilidad social depende del contexto social cambiante (Meichenbaum, Butler y Grudson, 1931 citado por Caballo, 2002). Además debe considerarse dentro de un marco cultural y también depende de factores de tipo personal, como la edad, el género, la clase social y la educación (Pérez- Santamarina, 1999). Si, estas diferencias en cuanto al contexto cultural, añadimos las diferencias individuales en capacidades cognitivas, actitudes y valores, podemos afirmar de acuerdo a Trower(1984), que no pueda haber un criterio absoluto de habilidad social. De modo que una conducta considerada apropiada en una situación puede ser altamente inapropiada en otra, y viceversa.

Por otra parte, el grado de afectividad dependerá de lo que desee lograr la persona en la situación particular. De hecho, en muchos casos los errores en la interacción social provienen de los objetivos, metas o expectativas que la persona o el individuo plantea en la situación social, esperamos que las respuestas de la interacción sean de un tipo determinado, que las personas actúen y respondan como nosotros quisiéramos o haríamos y ahí es cuando en definitiva nos equivocamos, cuando esperamos más de las situaciones y de las personas. En definitiva, el individuo trae a la situación sus propias actitudes, valores y creencias, capacidades cognitivas y un estilo único de interacción, por lo tanto no puede haber un criterio absoluto de habilidad social.

Si hablamos de habilidades sociales decimos que la persona es capaz de ejecutar una conducta de intercambio con resultados favorables, entendiéndose favorable como contrario de destrucción o aniquilación. El término habilidad puede entenderse como destreza, diplomacia, capacidad, competencia, aptitud. Su relación conjunta con el término social nos revela una impronta de acciones de uno con los demás y de los demás para con uno.(intercambio). Ha sido bastante habitual que mientras unas definiciones de habilidad hacían referencia

a los contenidos de la conducta, otras se referían a sus consecuencias y otras incluso a ambos aspectos.

Las diferentes definiciones muestran que, tanto el contenido como las consecuencias de las conductas interpersonales, suelen estar presentes y son tenidas en cuenta a la hora de definir la habilidad social. Dentro de las definiciones relativas al contenido de las habilidades sociales suelen considerar que está formado por la expresión de sentimientos, opiniones personales, emociones, etc. Como afirma Blanco (1983 citado por Caballo, 2002): “la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente a aquellos que provienen del comportamiento de los demás.”

Otra de las definiciones relativas a las consecuencias de las habilidades sociales para la persona que las ejecuta, suelen destacar entre esas consecuencias la posibilidad de obtener refuerzo social, tanto creando fuentes de refuerzo como evitando la pérdida de las ya existentes o evitando las posibilidades de castigo o de extinción. Entre estas definiciones estarían, por ejemplo, la de Libert y Lewinson(1973): “capacidad para comportarse de una forma que es recompensada y de no comportarse de forma que uno sea castigado o ignorado por los demás”(los conceptos de refuerzos y castigo son los que prevalece en esta definición). Para Kelly (1982 citado por Caballo, 2002) “como un conjunto de conductas identificables, aprendidas, que emplean los individuos, en las situaciones interpersonales, para obtener o mantener el reforzamiento del ambiente.”

Tras algunas discusiones sobre la idoneidad de uno u otro tipo de definición, se puede decir que resultan más adecuadas aquellas que incluyen tanto aspectos relativos a contenidos como a consecuencias. Un buen ejemplo en este sentido nos lo proporciona la definición de Caballo(1987,1993) quien propone una definición que resalta el concepto de expresión, aunque sin olvidar el de reforzamiento: “La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas a los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.” Por otro lado están los principios humanistas de respeto a los demás, mejora y la afectividad en la actuación social. Otra definición en esta línea nos la proporciona Gismero (1996) que entiende la conducta asertiva o socialmente habilidosa como : “el conjunto de respuestas verbales y no verbales, particularmente independientes y situacionalmente específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o

derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva, respetando todo ello en los demás, que trae como consecuencia el auto – reforzamiento y maximiza la probabilidad de conseguir refuerzo externo".

Esta autora considera la conducta asertiva y las habilidades sociales como términos equivalente. Sin embargo, reniega del uso de términos como asertividad o persona asertiva, pues esto implicaría la aceptación de la existencia de un rasgo unitario y estable. Así, una persona puede mostrar habilidad en un tipo de conducta social y eso no significa que maneje eficazmente otro tipo de situación. Además, ni siquiera una misma clase de respuesta se muestra consistentemente a través de todas las situaciones (García Vera, M.P., Sanz, J. y Gil, F. 1998)

Es importante señalar también la definición de interacción social; la diferencia entre intercambio e interacción estriba en que el primero se refiere a un trueque entre objetos y personas mientras que en segundo se refiere a un acción mutua o de reciprocidad, dicho de otro modo, la acción se desarrolla entre varias personas, lo cual da la posibilidad de una retroalimentación, así la noción de habilidad social entra en el ámbito de lo recíproco y en el continuo de la acción del uno sobre el otro y de este sobre aquel. La interacción fundamenta la respuesta del otro en una combinación de la acción iniciada; de manera que la habilidad social no termina sin la acción del otro, es decir, la habilidad social supone beneficios para ambos implicados.

Las sociedades de hoy en día no se basan en principios simples para ser interpretadas , por lo que estos patrones que hoy facilitan la interpretación mañana pudieran no facilitarlo, además el hombre todo el tiempo está inmerso en un proceso de adaptarse-desadaptarse-readaptarse continuamente. Precisamente por ser capaz de adaptarse y readaptarse pudiéramos decir que posea una habilidad. Las habilidades sociales reciben hoy una importancia capital, debido a las exigencias sociales y la complejidad en que se desenvuelven los seres humanos. Así mismo, los contactos que realizan las personas no son del todo significativa como la frecuencia de contactos trascendentales en la vida de una persona y lo que resulta claro es que la habilidad social está referida al resultado de su empleo más que al factor que la provoca.

Por lo tanto las habilidades sociales serían “aquellas que posibilitan a un individuo relacionarse adecuadamente con las personas de su entorno”(Gismero, 2000). También en esta misma línea Monjas, Verdugo y Arias (1995) consideran que un individuo en su repertorio unas determinadas habilidades sociales, pero, para que su actuación sea competente, ha de ponerlas en juego en la misma situación específica. No es más hábil el que más conductas tenga, sino el que es capaz de

percibir y discriminar las señales del contexto y elegir la combinación adecuada de conductas para esta situación determinada. Es importante ser conscientes de que las habilidades sociales no son rangos de personalidad, sino un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas (Izuzquiza Gasset y Ruiz Incera, 2005). Las habilidades tienen el siguiente proceso: El proceso de socialización se va dando a través de un complejo proceso de interacciones de variables personales, ambientales y culturales. La familia es el grupo social básico donde se producen los primeros intercambios de conductas sociales y afectivas, valores y creencias, que tienen una influencia muy decisiva en el comportamiento social. Los padres son los primeros modelos significativos de conducta social afectiva y los hermanos constituyen un sistema primario para aprender las relaciones con sus padres. Por otro lado los padres transmiten ciertas normas y valores respecto a la conducta social, ya sea a través de información, refuerzo, castigo o sanciones, comportamiento y modelaje de conductas interpersonales; por eso la familia es el primer eslabón para el aprendizaje de habilidades sociales.

La incorporación del niño al sistema escolar (segundo eslabón) le permite y obliga a desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas. El niño debe adaptarse a otras exigencias sociales: diferentes contextos, nuevas reglas y necesidades de un espectro más amplio de comportamiento social, al tener nuevas posibilidades de relación con adultos y con niños de su edad, mayores y menores que él. Este es un período crítico respecto a la habilidad social, ya que estas mayores exigencias pueden llevar al niño a presentar dificultades que antes no habían sido detectadas. El tercer eslabón es la relación con el grupo específicamente en la relación con los pares que siendo un aparte significativa del contexto escolar representa otro agente importante de socialización en el niño.

La interacción con sus iguales afecta el desarrollo de su conducta social, proporcionándole al niño muchas posibilidades de aprender normas sociales y las claves para diferenciar entre comportamiento adecuado e inadecuado en el ámbito social. Por último, la amistad contribuye a la socialización del niño a través de su impacto en la formación de la imagen de sí. La pertenencia a un grupo de pares, fuera de las fronteras familiares, le ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad y a ensayar patrones nuevos de conducta en un círculo más cerrado.

Al comienzo de la adolescencia el joven ya tiene una autoconciencia y se reconoce a sí mismo y a los demás como expuestos a la opinión pública, quien enjuicia la pertenencia y la adecuación social. Esta autoconciencia de sí mismo parece ser un rasgo generalizado del

entrenamiento de la socialización. Los niños son enseñados a que los demás observen su apariencia y sus maneras de comportarse socialmente. Esta tendencia no están presentes esta tendencia no está presente en los niños, no solo por la falta de entrenamiento si no por la carencia de la habilidad cognitiva.

El período de la adolescencia es un etapa en que el individuo debe encausar múltiples tareas que implican relaciones interpersonales diferentes a las de la infancia y debe desarrollar habilidades para resolver problemas de manera independiente. Los adolescentes deben de hacer amigos, amigas, compañeros y compañeras, aprender a conversar con sus coetáneos y semejantes, deben participar en diferentes grupos de actividades que no posee un vínculo directo con la actividad docente, aprender comportamientos heterosexuales y por sobre todas las cosas sentirse identificados e integrarse al grupo.

Las habilidades sociales tienen los siguientes componentes:

Lazarus(1973) fue uno de los principios en establecer, desde la práctica clínica, como principales clases de repuestos o dimensiones de dichas habilidades, las siguientes: conductual y verbal, cognitiva, fisiológica y situacional.

Posteriormente, algunos autores tipifican esos contenidos en función de las habilidades que son necesarias en las interacciones sociales (Kelly,1987; Monjas, 1994; Valles y Valles, 1996)

A la hora de estudiar estos componentes se ha enfatizado la posibilidad de hacerlo desde dos niveles de análisis: el molar y el molecular (Caballo, 2002).

El enfoque molar incluye tipo de habilidad general, por ejemplo la defensa de los derechos. Se supone que cada una de las habilidades generales depende del nivel y la variedad de componentes moleculares de respuesta, como el contacto ocular, el volumen de voz, o la postura. Este enfoque molar prefiere evaluaciones generales, subjetivas.

El enfoque molecular está íntimamente unido al modelo conductual de la habilidad social. La conducta interpersonal se divide en componentes específicos, que pueden medirse de manera objetiva (p, ej., número de sonrisas y número de segundos de contacto ocular). Pero la cuestión más importante es que el impacto social está determinado o por el número de sonrisas o los segundos de contacto ocular, sino por un complejo patrón de respuestas que tienen lugar en conjunción con las de otra persona en la interacción.

Sin embargo, autores expertos en la materia abogan por el uso de ambos enfoques o procedimientos (McFall, 1982 citado por Caballo 2002).



Por otra parte, algunos autores señalan que la estrategia más útil sería un tercer enfoque que recogiera otros aspectos como los juicios globales (relevancia clínica) y las medidas moleculares (la especificidad metodológica). Este enfoque denomina medición de nivel intermedio y habilidades de este nivel serían por ejemplo de expresión facial, la postura, etc. Se debe decir que este nivel, como nos recuerda calleja (1994), ya se estaba estudiando y trabajando desde hace tiempo incluyéndolo dentro del nivel molecular.

En estas reflexiones sobre los niveles molar y molecular, casi siempre se tienen los componentes conductuales de las habilidades sociales, que son observables. Este énfasis en la conducta observable es propio de la terapia de conducta y de la literatura sobre las habilidades sociales. Sin embargo, desde unos años se ha dado por progresivo auge a la consideración de la conducta encubierta, es decir, pensamientos, creencias, procesos cognitivos, etc., de los individuos (Kendall, 1983; Kendall y Hollon, 1981; Merluzzi, Glass y Genest, 1981 citado por Caballo, 2002).

Aun queda mucho por investigar sobre los componentes cognitivos de las habilidades sociales, y si nos situamos en el análisis de los componentes fisiológicos la situación es más delicado aun. Por un lado, los trabajos realizados sobre el tema son pocos y los resultados nada concluyentes.

## **Componente conductual y Verbal**

Como ya quedo claro al definirla, la habilidad social incluye un conjunto de conductas aprendidas (por tanto, conductas que pueden aprenderse y enseñarse) y como se ha comentado posteriormente, se ha intentado descomponer esta dimensión en elementos más simples, observables y cuantificados objetivamente (enfoque a nivel de análisis molecular).

Es un estudio realizado por Caballo (1987) se revisaron 90 trabajos (realizados entre 1970 y 1986) para realizar los diferentes componentes de las habilidades sociales y sus frecuencias, y se obtuvieron los siguientes resultados en relación a los componentes conductuales observados: Componente no verbales (mirada/contacto ocular: 78%, 37%, gestos: 34%). Componentes

Paralingüísticos (volumen voz: 43% tiempo de habla: 37%, duración de la respuesta 31% y tono de voz: 20%). Componentes Verbales (peticiones de nueva conducta: 36%, contenido de anuencia: 28%, contenidos de alabanzas: 14%, preguntas: 13%) . Componentes Mixtos más generales

(afecto: 20%, conducta positiva espontanea 8%, escoger el momento apropiado: 6%)

Así este autor establece una clasificación que incluye no solamente la frecuencia de este componente (conductual), sino también la de algún componente cognitivos y fisiológicos empleados en los estudios que reviso.

En cuanto a la dimensión verbal, Lazarus(1973) considero que los sujetos con habilidades sociales eran capaces de conversar en periodos de silencio de la interacción y eran más sensibles a la retroalimentación del otro. Según este autor entre los elementos de la dimensión verbal estarían:

- A) Capacidad de decir "no"
- B) Capacidad de pedir favores y hacer peticiones
- C) Capacidad de expresar sentimientos positivos y negativos
- D) Capacidad de defender derechos
- E) Capacidad de iniciar, mantener y terminar conversaciones

Posteriormente la lista de los elementos se la completado dando cabida a los siguientes (caballo, 1993).

- a) hacer cumplidos
- b) Aceptar cumplidos
- c) Hacer peticiones
- d) Expresar amor, agrado y afecto.
- e) Iniciar y mantener conversaciones
- f) Defender los propios derechos
- g) Rechazar peticiones
- h) Expresar opiniones personales, incluido el desacuerdo
- i) Expresión justificada de molestia, desagrado o enfado
- j) Petición de cambio en la conducta del otro
- k) Disculparse o admitir ignorancia
- l) Afrontar las críticas

Estas doce dimensiones son las más básicas y a ellas se les debe añadir la habilidad de solicitar satisfactoriamente un trabajo y la habilidad de hablar en público (Caballo, 2002).

Cabe señalar que estas dimensiones se refieren únicamente a los contenidos verbales de la respuesta. Pero como es lógico, el componente no verbales tienen tanta importancia como ellos ya que, además de ser importantes en sí mismo, pueden matizar el contenido verbal de la respuesta. Por ejemplo, el tono con el que remarca una

frase puede incluso cambiar su sentido de asertiva a agresiva, etc.

La evaluación de los elementos conductuales de las habilidades sociales se ha centrado normalmente en la frecuencia, presencia y duración de aquellos elementos que requeriría la conducta hábil, dejando de lado "como se integran, coordinan y adaptan a las respuestas del otro" (Kelly, 1987). Sin embargo, es importante, evaluar cómo se integran, como se sincronizan entre si los elementos y como interaccionan con los componentes de la conducta de la otra persona, ya que los patrones de respuesta pueden sufrir alteraciones según distintas situaciones, diferentes dimensiones conductuales y según el momento en que tienen lugar. Así por ejemplo, el uso de la mirada/contacto ocular, que debe ser sincronizada, acompañada, completando y acompañando a la palabra hablada, en la conversación (contenido y fluidez), la calidad de la voz o los gestos con las manos son los elementos más exigidos por los sujetos evaluados como habilidosos socialmente.

En este sentido, por ejemplo Caballo y Buela (1988 a, 1988 b, 1989) encontraron que la mirada y las pausas de conversación y el tiempo de habla (entonación y fluidez) eran los tres elementos evaluados según cantidad/frecuencia, que diferenciaban a sujetos de alta, baja y media habilidad social entre sí.

Resumiendo, el componente conductual de las habilidades sociales se ha dividido en elementos verbales y no verbales. Los elementos verbales se refieren al mensaje temático de lo que dice la persona y dentro de estos componentes se incluyen aspectos como ciertos elementos del habla (habla egocéntrica, instrucciones, preguntas, comentarios, charla informal, expresiones ejecutivas, costumbres sociales, estados emocionales y actitudes, mensajes latentes...) y elementos de la comunicación (como duración del habla, retroalimentación, preguntas...)

Entre los elementos no verbales se incluyen: la mirada, la dilatación pupilar, la expresión facial, las sonrisas, la postura corporal, los gestos, la distancia (la proximidad, al contacto físico), la apariencia personal, los movimientos de cabeza y ciertos componentes paralingüísticos como la latencia, el volumen, el timbre, el tono del habla y la inflexión, la fluidez (perturbaciones al habla otras señales vocales), el tiempo del habla, la claridad y la velocidad.

#### a. Componente cognitivo

El análisis tradicional de las habilidades sociales enfatizó los componentes conductuales, dejando de lado esta dimensión cognitiva hasta recientemente.

Actualmente parece estar claro que las situaciones y los ambientes influyen en los pensamientos, sentimientos y acciones de los individuos. La persona busca algunas situaciones y evita otras. El modo como selecciona las situaciones, los estímulos y acontecimientos, como los percibe y evalúa en sus procesos cognitivos forma parte de esta dimensión cognitiva depende de los procesos cognitivos o expectativas de auto-eficiencia percibida. El procesamiento y la percepción e interpretación pueden ser erróneos influyendo negativamente sobre la conducta desencadenando emociones negativas y conductas inadaptables o inexistentes.

Podemos decir pues que los componentes conductuales tienen su correlato en el sistema de respuesta cognitivo y viceversa, las habilidades sociales de carácter conductual están mediatizadas por el proceso de pensamiento que se genera en la estructura neurológica del sistema nervioso (Valles y Valles, 1996). De hecho, ya Argyle y Kendon (1967) señalaron que las dificultades en la conducta social podrían estar originadas por factores cognitivos (distorsiones cognitivas) y estos eran, asimismo situacionales y específicos.

#### Elementos de la dimensión cognitiva

Los elementos que forman parte de esta dimensión cognitiva son (Valle y Valles, 1996):

- a)** La competencia cognitiva.- formada por los conocimientos sobre habilidades sociales, habilidades como el uso de la empatía (saber ponernos en el lugar de otro) y la destreza en la solución de problemas, así como la capacidad de usar la conducta verbal y no verbal, al igual que entender su significado.
- b)** Las estrategias de codificación y constructos personales.- donde entrarían en juego aspectos como la atención, la interpretación, la percepción social e interpersonal, así como fenómenos de percepción, traducción y ejecución de conductas sociales. En este

sentido, cabe recordar que la percepción social permite a las personas observar el entorno social y poder organizarlo, y para ello es necesario aprender a interpretar las reglas de funcionamiento así como las costumbres y las normas sociales.

- c)** Las características personales.- parece estar claro que diferentes personas pueden agrupar y codificar los mismos acontecimientos y conductas de manera diferentes y entender selectivamente a las distintas clases de información. Existen diferencias individuales en relación a la motivación y metas que se esperan ante una situación social, y las personas pueden carecer de habilidades necesarias para conseguir estas metas o bien encontrarse con dos metas contradictorias que les generan incertidumbre y conflicto. Otro factor a tener en cuenta son las creencias y valores que las personas tenemos acerca de nosotros mismos, de los otros y del mundo social que nos rodea.

Estas creencias están influenciadas por los procesos de socialización y funcionan como esquemas simplificadores de la realidad, regulan nuestras experiencias y lo que aprendemos (Kendall, 1983 citado en Valles y Valles, 1996). La percepción y la conducta que emite la persona están claramente influenciadas por sus creencias de modo que se puede ver distorsionada la percepción de la realidad y su influencia en el comportamiento social atendiendo a creencia errónea o irracional (Ellis, 1979,1980)

- d)** Las expectativas conducta – resultados.- Se refieren al pronóstico que una persona realiza en relación a la consecución de unos resultados ante una situación determinada.

Las expectativas de auto-eficiencia se refieren a la seguridad que tiene una persona de poder realizar una conducta particular. Esto le permite valorarse como componente para manejar unas determinadas situaciones e incompetente para desenvolverse en otras (Caballo, 2002). Podemos decir que, las expectativas guían la selección (elección) de la respuesta optima de entre las muchas que la persona es capaz de construir dentro de cada situación social. Si el sujeto cree que los resultados de su actuación no serán positivos, dejara de

enfrentarse a la situación (inhibición) o bien emitirá conductas inadecuadas.

Ante una situación nueva, en ausencia de información sobre las expectativas conducta – resultados, la actuación de la persona dependerá básicamente de las expectativas conducta- resultado previa (experiencia) ante situaciones similares.

Por otra parte, es probable que si la persona considera que las respuestas habilidosas le van a acarrear consecuencias negativas, estas sean inhibidas o no aprendidas. A menudo los sujetos socialmente no habilidosos, ante el temor a la evaluación negativa de los demás, inhiben las conductas habilidosas (Bellack, Hersen y Turner, 1979 b citado por Calleja, 1994).

Este último aspecto está relacionado con la auto-valoración o auto-estima: las personas tienden a hacer valoraciones sobre sí mismo. Cuando se auto-valoran como componentes y dignos de elogio por los demás, se aprueban y esperan aprobación por parte de los otros. Por el contrario, cuando se consideran incompetentes y carentes de valor personal, tienden a esperar que los demás también les perciban sin valía y les rechacen (Calleja, 1994)

Las personas también poseen valores que ejercen una poderosa influencia sobre su comportamiento. Estos valores pueden tener su origen en profundas creencias religiosas o éticas. Así Siguiendo el ejemplo propuesto por Calleja (1994), si una persona mantiene la consideración ética de que las personas egoístas son repudiables, porque ponen por delante sus propios intereses, le será muy difícil llevar a cabo acciones que tengan por finalidad la propia satisfacción frente a las necesidades de otros. Este tipo de creencias puede ser un serio obstáculo para el desarrollo de la asertividad.

La asertividad:

Algunos autores plantean la asertividad como la defensa de los derechos individuales.

"La conducta que permite a una persona actuar con base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad ni poder, expresar cómodamente sentimientos honestos o

ejercer los derechos personales, sin negar los derechos de los otros". (Alberty y Emmons. 1978).

Otros autores retoman la asertividad como la habilidad especial de expresar los sentimientos.

Permite a la persona expresar adecuadamente (sin medir distorsiones cognitivas o ansiedad y combinando los componentes verbales y no verbales de la manera más efectiva posible), oposición (decir no, expresar desacuerdos, hacer y recibir críticas, defender derechos y expresar en general sentimientos negativos ), y afecto ( dar y recibir elogios, expresar sentimientos positivos en general ), de acuerdo a sus intereses y objetivos personales, respetando el derecho de los otros e intentando alcanzar la meta propuesta." (Walter Riso, 1988).

Existen diferentes definiciones, tomando en cuenta que este es un concepto multidimensional.

Por lo tanto LA ASERTIVIDAD es lo siguiente:

- a.** Incrementa la autoestima personal.
- b.** Le proporciona al individuo la gran satisfacción de hacer las cosas bien con la capacidad suficiente, llegando a aumentar de forma notable la confianza y la seguridad en sí mismo.
- c.** Mejora notablemente la posición social, la aceptación y el respeto de los demás.
- d.** Se hace un reconocimiento a la capacidad de sí mismo. Se afianzan los derechos personales.
- e.** La asertividad suele usarse también para resolver los problemas psicológicos de un individuo y disminuir la ansiedad social.
- f.** Hace que la persona no sea ni muy agresivo, ni muy pasiva.

Para aprender asertividad resulta imprescindible tener muy claro el hecho plausible que tanto ser en extremo agresivo o muy pasivo, no le servirá de mucho al individuo, a la hora de conseguir los objetivos que usted desea obtener de la vida misma.

#### SER ASERTIVO

Una persona que es asertiva es aquella que posee los siguientes atributos, a saber:

- a. Es expresiva, espontánea y segura de sí misma
- b. Tiene una personalidad activa.
- c. Defiende sus propios derechos personales.
- d. No presenta temores en su comportamiento.
- e. Posee una comunicación directa, adecuada, abierta y franca.
- f. Su comportamiento es respetable.
- g. Acepta sus limitaciones.
- h. Se comunica fácilmente con toda clase de personas.

Ser asertivo es saber expresarse sin ansiedades, es decir cuáles son tus puntos de vista y tus intereses, sin negar los de los demás.

Esto no significa querer llevar siempre la razón en todo, sino expresar nuestras opiniones y punto de vista, sean estos correctos ó no, con el derecho inalienable de equivocarnos.

La persona que no es asertiva muestra una falta de respeto por sus propias necesidades, y su meta es aplacar, pacificar y evadir conflictos.

Las razones por las cuales la gente es poco asertiva, es que piensan que no tienen derecho a expresar sus creencias u opiniones personales. En este sentido hay que enseñar, que la gente tiene derecho a defender sus derechos personales, ante situaciones que suelen ser injustas.

Los casos en los cuales no es aconsejable defender nuestros derechos, se reducen sólo a aquellos en los que corremos peligro eminente de agresiones a nuestra integridad física ó a situaciones que estén al margen de la legalidad.

Para todo lo demás hay un momento, y saber encontrar el momento adecuado para decir las cosas, es también una habilidad personal.

El comportamiento asertivo:

El comportamiento asertivo consiste en una serie de habilidades sociales que potencian en una persona la capacidad para expresar directa y honestamente sus sentimientos, sus aptitudes, sus creencias y necesidades, sin violentar con ello los derechos de otras personas.

Asimismo, el comportamiento asertivo implica reconocer también las propias responsabilidades y qué consecuencias



resultan de la expresión de los sentimientos. La conducta asertiva no tiene siempre como resultado la ausencia de conflicto entre las dos partes; pero su objetivo es la potenciación de las consecuencias favorables y la minimización de las desfavorables (Fensterheim y Baer, 1976).

Casi siempre es más eficaz cuando integra varios componentes verbales y no verbales. El contacto ocular es un medio de expresar sinceridad, en tanto que una postura erguida y una posición directa del cuerpo pueden intensificar, el impacto del mensaje. Pueden utilizarse gestos apropiados, son indispensables las expresiones faciales congruentes y se consiguen efectos convincentes con un tono y volumen fuertes pero modulados de la voz.

Existen distintos estilos de comportamiento para proceder ante los conflictos:

Comportamiento asertivo:

- Trata los conflictos abiertamente.
- Trata de ganar.
- Intenta negociar para resolver problemas en un ambiente de respeto mutuo.
- Reconoce los derechos personales.
- Utiliza afirmaciones como: Esa es mi opinión, Eso es lo que pienso



## PROGRAMA GENERAL PRÁCTICO

### FUNDAMENTACIÓN

Proponemos el presente programa de Juegos Cooperativos para diversos fines en los niños menores de 6 años; tales como: disminuir el egocentrismo, inculcar valores e incrementar el nivel de asertividad en los niños de 3 a 5 años, ya que es una edad oportuna para la formación moral del ser humano.

Buscamos inculcar en los niños los valores de la solidaridad, el compañerismo y la ayuda mutua; valores tan necesarios para la vida en sociedad. Valores que en la actualidad han perdido importancia, por lo cual nuestra sociedad muchas veces es insensible ante los problemas ajenos. Así como incrementar los niveles de asertividad en los niños.

Y además al formar estos valores, se formará consecuentemente la generosidad, orden, obediencia, trabajo en equipo, vida social, recidumbre, sinceridad, alegría, justicia, atención, asertividad y disciplina.

### CONTENIDOS

SESIÓN	ACTIVIDAD
1	Juguemos en el lago encantado
2	Todos juntitos en las sillas
3	Ayudemos a que el globo no caiga
4	Alejemos todos el platillo
5	Vamos todos a encestar
6	Los zapatos perdidos
7	Juguemos a ser jefes
8	Dibujemos a nuestro compañero
9	Ayudemos a que no caiga la pelota
10	Que todos sostengan el globo
11	Formemos lo que queramos
12	Buscando mi mitad
13	Compartiendo mi paraguas
14	Evitemos caer en la laguna
15	Formemos el túnel
16	Hoy seremos caracolitos
17	Todos en alta mar
18	Armemos todos el rompecabezas
19	Juguemos con las figuras

## MEDIOS Y MATERIALES

### A) MEDIOS

- ❖ Voz
- ❖ Grabadora
- ❖ USB



- ❖ Mesas
- ❖ Patio

### B) MATERIALES

- ❖ Aros (ula ula)
- ❖ Tizas
- ❖ Sillas
- ❖ Globos
- ❖ Un disco
- ❖ Varias pelotas de diferentes tamaños
- ❖ Un saco grande
- ❖ Un antifaz
- ❖ Papeles de molde

Tela

- ❖ Chapas
- ❖ Papel crepé
- ❖ Papel lustre
- ❖ Goma
- ❖ Crayolas

#### Lápices

- ❖ Plumones
- ❖ Colores
- ❖ Una sábana
- ❖ Cartulina
- ❖ Tijeras
- ❖ Papel bond
- ❖ Láminas de revistas
- ❖ Papel periódico
- ❖ Dos sogas
- ❖ Papelógrafos
- ❖ Bloques lógicos

## SECUENCIAS METODOLÓGICAS

### A) MOTIVACIÓN INICIAL

Se refiere a la motivación que se dará al inicio de cada actividad, para incentivar a los niños en el juego a realizar posteriormente- Esta motivación inicial se dará a través de canciones, en algunos casos creadas y en otras, canciones ya conocidas.

### B) EXPLICACIÓN

Es la explicación del juego a realizar posteriormente; es decir, en qué consiste cada juego. Mencionándoles también las reglas del juego, en la mayoría de los juegos, ésta explicación se dará en el patio.

### C) JUEGO

Consiste en la ejecución del juego en sí, hecho por los niños. Se realiza luego de que han escuchado y entendido la explicación del juego y de conocer las reglas que éstos tienen.

En la mayoría los juegos se realizan en el patio, pero también hay otros que se desarrollan en el aula.

#### D) EVALUACIÓN GRUPAL

Luego de haber realizado el juego, se hará una evaluación grupal de éste, mediante preguntas simples y sencillas, entendibles para los niños.

Evaluaremos a su vez, a través de la observación, para conocer si cada uno de los niños ha logrado el objetivo trazado en cada una de las actividades propuestas.

## PROGRAMA ANALÍTICO

### ACTIVIDAD N° 01

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Juguemos en el lago encantado"
2. VALORES A DESARROLLAR:
  - ❖ Desarrollar la solidaridad, orden, responsabilidad y respeto
3. MEDIOS Y MATERIALES:
  - ❖ Aros (ula ula)
  - ❖ Tiza
  - ❖ Patio
4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La responsable llegará al aula con un sobre muy grande que servirá de motivador. Ella contará que se encontró dicho sobre fuera del aula y que fuera de dicho sobre dice que va dirigido a nuestra aula.

La responsable preguntará si lo abrimos o no, tomando la decisión de abrirlo. La responsable invitará a uno o varios niños voluntarios a abrirlo y sacar lo que lleva dentro, nos damos la sorpresa de que es un papel muy grande, el cual es colocado en la pizarra para la observación de todos. Minutos después conversaremos sobre el contenido del papel (dibujos y letras; "una canción")

Luego de escuchar las ideas y aportes de los niños, la responsable les agradecerá y dirá que es una canción titulada "El lago".

#### EL LAGO

Entre plantas y florecitas,  
Algo muy lindo encontré,  
Tenía mucho agua  
Y allí yo me quedé

Era un lago lo que encontré.  
Avisé a mis amigos  
Y contento me quedé,  
Porque jugamos todos juntos.  
Hasta que yo me casé.

La canción estará escrita y en algunos casos, en lugar de palabras se habrá colocado un dibujo que los niños identifiquen (leer

imágenes) La responsable entonará muy animada la canción e invitará a los niños que canten con ella.

Luego de haber entonado la canción, preguntaré a los niños ¿de qué se trató la canción? Ellos responderán, de un lago, y ¿ustedes saben cómo es un lago?. Les gustaría que juguemos al lago encantado.

Pero para jugar diré a los niños que cuento con su ayuda, para esto brindaré a los niños ula, ula y les pediré que los coloquen a lo largo del espacio.

Luego explicaré que todo el espacio es el lago, preguntaré ¿nosotros podemos entrar en el lago? Dependiendo de la respuesta de los niños que dentro de los ula, ula, serán: rocas, lanchas o barquitos y por eso no nos mojamos, pero este lago es encantado; por lo cual si caemos en él no sólo nos mojaremos, sino que nos quedaremos sin poder movernos, y para poder movernos nos tendrán que dar un abrazo alguno de nuestros compañeros.

Luego saltaremos o caminaremos de ula ula en ula ula; estando atentos, por si algún niño cae ayudarlo.

Después se pedirá a los niños ayuden a recoger los útiles usados y colocarlos en su lugar

## 5. EVALUACIÓN

Evaluaré a través de la observación si los niños demuestran solidaridad con sus compañeros al rescatarlos del lago, respeto al no empujarlos, responsabilidad al saber que lo utilizado se debe guardar y si dejan ordenados los materiales utilizados.



## ACTIVIDAD 02

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Todos juntitos en las sillas"

2. VALORES A DESARROLLAR:

❖ Desarrollar la solidaridad, respeto y el orden

3. MEDIOS Y MATERIALES:

❖ Sillas

❖ Equipo de sonido

❖ Cinta de música

4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Se realizará una ventanita con cortinas de papel crepé pegado en la pizarra, detrás de la cual se hallará escrito una canción, en palabras y dibujos, para que el niño les imagine.

Para descubrir que hay detrás de las cortinas, motivaremos a los niños a saber qué es, con la canción ¿qué será?. Luego se pedirá un niño voluntario que nos ayude a abrir las cortinas.

La canción presentada será "Las sillas"

### LAS SILLAS

Todos tenemos que estar sentados  
y nadie caerá,  
porque sobre ellas  
cómodos estamos  
y podemos jugar,  
Todos compartiendo las sillas  
Esperando que la música  
Deje de sonar.

Luego les pediremos que nos muestren dónde están las sillas en el salón, para qué nos servirán. ¿Desean jugar con las sillas?, entonces cada uno llevará su sillita al patio y les pediremos que las coloquen formando un círculo con las sillas, pero con el espaldar hacia dentro del círculo.

Ahora niños, todos vamos a correr alrededor de las sillas, al compás de la música. Cuando la música se detenga, todos buscaremos dónde sentarnos, pero si se puede compartir las sillas entre dos o más amiguitos.

Para esto iremos retirando poco a poco de una en una las sillas.  
A ver niños en cuantas sillas alcanzamos todos.

Niñitos, ¿Les gustó el juego?, ¿qué haremos con los materiales que sacamos al patio? ¿cuál será su lugar? Entonces pasaremos al salón.

5. EVALUACIÓN:

Evaluaremos mediante la observación, si los niños se solidarizan con sus compañeros al proporcionarle un espacio, respeto al no empujar a sus compañeros y orden al colocar cada objeto en su lugar.

### ACTIVIDAD N° 03

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Ayudemos a que el globo no caiga”

2. VALORES A DESARROLLAR:

❖ Desarrollar la solidaridad, responsabilidad y respeto

3. MEDIOS Y MATERIALES

❖ Un globo

4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Motivaremos a los niños mostrándoles un papelógrafo con letras y figuras para la lectura de imágenes presentando así la canción “El globo”

#### EL GLOBO

Yo le pedí a Papá  
Que compre algo para jugar.  
Al regresar de trabajar  
Un globo me dará.

Arriba, abajo,  
Abajo, arriba  
El globo irá  
Y yo no dejaré de jugar.

Luego inflaremos el globo y le preguntaremos al niño de qué color es, qué cosa es, para qué nos sirve y si desean jugar con él, saldremos en orden al patio con el globo ya inflado y se pondrán todos en círculo, nosotros tiraremos el globo al aire y les diremos a los niños que el globo no debe caer.

Para esto cada vez que el niño lo coja se sentará, tratando todos juntos que el globo no caiga hasta sentarnos todos en el piso.

Primero haremos una prueba, luego jugaremos con los niños, al terminar el juego y haber logrado el objetivo, les preguntaremos a los niños si les

gustó el juego y es momento de regresar al salón, ¿cómo debemos ingresar al salón?

#### 5. EVALUACIÓN:

Se evaluará mediante la observación, para ver si todos los niños son solidarios, responsables al evitar que el globo caiga al suelo y respeten al compañero que le toque el globo.

## ACTIVIDAD N° 04

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Vamos todos a encestar"
2. VALORES A DESARROLLAR:
  - ❖ Desarrollar la solidaridad, responsabilidad, respeto y orden.
3. MEDIOS Y MATERIALES:
  - ❖ Tela grande
  - ❖ Una llanta
  - ❖ Varias pelotas de diferentes tamaños.
4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Motivaremos a los niños diciéndoles que ha llegado un sobre grande, de parte de un señor que encontré hoy en el mercado, pero no recuerdo dónde lo he puesto, me pueden ayudar a buscarlo. Entonces, todos los niños se desplazarán por el aula en busca del gran sobre.

El niño que lo encuentre es el que se encargará de abrirlo y descubrir lo que hay dentro, si fueran varios niños, uno de ellos abrirá y los otros sostendrán el gran sobre.

Descubriremos que es un papel grande con muchas letras y dibujos, le contaremos a los niños que es una canción. y les diremos: niños, desean aprender esta nueva canción, entonces procederemos a enseñarles la canción: " A encestar"

### A ENCESTAR

A encestar, a encestar,  
Todos juntos a encestar.  
Las pelotas entrarán  
Tolinitas al compás (BIS)

Luego les preguntaremos si les gustó la canción, de qué se trató. Después les comentaremos que hemos traído un juego nuevo para ellos, ¿desean jugarlo?, si la respuesta es sí, les explicaremos en qué consiste el nuevo juego. Les mostraremos la sábana grande y les diremos ¿qué es esto?, luego la llanta y de igual forma le preguntaremos qué es y para qué sirve.

Les cuento niños que la llanta nos va a servir hoy para tratar de encestar el mayor número de pelotitas que podamos entre todos, pero sosteniendo todos la sábana grande.

Nos iremos así todos de manera ordenada al patio.

Estiraremos toda la sábana y pediremos a todos los niños nos ayuden a sostenerla de algún pedacito de ella por lo menos, colocando luego la llanta dentro del orificio hecho en la sábana y sobre la sábana muchas pelotas, las cuales va a ser introducidas dentro de la llanta.

Al sonido del silbato, por parte de la responsable, entre todos los niños tratarán de colocar dentro de la llanta la mayor cantidad posible de pelotas.

Mientras tanto la encargada irá dando ánimos a los niños para que entre todos coloquen todas las pelotas dentro de la llanta, luego de cierto tiempo, la encargada volverá a sonar el pito y contaremos cuántas pelotas fueron colocadas dentro de la llanta.

Una vez concluido el juego les preguntaremos si les gustó y les pediremos nos ayuden a colocar los objetos utilizados en su lugar, al llevar los objetos al aula ¿cómo debemos de ingresar a ella?

#### 5. EVALUACIÓN:

Se evaluará mediante la observación para determinar si todos muestran solidaridad, respeto al coger la parte que le corresponde de la sábana, orden al colocar los objetos en su lugar y la responsabilidad al encestar las pelotas dentro de la llanta.

## ACTIVIDAD N° 05

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Los zapatos perdidos"
2. VALORES A DESARROLLAR:
  - ❖ Desarrollar solidaridad, responsabilidad, respeto y orden.
3. MEDIOS Y MATERIALES:
  - ❖ Un saco grande
  - ❖ Un antifaz
4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Motivará a los niños cantándoles que ayer fui a visitar a uno de mis amigos, porque mis zapatos se rompieron por tanto jugar con ustedes. ¿Ustedes conocen a mis amigos?, yo les he traído un dibujo de mi amiguito, y les mostraremos un sobre sorpresa pequeño, en el cual está la figura de un zapato. Pediremos a un voluntario para que nos ayude a descubrir lo que hay dentro del sobre.

Una vez que el niño voluntario lo saca, lo colocaremos en la pizarra. Les preguntaremos a los niños. ¿qué ven?, ¿qué tendrá nuestro amiguito?, ¿ustedes saben qué arregla el señor?, ¿y cómo se llamará nuestro amigo?... alguien dirá, zapatero, y les preguntaremos, si desean aprender una canción para nuestro amigo el zapatero, mostrándoles un papelote con letras y dibujos para que sea más fácil entender la canción.

Entonaremos la canción: "El Zapatero"

### EL ZAPATERO

Yo le dije al zapatero,  
Que me haga unos zapatos  
Con el piquito redondo  
Como lo tienen los patos.  
¡Qué mal el zapatero!  
Cómo se equivocó.  
Me hizo los zapatos  
Y el piquito no (BIS)

Luego les preguntaremos si desean hacer un juego, y así saldremos ordenadamente al patio.

En el patio nos colocaremos en círculo sentados y le diremos que mi amigo el zapatero desea arreglar los zapatos de todos ustedes y mis zapatos también, puesto que no son los mismos que les llevé ayer. Comenzaré sacándome mis zapatos y luego invitando a todos ha hacer

lo mismo, pero cada uno que se saque los zapatos irá colocándolo en el saco.

Una vez recogidos los zapatos, yo lo colocaré a un costado del círculo y en eso la otra responsable llegará con el antifaz disfrazada de ladrona, y se llevará el saco lleno de zapatos, entonces yo saldré tras de ella a recuperar el saco.

Una vez que lo recupero, sacaré un zapato y buscaré de quién es, luego, el dueño del zapato hará lo mismo, hasta que entre todos lograremos que todos recuperen sus zapatos.

Luego de colocarnos todos nuestros zapatos, les diremos que debemos de ser más cuidadosos con nuestras cosas y que gracias a todos logramos recuperar todos nuestros zapatos.

Les preguntaremos si les gustó el juego y ¿cómo regresaremos al aula?

## 5. EVALUACIÓN

Evaluaremos a través de la observación la solidaridad que se tiene entre los niños para que todos logren conseguir sus zapatos, responsabilidad al no maltratar los zapatos, respeto al no coger los zapatos ajenos y orden al esperar que le entreguen sus zapatos.

## ACTIVIDAD N° 06

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Juguemos a ser jefes"
2. VALORES A DESARROLLAR:
  - ❖ Desarrollar la responsabilidad, respeto, solidaridad y orden.
3. MEDIOS Y MATERIALES:
  - ❖ Patio
  - ❖ Música
4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Motivaremos diciéndoles a todos los niños que para estar más relajados nos paremos y estiremos, estiremos las manos, los brazos, etc.

Luego les enseñaremos una sencilla canción: "La batalla del calentamiento"

### LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO

En la batalla del calentamiento  
Todos los niños están en movimiento  
Niños.....¿qué?  
Vamos a la guerra.....¿cómo?  
Saltando  
Aplaudiendo  
Caminando  
Saltando en un pie, etc.

Les diremos a los niños que nos iremos al patio y formaremos un círculo.

Una vez en el patio, pediremos un voluntario, que será nuestro jefe, y nosotros lo imitaremos, todo lo que él haga. Pero cuando, luego de un momento al toque de la pandereta, el niño que fue jefe, elegirá a otro niño mediante un abrazo o diciendo su nombre, y así todos tendremos la oportunidad de ser jefe.

Para esto niños podemos utilizar todo nuestro cuerpo.

Luego que todos hayamos sido jefes, les preguntaremos si les gustó el ser jefes, qué sintieron y si está bien que todos en algún momento los seamos.

Luego, regresaremos al aula.

5. EVALUACIÓN:

Evaluaremos mediante la observación, buscando ver si todos son solidarios y apoyan al jefe, imitando lo que hace, ya que en algún momento ellos también los serán, respetando su turno hasta que le



toque ser jefe, responsablemente al asumir su rol de jefe y orden al no salirse del círculo mientras se está jugando.

## ACTIVIDAD N° 07

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Compartiendo mi paraguas"
2. VALORES A DESARROLLAR:
  - ❖ Desarrollar su solidaridad, responsabilidad y respeto.
3. MEDIOS Y MATERIALES:
  - ❖ Papel periódico.
  - ❖ Equipo de sonido
4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Comenzaremos presentándoles a los niños dos papiros sorpresas, que me regalaron camino a la escuela, en el que están enrollados un dibujo de una niña que está con su paraguas bajo la lluvia y una canción para la lluvia.

Pediremos a dos niños voluntarios, que irán saliendo uno por uno.

Cuando abran el primer papiro sorpresa, les preguntaremos que observan y si conocen como suena la lluvia. Haremos la lluvia con nuestros dedos, primero de uno hasta llegar a los 5 dedos, que será nuestra lluvia tormentosa.

Luego abriremos el segundo papiro sorpresa y encontraremos una bella canción para la lluvia, preguntándoles a los niños lo que observan y si desean aprender la canción. Les enseñaremos la canción: "Lluvia"

### LLUVIA

Agua, agua  
Cae por gotitas

Agua, agua  
Cae por gototas

Y poco a poquito  
Moja mi cuerpecito

Lluvia, lluvia, lluvia  
De ti me esconderé

Debajo de un paraguas  
Yo me quedaré  
Y no me mojaré

Luego, de manera ordenada saldremos al patio y nos dividiremos en dos grupos, a uno de los grupos le daremos por cada integrante un papel de diario, que será nuestro paraguas para cubrirnos de la fuerte lluvia, caminando con el paraguas por el patio; mientras tanto él con el otro grupo iremos aplaudiendo como si fuese lluvia, al detenerse la lluvia, los niños que tienen los paraguas buscarán un compañero para compartirlo. Luego, el niño que no tuvo paraguas se quedará con él y se invertirán las funciones entre ambos grupos.

5. EVALUACIÓN:

Evaluaremos a través de la observación para ver si los niños se solidarizan y comparten sus "paraguas" con sus compañeros, si al compartir su paraguas son respetuosos con sus compañeros y no los maltratan y si son responsables en no maltratar su paraguas.

## ACTIVIDAD N° 08

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Todos en alta mar"
2. VALORES A DESARROLLAR:
  - ❖ Desarrollar la solidaridad, responsabilidad y respeto.
3. MEDIOS Y MATERIALES:
  - ❖ Niños
  - ❖ Voz
  - ❖ Espacio (patio)

4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Presentaremos a los niños un sobre sorpresa pequeño, en el que habrá un dibujo de un barco, preguntaremos a los niños qué es lo que ven, de qué color es, por dónde va, para qué nos sirve y les comentaremos que hoy vamos a aprender una canción para el barquito y con la ayuda de un papelógrafo mostraremos en letras y figuras la canción: "yo sé de un barco"

### YO SÉ DE UN BARCO

Yo sé de un barco que va por alta mar  
Y en ese barco, Jesús es capitán.

Todos los niños que en ese barco van  
Son niños liberados por ese capitán. (2)  
Chala,  
La (5 veces)  
La, lala, lala, lala, ¡Hey!  
¡h ey! ¡hey!

Les contaremos a los niños que hoy hemos traído un nuevo juego, para lo cual necesitaremos ir al patio. Saldremos todos al patio y pediremos a los niños que caminen por todo el espacio. Cuando la profesora diga: "El barco se hunde" e indique el número de niños que podrán entrar en el barco salvavidas para no hundirse, los niños tendrán que buscarse de acuerdo a esta cantidad. Para empezar haremos una pruebita a ver si entendieron en qué consiste el juego. Luego de terminado el juego volveremos al aula para descansar un momento.

5. EVALUACIÓN:

Se evaluará por medio de la observación si es que los niños se solidarizan y contribuyen a que nadie se quede sin grupo, si se respetan en el transcurso del juego sin golpearse y responsabilidad al seguir las reglas establecidas.

## ACTIVIDAD N° 09

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Juguemos con las figuras"
2. VALORES A DESARROLLAR:
  - ❖ Desarrollar responsabilidad, respeto, solidaridad y orden.
3. MEDIOS Y MATERIALES:
  - ❖ Bloques lógicos.
4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Presentaremos a los niños siluetas de las cuatro figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo), dentro de un sobre sorpresa que será descubierto por un niño. Les preguntaremos a los niños saben cómo se llaman estas figuras y de qué color son cada una. Les contaremos que hoy vamos a aprender una canción para estas cuatro lindas figuritas. Cantaremos la canción "Las figuras geométricas"

### LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Soy cuadrado, soy cuadrado

1, 2, 3, 4 lados son (2)

triángulo, triángulo

1, 2, 3, lados son (2)

Redondo, redondo

Como una ruedita

El círculo no tiene

Ninguna esquinita (2)

Trabajaremos por grupos de acuerdo a la mesa en qué se encuentra. Se les repartirá a cada niño tres o cuatro bloques lógicos de diferentes formas, tamaños y colores. La profesora pedirá que le traigan por ejemplo tres cuadrados, y entre todos los integrantes del grupo, tratarán de conseguir lo que la profesora de solicite, luego se les pedirá a diversos niños que den las indicaciones.

5. EVALUACIÓN:

Evaluaremos la solidaridad en los niños al ayudarse a obtener el número solicitado de figuras, el respeto al seguir las reglas del juego, responsabilidad al cuidar los bloques lógicos que no se pierdan o maltraten y orden al regresar a su lugar los materiales utilizados.

## ACTIVIDAD N° 10

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Cuidémonos, que el lobo no nos lleve"
2. VALORES A DESARROLLAR:
  - ❖ Desarrollar solidaridad, responsabilidad, respeto y orden.
3. MEDIOS Y MATERIALES:
  - ❖ La voz
4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:  
Motivaremos a los niños a través de la canción: Mamacita, la cual será presentada en un sobre sorpresa.

La diremos a los niños que hoy nuestro amigo el cartero nos trajo nuevamente una carta, pediremos a dos niños voluntarios que sostengan el sobre y a otro para que nos ayude a descubrir qué habrá ahora.

Descubriremos la canción y se las enseñaremos. Le preguntaremos qué observan en las imágenes presentadas entre las letras. La canción dice así:

### MAMACITA

Mamacita, mamacita,  
Ya me voy a mi jardín  
Lávame mis manecitas  
Con aguita y con jabón.  
Los zapatos bien lustrados  
Y bien limpio mi mandil.

Les preguntaremos a los niños, de qué se trata la canción y les contaremos a los niños que hoy vamos a ser una gran familia, preguntaremos quién desea ser la mamá y quien el lobo que tratará de llevarse a sus pequeños hijos.

Luego saldremos en forma ordenada al patio y separaremos a la niña que hará de mamá y al niño que hará de lobo. Los demás niños estarán cogidos entre ellos de los brazos para que cuando venga el lobo no se lleve a nadie. El lobo para conseguir su objetivo, tendrá que distraer con algo a la mamá. Pero todos los hijos tendrán que cuidarse entre ellos para que el lobo no logre su propósito. Luego de terminar el juego pasaremos al aula y les preguntaremos si les gustó el juego.

5. EVALUACIÓN:

Evaluaremos a través de la observación para verificar si todos los niños son solidarios y tratan de permanecer juntos y no ser llevados por el lobo, si son responsables en asumir su rol ya sea de lobo o de mamá, respetuosos al esperar su turno y ordenados al no soltarse de la fila cogida por sus compañeros para pasarse a otro lado de la fila.

EL APLAUSO DE LA HORMIGA  
JAJAJA JAJAJA JAJAJA

Este es el ritmo  
del aplauso  
con las manos  
izquierda Abajo  
con los pies

||

con palabras con s  
silla – sapo - Susana  
con la c casa – campo  
Con la p Papá – pato  
Siga con la d – F - U etc.

2

Había una vez  
un maestro chiquitito  
que cada vez jugaba  
un poquito y decía  
sumen  $8 + 8 = 16$   
canten la tabla del 2  $2 / 2 \times 1 = 2$



## Música el Conejito

Esta cabecita  
Que sabe pensar  
Tiene 2 ojitos  
Para mirar  
Ay caramba  
Y 2 orejitas  
Para escribir  
Ay caramba  
Y a mí naricita  
Que le gusta oler  
Ay caramba  
También una boca  
Para saborear  
Para besar  
Ay caramba  
Unas manitas  
Para tocar  
Ay caramba  
Esta cancioncita  
No van olvidar  
Ay caramba





### Hormiguita

Me fui a la sala a traer el piano  
Vino una hormiguita y me pico la mano  
"Yo me sacudía, sacudía y  
ella se subía, se subía."  
(coro)

Me fui al patio a lavar, la ropa  
Vino una hormiguita me pico la boca  
"Yo me sacudía, sacudía y  
ella se subía, se subía."  
(coro)

Me fui a la cocina a tomar café  
Vino una hormiguita me pico el pie  
"Yo me sacudía, sacudía y  
ella se subía, se subía."  
(coro)

Me fui al baño hacer pipi  
Vino una hormiguita me pico el aquí  
"Yo me sacudía, sacudía y  
ella se subía, se subía."  
(coro)

Me fui a la cama  
Vino una hormiguita me pico el pie  
"Yo me sacudía, sacudía y  
ella se subía, se subía."  
(coro)

Me fui a bailar  
Vino una hormiguita me pico el pie  
"Yo me sacudía, sacudía y  
ella se subía, se subía."  
(coro)



### Sapito

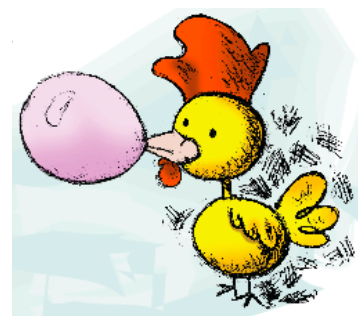
Había un sapito sapón  
Que se pone un pantalón  
Y se esconde en un cajón  
Porque tenía frío, frío, frío.

Este sapo sapo  
No quería líos  
Por eso escucho a su tío  
En el río río y le dijo  
Tengo mucho frío frío  
Tío tío tío  
Ritmo moderno



### Canta Gallito

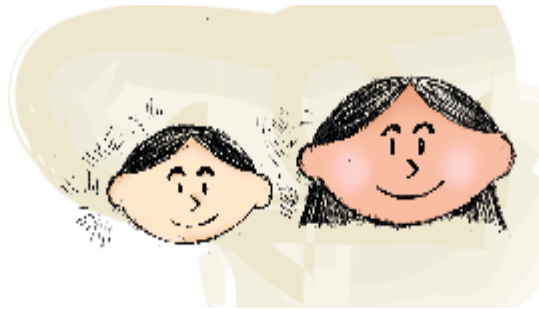
Canta gallito Currucucú  
Alza la pata, gallito quiquiriqui  
Date media vuelta Clo clo clo  
A la derecha gallito no no no  
A la izquierda gallito sí sí sí  
Corre gallito Currucucú  
Agáchate gallito Clo clo clo  
Manos arriba gallito quiquiriqui  
Manos en la cintura gallito Currucucú  
Date vuelta entera gallito Clo clo clo  
Coge tu pareja gallito quiquiriqui  
Y ponte a bailar gallito Currucucú



## Mi Carita

Yo tengo una carita ta ta ta  
Redondita ta ta ta  
Y muy bonita ta ta ta  
Con mis ojitos tos tos tos  
Ven ven ven  
y mi nariz que hace chis chis chis  
mi boquita que hace ja ja ja  
je je je ji ji ji jojo jo ju ju ju

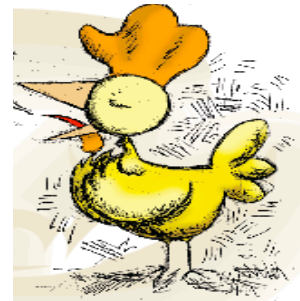
Pero lo que más me gusta  
Cuando digo mamá papá mamá papá



## Pollito Bailarín

El pollito qui qui ri qui  
El pollito curu cu cu  
Baila baila pollito  
Y mueve la cinturita  
La patita, las alitas  
La cabecita y la colita

Baila baila pollito  
Y da media vuelta pollito  
Corre pollito



## Gallo de mi casa

El gallo de mi casa  
Es un poco diferente / es original  
Canta a las 4 de la mañana  
Y a las 5 esta que corre  
Cucurru cucu Cucurru cucu



## El Lorito loco

El lorito loco  
Se sacó el sombrero  
Y se rompió el coco  
Co - co - co - co

El lorito loco  
Repetía siempre  
a-a-a e-e-e i-i-i o-o-o u-u-u

El lorito loco  
Siempre repetía  
Tía - tía - tía tío - tío - tío

El lorito loco  
Siempre decía  
Primo - primo - primo

El lorito loco  
Todo el día decía  
Papá - papá - mamá - mamá  
Pero también decía  
Abuelo - abuelo  
Lo que más me  
me molestaba es  
Cuando decía  
Cuñado - cuñado - cuñado



## Los Sapitos gogteros

El sapito gogotero  
Miro a la sapa  
Le dijo croa- croa -croa  
Y la sapita le dijo  
Sapito sapón on on on

El otro sapito  
nadaba en un lago  
de lo lo lodo  
y la señora sapa dijo  
sa sa sa



### Objetivo. -

Enseñar sonidos correctos de silabas y palabras mediante ritmos modernos para que diferenciar cada uno de ellos.

### Actividades. -

Cantar en grupo, presentar las silabas y palabras en cartillas. Deben leer y reconocer cada uno de ellos.

### Para que trabajo

El lunes para la papa (1 aplauso)  
El martes para el arroz (2 aplauso)  
El miércoles para la yuca (3 aplauso)  
El jueves para el pescado (4 aplauso)  
El viernes para el maní (5 aplauso)  
El sábado para el ceviche (6 aplauso)  
El domingo para la gallina (7 aplauso)  
(Al ritmo del pasacalle)

Por su querer,  
por su hermosura  
solo trabajo

### Objetivo. -

Socializar los días de la semana cantando y aplaudiendo con el ritmo de pasacalle para aprender interactuando.

### Actividades. -

Formar grupos de 2, luego de 3 o 4 para que participen ordenadamente.

#### El Marinero

La marina tiene un barco  
Donde baila el marinero  
La aviación tiene un avión y  
En el centro de la cancha  
Yo seré el campeón

La marina tiene un barco  
La aviación tiene un avión  
En el centro de la cancha  
Yo seré el campeón

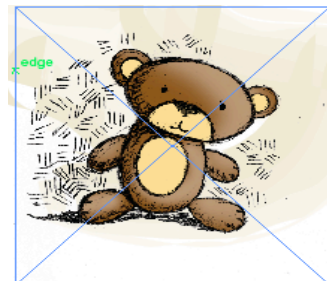


#### Oso Hormiguero

El oso hormiguero  
Qué lindo que está  
Muy bien peinadito  
Escondido está

Osito hormiguero  
Te voy encontrar  
Para tener un osito  
que le gusta jugar.

En el día en la noche  
En la tarde en la mañana  
Pero más le gusta  
A la hora de almorzar



### La Pulga

La pulga en el perro  
Se fue a Quito  
Y comió poquito

La pulga en el gato  
Se fue Ambato  
Y comió en el plato.

La Pulga en la rata  
Viajó a Manta  
Y perdió una pata.

La pulga en la maleta  
Se fue a Rio de la Plata

Encontró una flauta  
Y dando vueltas, vueltas  
Regreso a Ecuador  
Dor – dor – dor

Una serpiente se fue a Perú  
Dio media vuelta y llegó a Ecuador  
En tierra caliente aprendió a vivir  
En tierra fría no quiere volver.

Yo vi la serpiente  
De tierra caliente  
Muestra los dientes  
Critica a la gente  
Por el aguardiente  
Pues esta demente  
Se come la gente



### Ratito

Las ratitas van a la casa  
Un gato feroz las caza  
El perro le caza al gato  
El gato le maulla al pato  
La rata salta la pata  
Los ratones de par en par  
Brincan la cuerda  
Diciendo adiós – adiós



### Casa

La casa donde vivo  
No es como las demás  
Tiene chimenea  
Y un patio atrás.

Las puertas son bien grandes  
Las ventanas de cristal  
Al frente grandes rejas  
Pintadas de pastel  
Pero dentro de mi casa  
esta papá y mamá  
una familia feliz  
con mi hermano  
siempre están





### El Cura

El cura con el sacristán  
Se fueron a Guayaquil  
Disfrutaron en el malecón  
Corrieron al cerro Santa Ana  
Observaron la Atarazana  
El río Guayas, la puntilla,  
El río Daule y el Babahoyo,  
Samborondón y el Puente  
De la Unidad Nacional.

El cura y el sacristán  
Vinieron de Durán  
A conocer el Estero Salado,  
Pasaron la Trinitaria  
Llegaron al Guasmo y  
Pum a Puerto Marítimo  
El cura y el Sacristán  
Viajo a la Perimetral  
Llegó a Voluntad de Dios  
A Pancho Jácome.

El cura y el sacristán  
viajó a la perimetral  
Llegó a voluntad de Dios  
A Pancho Jácome  
Y en Pascuales  
Se quedó



### El Burro

El burro de la escuela va  
Quiere aprender las vocales  
a-e-i-o-u  
este burrito aprende al revés  
u-o-i-e-a  
El burro a la casa va  
Rebuscando al revés  
No sabes si ta bien

El pobre burro trabaja  
Por eso no puede estudiar

### Cambiar

Me toco la barriga  
Enciendo mi camión  
Y viajó a Paris a cuidar la nariz  
Me toco la cabeza en Guayaquil  
Me toco las pestañas  
Cuando llego a España  
Enciendo los motores  
Y viajó a Roma  
Me hago el disimulado  
Y Toco al de alado  
Y doy un pisotón  
Sin saber a quién  
Enciendo los motores  
Y viajó a Japón,  
paso a China;  
vuelvo a mi Paris  
y luego ya cansado  
duermo en el Hogar  
Como buen trabajador,  
Voy a saludar  
Apago los motores  
Y me quedo en Ecuador

### Canción - Dinámica

Soy una taza  
Que está en casa  
Una tetera  
larga en la cocina  
Una cuchara  
Prima amiga del cucharón  
Un cucharón  
Lleno de alverjón  
Un plato hondo  
Y como en Puerto Hondo  
Un plato llano  
Muy sabrosón  
Un cuchillito  
Cacha de palito  
Un tenedor  
Para un entrenador  
Soy un salero  
Bien salsero

Azucarero  
Siempre dulcero  
La batidora como mueve  
como late la cadera  
Una Olla express  
Cha- cha -cha cho – cho-cho-cho- chu-chu-chu

### Dinámica

El cocodrilo Dante camina hacia delante  
El elefante Plas camina hacia atrás  
El pollito lalo camina hacia el costado  
Y yo en mi patineta voy para el otro lado  
(Grupo de estudiantes de básica)

### La Serpiente

El soy una serpiente que anda por el bosque  
Buscando una parte de mi cola  
Quiere ser usted una parte de mi cola??

Esta actividad se realiza con algunos niños se  
Pasa por debajo teniendo abiertos las piernas  
Y se van formando a medida que la serpiente  
Lo enojo se formó como un tren





## BIBLIOGRAFÍA

- ARNAL, Justo; DEL RINCÓN, Delco y LATORRE, Antonio (1994). Investigación educativa, fundamentos y metodología. Labor S.A. Madrid.
- ARY, Donald; JACOBS, Lucy Ch. Y RAZAVIEH, Asghar. (1994). Introducción a la investigación pedagógica. Publi – Mex S.A. México D.F..
- BROWN, Guillermo (1986). ¿Qué tal si jugamos? Populares, Caracas.
- BROWN, Guillermo (1990). ¿Qué tal si jugamos? 4º Ed. Guarura, Caracas.
- BRUNER, J. (1998) Desarrollo cognitivo en educación. Morata. Madrid.
- BRUZZO, Marianna y JACUBOVICH, Martha (2007). Escuela para educadoras. Círculo Latino Austral S. A. Buenos Aires.
- CORTÉS, Jordi. y MARTINEZ, Antoni. (1996). Diccionario de filosofía en CD-ROM. Empresa Herder S.A., Barcelona.
- DELORS, Jacques (1996). La educación encierra un tesoro. Santillana. Madrid.
- DE ZUBIRÍA SAMPER, Julián (1995). Tratado de pedagogía conceptual. Estrategias metodológicas y criterios de evaluación. Vega impresores. Santafé de Bogotá.
- DÍAZ BARRIGA, Frida y HERNÁNDEZ ROJAS, Gerardo (1997). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. McGraw-Hill. México D.F.
- FREUD, Sigmund (1971). Esquema de psicoanálisis, Obras escogidas, tomo I. Ciencia y Técnica. La Habana.
- GARAIGORDOBIL, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. Seco-Olea. Madrid.
- GARCÍA CARRASCO (1995), “Cuestiones de Antropología de la Educación. Grupo Ceac. Barcelona
- GRUPO EDITORIA OCÉANO (2007). Como educar además de enseñar. Barcelona.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO, Pilar (1995). Metodología de la investigación. Panamericana S.A. Bogota.
- KOHLBERG, L. (1994). El enfoque cognitivo-evolutivo de la Educación Moral
- MARÍAS, Julián (1996), Historia de la Filosofía, 26º Edición Alianza. Madrid
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2005). Diseño Curricular Nacional. S/E. Lima.
- MUJINA, V. (1975). Psicología de la edad preescolar. Pablo de Río. Madrid.
- ORLICK, Terry, (1986). Juegos y deportes cooperativos. Popular. Madrid.

- ORLICK, Terry, (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Paidotribo. Madrid.
- ORTEGA, R. (1987). El juego: Un laboratorio de comunicación social. Actas de las V Jornadas de Estudio sobre la Investigación en la Escuela. Madrid.
- PROMPERÚ (1998). Los niños y los juegos. Lima
- ROBBINS, Stephen (1999). Comportamiento Organizacional. 8ª edición. Edit. Pearson Educación. México D.F.
- RAMUNNI, Orazio (2000). Deontología del educador. Centro de Capacitación, Complementación y Profesionalización Universitaria en educación. UNFV. Lima.
- SALAZAR BONDY, Augusto (1965). Introducción a la filosofía. Universo Lima.
- SAVATER, Fernando (1998). El valor de educar. Ariel. Buenos Aires.
- SIERRA BRAVO, Restituto (1992) Técnicas de investigación social. Paraninfo S.A. Madrid.
- SOTO, Eduardo, (1990). Juegos cooperativos. C. N. de E. F. S/C
- TRIGO AZA, Eugenia, (1994). El juego tradicional en el currículo de Educación Física. Paidotribo, Madrid.

## VENTANAS DE INTERNET

- BAUTISTA RODRÍGUEZ, Rosa María, "La responsabilidad en la educación en la persona" (2004). En <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n36/rbautista.html>. Extraído el 07 de mayo de 2008.
- BERNARDINO OCAMPOS y ALVAREZ AGUILAR, Nivia. Didáctica. [www.psicopedagogia.com](http://www.psicopedagogia.com). Extraído el 07 de agosto de 2008.
- DECROLY Y EL JUEGO. [http://html.rincondelvago.com/educación-infantil\\_2.Decrolyyeljuego.html](http://html.rincondelvago.com/educación-infantil_2.Decrolyyeljuego.html). Extraído el 11 de marzo de 2008.
- Enciclopedia Virtual Encarta. La Cooperación. [www.google.com](http://www.google.com). Extraído el 15 de abril de 2008.
- FLORES GODINES, Angélica (2000). Concepto de Programa. [mx.geocities.com/floresgod/tesis01.html](http://mx.geocities.com/floresgod/tesis01.html) Extraído el 15 de octubre de 2008.
- MIJANGOS ROBLES, Andrea del Carmen (1997). Clases de Métodos Didácticos. [www. Monografias.com](http://www.monografias.com). Extraído el 13 de octubre de 2008.
- Organización y Gestión de Centros Educativos. La Educación (2007). <http://mbypedagogia.blogspot.com>. Extraído el 15 de julio de 2008.
- PEREZ OLIVERAS, Enrique. "Juegos Cooperativos: Juegos para el Encuentro". Uruguay. [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com). Extraído el 05 de junio de 2008.
- SANTA MARÍA, Sandra (2000). Elementos básicos de la psicomotricidad. [www.monografias.com](http://www.monografias.com) Extraído el 13 de octubre de 2008.

ISBN: 978-9942-770-09-7



9 789942 770097

