

## **Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico.**

### **Program to strengthen social skills in the pre-operational stage through the symbolic games.**

María Camila Giraldo Agudelo<sup>1</sup>, María Teresa Gómez López<sup>2</sup>, Olena Klimenko<sup>3</sup>

#### **Resumen**

Artículo presenta resultados de investigación realizada como trabajo de grado para optar el título de psicólogo orientada a diseñar un Programa de fomento de habilidades sociales en los niños de edad preescolar mediante el juego simbólico. Se utilizó un diseño bibliográfico con técnicas de análisis intra e intertextual y como instrumento la ficha bibliográfica. Para el diseño del programa se tuvo en cuenta el juego simbólico como medio principal del desenvolvimiento del niño en la edad preescolar, a partir del cual se diseñaron diferente tipo de actividades para el fomento de las principales habilidades sociales necesarias para una óptima formación y desarrollo de ser humano en la infancia.

---

<sup>1</sup> Psicóloga, Institución Universitaria de Envigado, Colombia, [mariacamiga@gmail.com](mailto:mariacamiga@gmail.com)

<sup>2</sup> Psicóloga, Institución Universitaria de Envigado, Colombia, [maria\\_af0920@gmail.com](mailto:maria_af0920@gmail.com)

<sup>3</sup> Psicóloga y Magister en Ciencias Psicológicas de la Universidad Estatal de Moscú, Magister en Ciencias Sociales de la Universidad de Antioquia, Doctora en Psicología Educativa de Atlantic International University, Doctoranda en Psicopedagogía de la Universidad Católica de Argentina. Docente Tiempo Completo Institución Universitaria de Envigado, Medellín, Colombia, [eklimenco@correo.iue.edu.co](mailto:eklimenco@correo.iue.edu.co)

**Palabras clave:** Habilidades sociales, etapa preoperativa, juego simbólico.

## Abstract

Article presents results of research conducted as degree to qualify the title of psychologist and aimed to design a programme for the promotion of social skills in children of preschool age through symbolic play. It was used a bibliography design with intra and intertextual analysis and as an instrument used the bibliography diagram. Symbolic play was used how the primary means of the development of the child in the preschool, it was designed different types of activities for the promotion of major social skills necessary for an optimal training and development of human being the childhood.

**Keywords:** Social skills, preoperational stage, symbolic game.

## 1. Introducción.

El ser humano, desde sus primeros años de vida se encuentra inmerso en diversas actividades enmarcadas por situaciones sociales del desarrollo; en donde las relaciones interpersonales se movilizan con gran importancia, representadas en la adquisición de refuerzos sociales, culturales y económicos; por lo que los niños que presentan comportamientos sociales de tipo inapropiado, experimentan aislamiento y rechazo, lo que significa menos felicidad como también insatisfacción personal (Peñafiel y Serrano, 2010).

Dichas relaciones, se ven nutridas por las habilidades sociales que va adquiriendo el niño a lo largo de su infancia, las cuales, como señala Gil (1993, citado en Vallés y Vallés, 1996) son manifestadas en las relaciones interpersonales, estas son aprendidas, y por ende deben ser enseñadas.

El concepto de habilidad social ha sido estudiado ampliamente y existen diversas conceptualizaciones y taxonomías acerca del tema; sin embargo, señalar su importancia es fundamental, pues como afirman Peñafiel y Serrano (2010), las habilidades sociales son requeridas para ejecutar de forma competente una tarea de índole interpersonal, además, permiten al niño mantener relaciones con sus pares y adultos que le rodean de manera competente y satisfactoria. Las autoras también señalan que las habilidades sociales son importantes en la medida que influyen en el funcionamiento presente como en el futuro del niño; además, están implicadas en la asimilación de papeles y normas sociales en las que el niño se desarrolla y le ayudan a la hora de relacionarse.

Teniendo en cuenta que las habilidades sociales “son estrategias que los niños aprenden y que les permiten comportarse de manera adecuada en diferentes ámbitos y ayudan al niño a iniciar o manejar una interacción social en diversos entornos y con un número de personas” (Mesonero, 1995, p.67), estas deben ser enseñadas en el entorno de la primera infancia, debido a que es en éste período en el que se aprende sobre comportamiento y expectativas sociales.

Las relaciones sociales durante la infancia, según Vigotsky (1931) dan pie a la formación de funciones psíquicas superiores. Toda función psíquica superior aparece en la

163

Citación del artículo: Giraldo Agudelo, M., Gómez López, M., Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista Psicoespacios*, Vol. 9, N. 14, junio 2015, pp. 161-196, Disponible en <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

Recibido 14. 02. 2015

Arbitrado 17.03. 2015

Aprobado 18.04. 2015

escena del desarrollo dos veces, inicialmente como una relación con el otro, como una relación social, mediatizada por las herramientas culturales, y posteriormente, como una función psíquica interna. Lo anterior pone atención precisamente al asunto de la importancia del proceso de acompañamiento que debe desempeñar el adulto en relación a las actividades que lleva a cabo el niño con el medio ambiente.

Como se menciona en el artículo “La teoría del aprendizaje y desarrollo” de Vygotsky en la revista “Innovar en la educación” de marzo de 2008, los adultos juegan un papel fundamental en la formación de las funciones psíquicas superiores durante el periodo de la infancia ya que estos se convierten en mediadores e impartidores de la cultura que poco a poco los infantes con una constante adaptación a su medio exterior irán tomando y asimilando por medio del proceso de aprendizaje.

La importancia de la labor del adulto en el desarrollo de las funciones psíquicas superiores y las habilidades sociales la plantea Vygotsky con el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) la cual define como “la distancia en el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vigotsky, 1931, p. 133).

Según lo anterior, la familia emerge como un ambiente por excelencia encargado de la formación del niño. La familia es considerada núcleo básico de la sociedad, y como lo expresa Pía Figueroa (s.f., citada por Muñoz López, 2009) “es una red de vínculos, es una cadena de afectos que tiene historia y tiene mucho futuro, pero que, fundamentalmente, permite la

164

Citación del artículo: Giraldo Agudelo, M., Gómez López, M., Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista Psicoespacios*, Vol. 9, N. 14, junio 2015, pp. 161-196, Disponible en <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

Recibido 14. 02. 2015

Arbitrado 17.03. 2015

Aprobado 18.04. 2015

incorporación de muchos elementos" (p.155), por lo que esta juega un papel esencial en todas las áreas de desarrollo del ser humano.

Pero es de saber que la familia ha cambiado, por los efectos de la globalización en la vida del ser humano, como lo plantea Giddens (2000); ya que la familia tradicional, se ha convertido en una familia moderna en donde el padre como madre trabajan, porque "la igualdad sexual no es sólo un principio nuclear de la democracia sino que es también relevante para la felicidad y la realización personal" (Giddens, 2000, p.78), motivo por el cual los niños están cada vez menos tiempo con sus padres y es aquí donde reside la problemática principal debido a que esa función de mediadores e impartidores de la cultura se está limitando cada vez más por lo que al mismo tiempo se limita también el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

Considerando lo anterior, se puede afirmar que las instituciones educativas juegan un papel de gran importancia en cuanto a la responsabilidad que tienen de reforzar y complementar todas aquellas habilidades sociales que les han impartido a los niños en sus familias pero que necesitan ser potencializadas. En este orden de ideas es de gran importancia contar con estrategias pedagógicas y didácticas en el nivel de la educación preescolar orientadas al fomento de las habilidades sociales en los niños en el ambiente escolar.

Estas estrategias deben ser operacionalizadas mediante la actividad rectora para el niño en esta etapa particular de su desarrollo, la cual es precisamente el juego simbólico en la edad preescolar (Bronfenbrenner, 1987).

En el juego es donde se alberga un medio para que el niño ajuste su comportamiento a conductas que lo favorecen en su convivencia y su vida en sociedad. Duque (2007) retoma el juego como denominador común en la edad preescolar, siendo este “una de las actividades mediadoras más eficaces para convertir determinados logros evolutivos en hábitos y destrezas instrumentales al servicio de otras más complejas” (p.53); el juego, entonces, se vuelve relevante en la infancia por su eficacia para convertir algunos logros evolutivos del niño en hábitos y destrezas instrumentales que se prestan para servir a otras más complejas, como plantea Duque (2007).

A partir de la problemática planteada, surge la propuesta en este estudio particular de diseñar un Programa para el fomento de las habilidades sociales en los niños de 5 a 6 años en el ambiente escolar, mediante las actividades de juego simbólico, contribuyendo de esta forma a la creación de las estrategias pedagógicas y del material didáctico para el nivel de la educación preescolar.

## **2. Referente teórico.**

Los referentes teóricos que guiaron el estudio, se fundamentaron desde los términos de habilidades sociales y juego simbólico.

En primer lugar, para ampliar el concepto de habilidad social, se focalizó el estudio hacia las conceptualizaciones de Vallés y Vallés (1996), quienes citan diversos autores que

han definido y planteado la temática de habilidades sociales desde diversos enfoques y puntos de vista:

El término "Habilidad" proviene del modelo psicológico de la Modificación de Conducta y se emplea para expresar que la "competencia social" no es un rasgo de personalidad, sino más bien un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos (Michelson, 1987 en Vallés y Vallés, 1996, p.28).

La habilidad social, también es considerada como

la conducta de que permite a una persona actuar según sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás (Caballo, 1993 en Vallés y Vallés, 1996, p.28).

De igual manera, estas habilidades son planteadas como

la capacidad de actuar coherentemente con el rol que los demás esperan de uno" (Anaya, 1991 en Vallés y Vallés, 1996, p.28), los autores señalan que en esta postura "el autor enfatiza al rol en sus dimensiones de conciencia y asunción del papel y la habilidad para percibir, aceptar y anticipar el rol de los demás interlocutores (Vallés y Vallés, 1996, p. 28).

En segundo lugar, para continuar ampliando los referentes teóricos, se trabajó el juego simbólico desde Piaget, quien en su libro *la formación del símbolo en el niño* 1959 se refiere al juego como un acto de inteligencia que se da como resultado del equilibrio entre la asimilación y la acomodación, siendo en primera instancia simple asimilación funcional, Piaget (1959) menciona que para K. Groos (s.f) la característica principal de todo juego se explica por el proceso biológico por medio del cual todo órgano se desarrolla, postulado que ejemplifica al decir que para que un órgano crezca es necesario que sea alimentado y este es brindado en la medida en que este lo requiere, por lo cual cada actividad mental sea la más elemental o superior posee la necesidad para poder desarrollarse requiere ser alimentada constantemente por agentes externos, solo que en este caso son de carácter funcional y no material.

También, Buhler (s.f., citado por Piaget, 1959) menciona que el juego suele confundirse como un conjunto de actividades sensorio-motoras, pero esto es solo una parte que integra los comportamientos que no necesitan de un proceso nuevo de acomodación y se reproducen por obtener un placer meramente funcional, pero cuando se da el proceso de interiorización de los esquemas el juego empieza a diferenciarse de las conductas de adaptación para tornarse en un proceso de asimilación; por lo que se convierte en una clase de juego imaginativo que constituye una trasposición simbólica, con lo que se refiere a que los infantes someten todos los aspectos involucrados en su juego a actividades propias sin reglas ni limitaciones.

168

Citación del artículo: Giraldo Agudelo, M., Gómez López, M., Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista Psicoespacios*, Vol. 9, N. 14, junio 2015, pp. 161-196, Disponible en <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

Recibido 14. 02. 2015

Arbitrado 17.03. 2015

Aprobado 18.04. 2015



Entonces se puede concluir que la asimilación está orientada a crear un pensamiento que se orienta en un sentido dominante para obtener una satisfacción individual. En conclusión cuando el niño (a) empieza a socializar con sus pares integra reglas o no a su juego y/o adapta su imaginación simbólica según sean los requerimientos de la realidad, pero bajo sus construcciones espontaneas pero que tratan de imitar lo real.

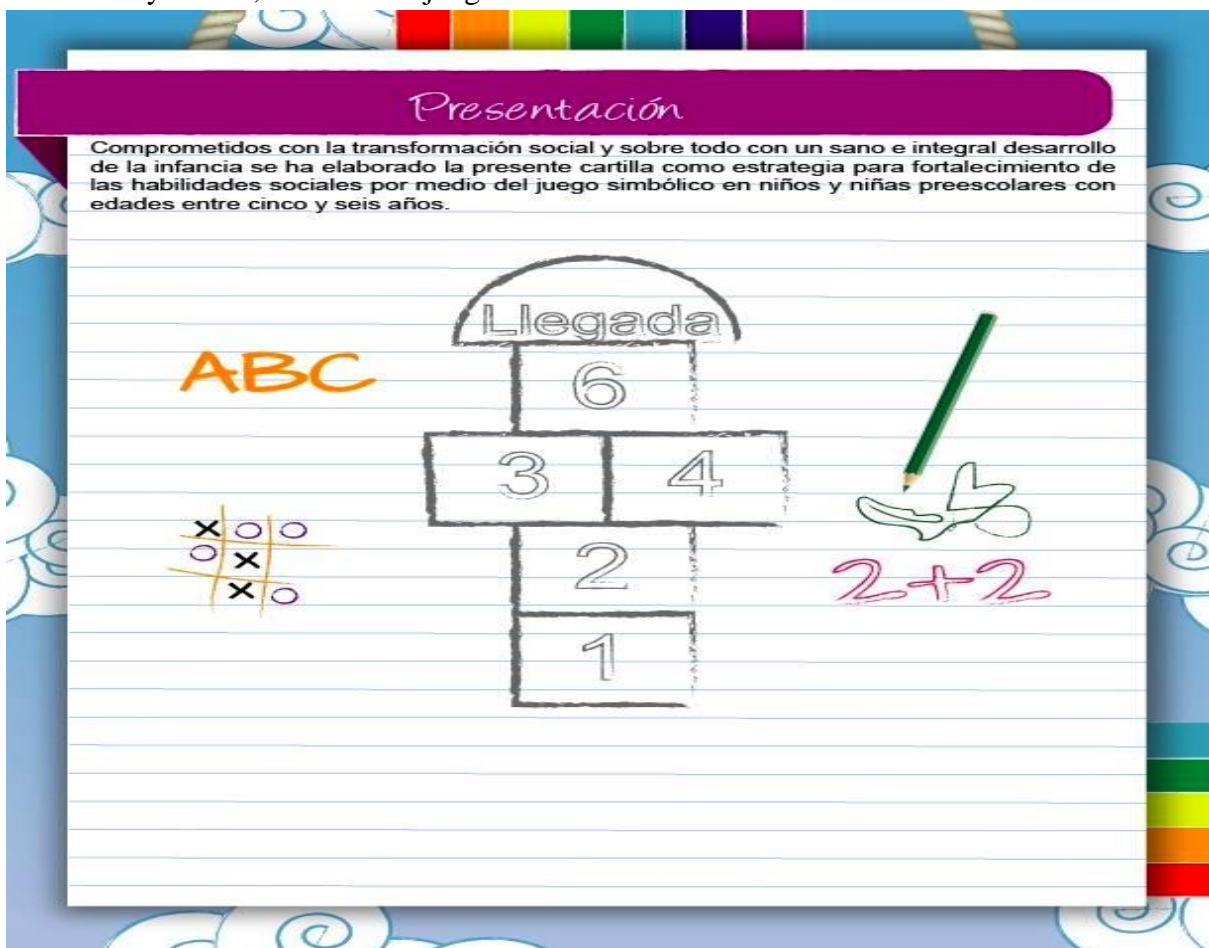
Otro aspecto fundamental desde el referente teórico de Piaget, es su teoría sobre el desarrollo cognoscitivo (Etapa Preoperacional) porque esta etapa del desarrollo es caracterizada según el autor (s.f., citado por Papalia y Wendkos, 1997) por la capacidad de realizar representaciones mentales de los objetos, palabras o símbolos debido el niño (a) les ha otorgado significados, esto es lo que se llama pensamiento simbólico, pero donde aún los niños no están listos para usar la lógica. La diferencia con la etapa primera sensoriomotriz del desarrollo se encuentra basada en el hecho de que los niños de este primer estadio a medida que empiezan a dar sus primeros pasos inician también con un proceso generación de ideas y representaciones mentales las cuales están limitadas a las cosas que se encuentran presentes de forma física en su entorno inmediato, mientras en la etapa preoperacional los infantes han desarrollado la capacidad de pensar en cosas o personas que no están presentes o eventos que ya ocurrieron y expresarlo mediante el lenguaje hablado y escrito .

### 3. Metodología

La presente investigación es de un enfoque cualitativo, nivel descriptivo y método bibliográfico. Se utilizó como técnica de análisis de datos el análisis intra e intertextual y como instrumento la ficha bibliográfica. La población elegida para plantear y diseñar la presente investigación se enmarco en propuestas curriculares de habilidades sociales publicadas desde 1996 hasta 2010 tanto al nivel nacional, como internacional, realizandose un rastreo de libros, artículos, tesis, cartillas que hablan acerca de las habilidades sociales, el juego simbólico, el desarrollo evolutivo en la infancia entre otros temas.

#### 4. Resultados

A continuación se presenta ejemplo de algunos apartados del Programa diseñado en la presente investigación, orientado a fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 y 6 años, mediante el juego simbólico.



## Introducción

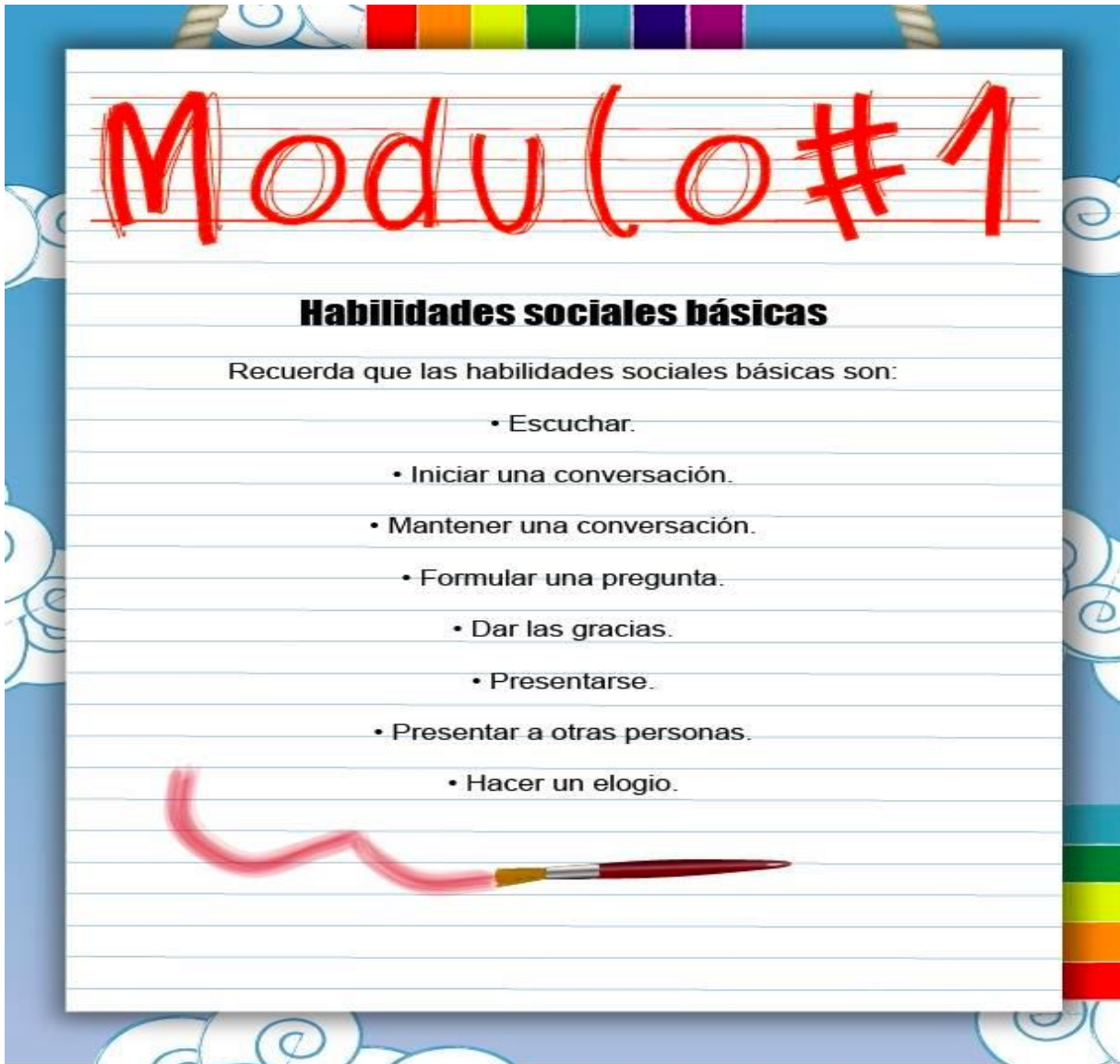
El ser humano, desde sus primeros años de vida se encuentra inmerso en diversas actividades enmarcadas por situaciones sociales del desarrollo; en donde las relaciones interpersonales se movilizan con gran importancia, y se ven representadas en la adquisición de refuerzos sociales, culturales y económicos; por lo que los niños que presentan comportamientos sociales de tipo inapropiado, experimentan aislamiento y rechazo, lo que significa menos felicidad como también insatisfacción personal (Peñañiel y Serrano, 2010). Dichas relaciones, se ven nutridas por las habilidades sociales que va adquiriendo el niño a lo largo de su infancia, las cuales, como señala Gil (1993) en Vallés y Vallés (1996) son manifestadas en las relaciones interpersonales, estas son aprendidas, y por ende deben ser enseñadas; el autor también afirma que las habilidades sociales como conductas, están orientadas a la obtención de distintos tipos de reforzamiento del ambiente así como de autoreforzos.

Las conductas que se emplean para conseguir estos refuerzos deben ser socialmente aceptadas (lo que implica tener en cuenta normas sociales básicas y normas legales del contexto sociocultural en el que tienen lugar, así como criterios morales). El sujeto debe tener capacidad para adecuar su comportamiento en función de los objetivos, sus propias capacidades, y las exigencias del ambiente. Esto requiere que se posea un repertorio amplio de conductas, y que estas sean suficientemente flexibles y versátiles (Gil, 1993 citado en Vallés y Vallés, 1996, p.30-31).

El concepto de habilidad social ha sido estudiado ampliamente y existen diversas conceptualizaciones y taxonomías acerca del tema; sin embargo, señalar su importancia es fundamental, pues como afirman Peñañiel y Serrano (2010), las habilidades sociales son requeridas para ejecutar de forma competente una tarea de índole interpersonal, además, permiten al niño mantener relaciones con sus pares y adultos que le rodean de manera competente y satisfactoria. Las autoras también señalan que las habilidades sociales son importantes en la medida que influyen en el funcionamiento presente como en el futuro del niño; además, están implicadas en la asimilación de papales y normas sociales en las que el niño se desarrolla y le ayudan a la hora de relacionarse.

Es necesario señalar que la importancia de las habilidades sociales cubre un sinnúmero de dimensiones en el ámbito escolar, lo que ha generado que estas cobren una importancia cada vez mayor en los programas dirigidos a la población infantil y juvenil como lo señalan Vallés y Vallés (1996) en su libro "Las Habilidades Sociales en la Escuela, una propuesta curricular".

Los autores afirman que el aprendizaje se ve afectado por el comportamiento disruptivo, que cuando alcanza niveles de agresividad, se convierte en foco de estrés para el profesor, generando así mismo efectos negativos en los compañeros; esto se evidencia en el



**Modulo #1**

**Habilidades sociales básicas**

Recuerda que las habilidades sociales básicas son:

- Escuchar.
- Iniciar una conversación.
- Mantener una conversación.
- Formular una pregunta.
- Dar las gracias.
- Presentarse.
- Presentar a otras personas.
- Hacer un elogio.

## Día de marionetas

### Objetivo de la Actividad:

Fortalecer habilidades sociales básicas de escucha, mediante el ejercicio de iniciar y mantener conversaciones con los títeres, esta actividad, también incentiva a los niños a hacer elogios y realizar preguntas

**Duración:** 1 hora

### Descripción de la actividad:

1. En primer lugar, es importante adecuar un espacio del preescolar con un telón donde se pueda llevar a cabo la obra de títeres la cual puede contener un guión en el que su personaje principal es descortés, no salude, no pida permiso y no respete a los mayores, es decir, la temática propuesta son las habilidades sociales básicas como saludar, dar las gracias o presentarse, elementos que debes introducir a la obra
2. Se les pide a los niños que ayuden al personaje a mejorar su comportamiento, y a darle un aplauso cada vez que él realice conductas positivas.

### Materiales:

Se requiere un Telón.  
Tres Títeres previamente elaborados.

### Recomendaciones:

A medida que realices la obra, debes hacer intervenciones donde los niños mantengan conversaciones con los personajes.

## Vamos a construir un carro

### Objetivo de la actividad:

Con este juego, puedes incentivar en tus alumnos el respeto por el turno del compañero, motivar a que los niños hagan elogios a sus pares y fomentar el compañerismo y el valor de compartir.

**Duración:** 1 hora y 30 minutos

### Descripción de la actividad:

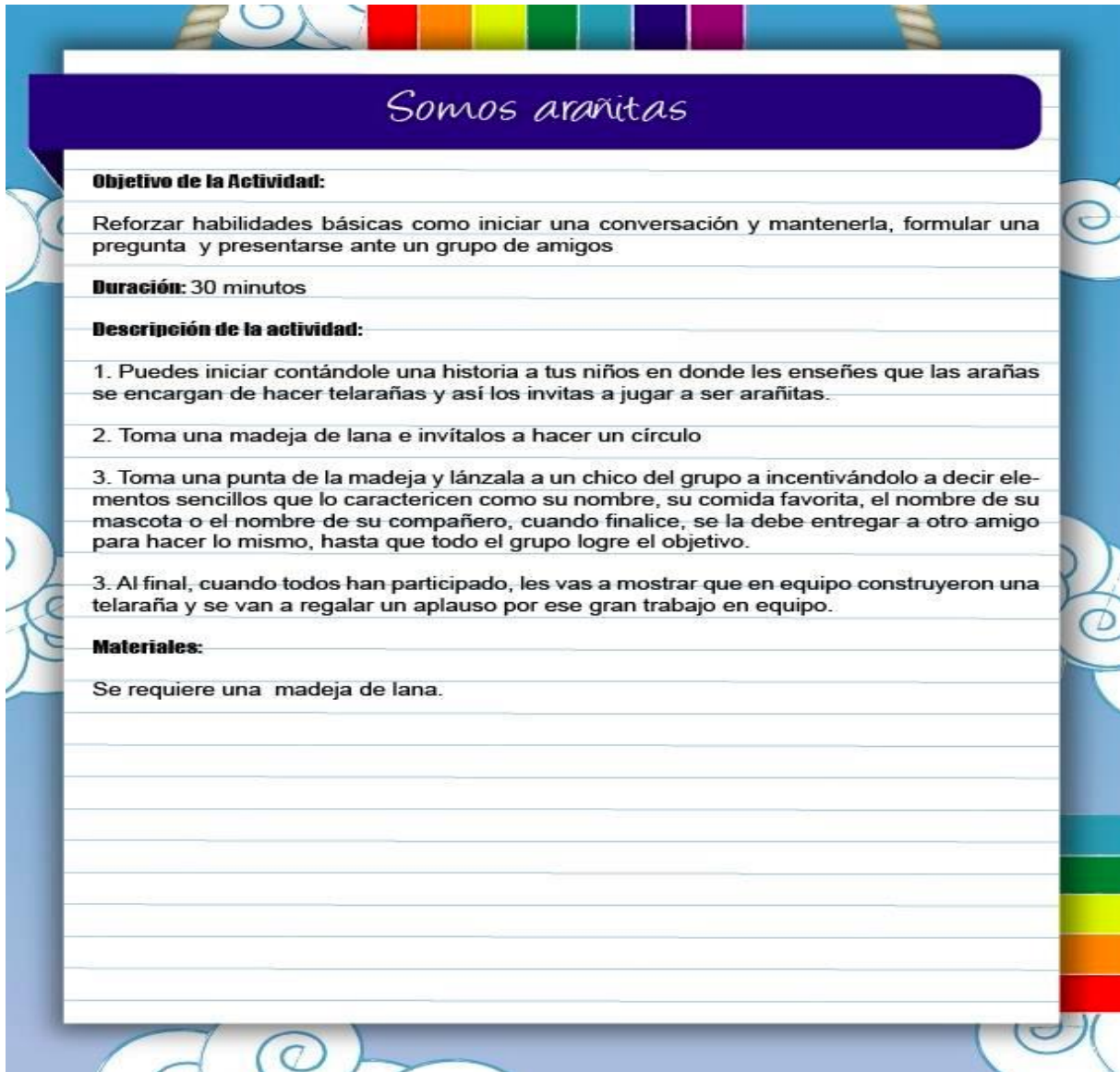
1. Distribuye todos los materiales sobre las mesas y entrega una caja de cartón grande por cada dos o tres niños.
2. Empieza a decorar platos desechables, con forma de llanta para pegarlas a las cajas
3. Ayúdales a construir un carro donde ellos quepan: Primero, deben empezar a decorar la caja por fuera, luego pega las llantas y por ultimo pega los tirantes en la parte superior de la caja, de manera que le sirvan a los niños para colgarlas sobre sus hombros
4. Cada niño va a compartir el carro que elaboró con un compañero para ir de paseo por el patio y hacer un tour en el que se van a incentivar para seguir instrucciones sencillas de movilidad.

### Materiales:

Cajas de Cartón  
Tirantes (puede ser hilaza o tela)  
Platos desechables  
Pintura  
Papeles de colores  
Pegante

### Observaciones:

Puedes Realizar recorridos temáticos, por ejemplo un tour por las estaciones del 1 al 5 o cualquier tema que estén trabajando en clase.  
Para el recorrido que te proponemos, puedes usar señalizaciones básicas como flechas que indiquen direcciones y señales de pare.



*Somos arañitas*

**Objetivo de la Actividad:**

Reforzar habilidades básicas como iniciar una conversación y mantenerla, formular una pregunta y presentarse ante un grupo de amigos

**Duración:** 30 minutos

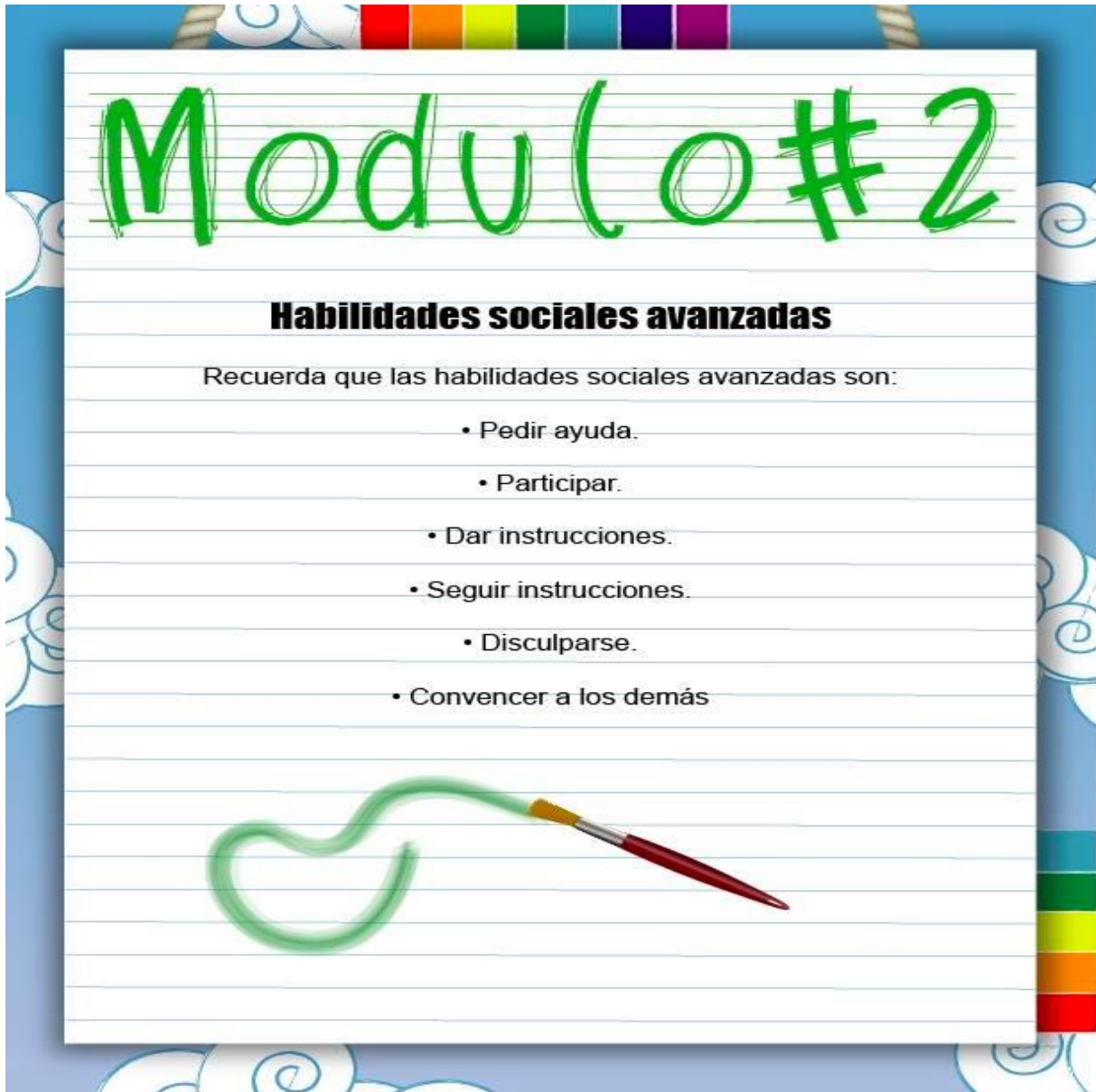
**Descripción de la actividad:**

1. Puedes iniciar contándole una historia a tus niños en donde les enseñes que las arañas se encargan de hacer telarañas y así los invitas a jugar a ser arañitas.
2. Toma una madeja de lana e invítalos a hacer un círculo
3. Toma una punta de la madeja y lánzala a un chico del grupo a incentivándolo a decir elementos sencillos que lo caractericen como su nombre, su comida favorita, el nombre de su mascota o el nombre de su compañero, cuando finalice, se la debe entregar a otro amigo para hacer lo mismo, hasta que todo el grupo logre el objetivo.
3. Al final, cuando todos han participado, les vas a mostrar que en equipo construyeron una telaraña y se van a regalar un aplauso por ese gran trabajo en equipo.

**Materiales:**

Se requiere una madeja de lana.





**Modulo #2**

**Habilidades sociales avanzadas**

Recuerda que las habilidades sociales avanzadas son:

- Pedir ayuda.
- Participar.
- Dar instrucciones.
- Seguir instrucciones.
- Disculparse.
- Convencer a los demás

## ¡Vamos de pesca!

### **Objetivo de la Actividad:**

Fortalecer habilidades sociales avanzadas mediante la escucha de instrucciones para el desarrollo de actividad.  
Reforzar habilidades sociales como pedir ayuda y participar.

**Duración:** 1 Hora

### **Descripción de la actividad:**

1. Previo a la actividad, construye cañas de pescar con la ayuda de alambre y un imán en la punta, también puedes llevar peces de papel con un clip en la boca para que los niños los decoren.
2. Cuando tengan los peces listos, utiliza papel celofán azul, úsalo como un lago y coloca ahí los peces.
3. Organiza dos equipos, cada niño debe tener un turno para pescar con su caña, de manera que el clip en la boca del pez se adhiera al imán de la caña.
4. Cada vez que alguien consiga pescar un pez, deben hacer un elogio y cuando alguno no lo logre debe pedir ayuda a su equipo.

### **Materiales:**

Para las cañas de pescar:

Alambre  
Imanes

### **Para el lago:**

Papel para los peces  
Pinturas  
Pegante  
Papeles de colores

Citación del artículo: Giraldo Agudelo, M., Gómez López, M., Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista Psicoespacios*, Vol. 9, N. 14, junio 2015, pp. 161-196, Disponible en <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

Recibido 14. 02. 2015

Arbitrado 17.03. 2015

Aprobado 18.04. 2015

## Imitando imitando

**Objetivo de la Actividad:**

Reforzar el seguimiento de instrucciones mediante actividades del currículo escolar.

**Duración:** 30 minutos

**Descripción de la actividad:**

1. Muéstrale a tus niños fichas con dibujos de animales que sean conocidos para ellos.
2. Incentívalos para que repitan el sonido que imita cada animal.
3. Después puedes hacer sonidos para que ellos adivinen el animal correspondiente.
4. Cuando un niño adivine, todo el grupo lo va a felicitar.

**Materiales:**

Fichas previamente elaboradas con imágenes de animales.

## Armando el cuento

### **Objetivo de la Actividad:**

Fortalecer el seguimiento de instrucciones y la participación de los niños en actividades que involucren el pensamiento creativo.

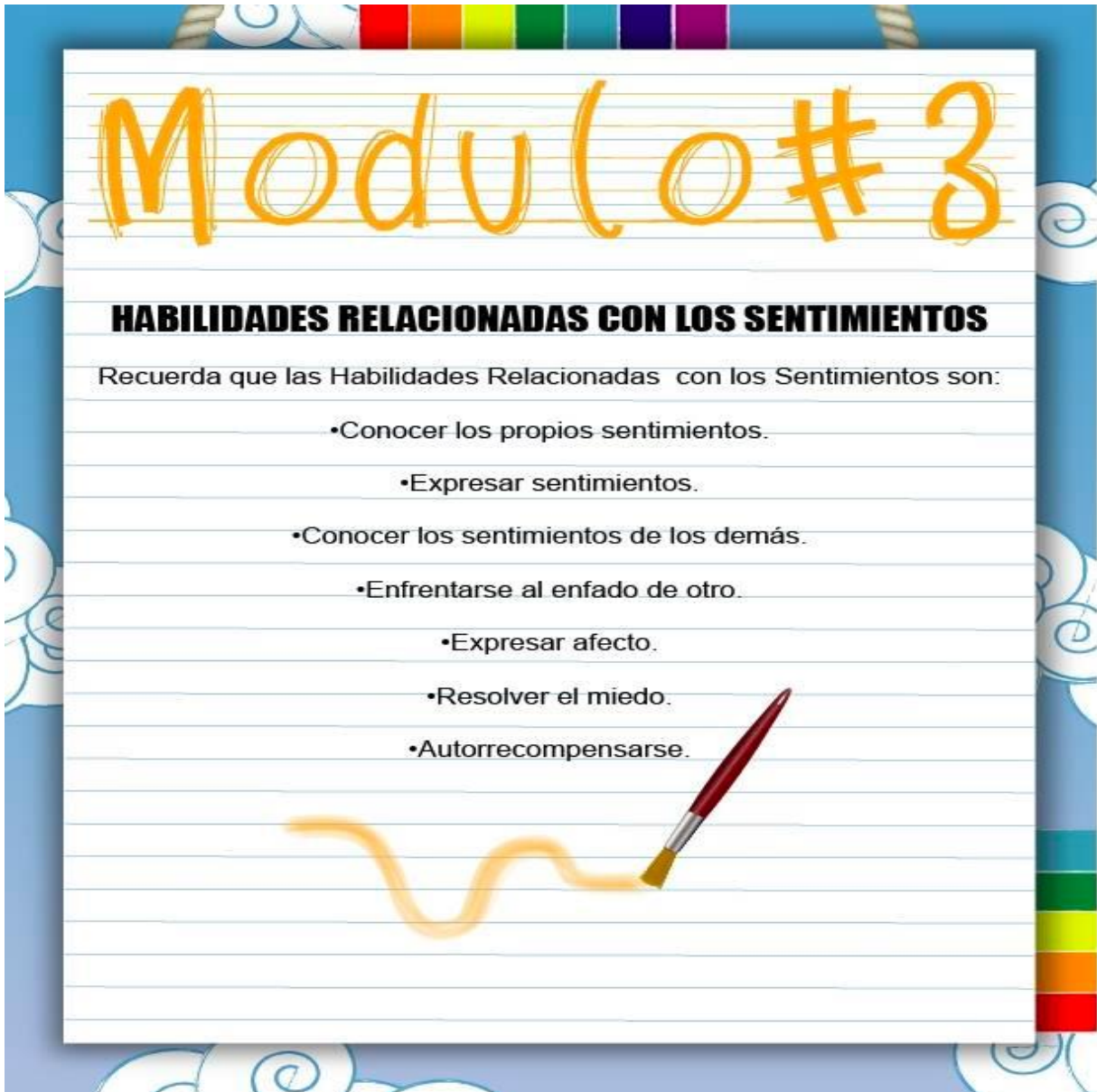
**Duración:** 1 hora y 30 minutos

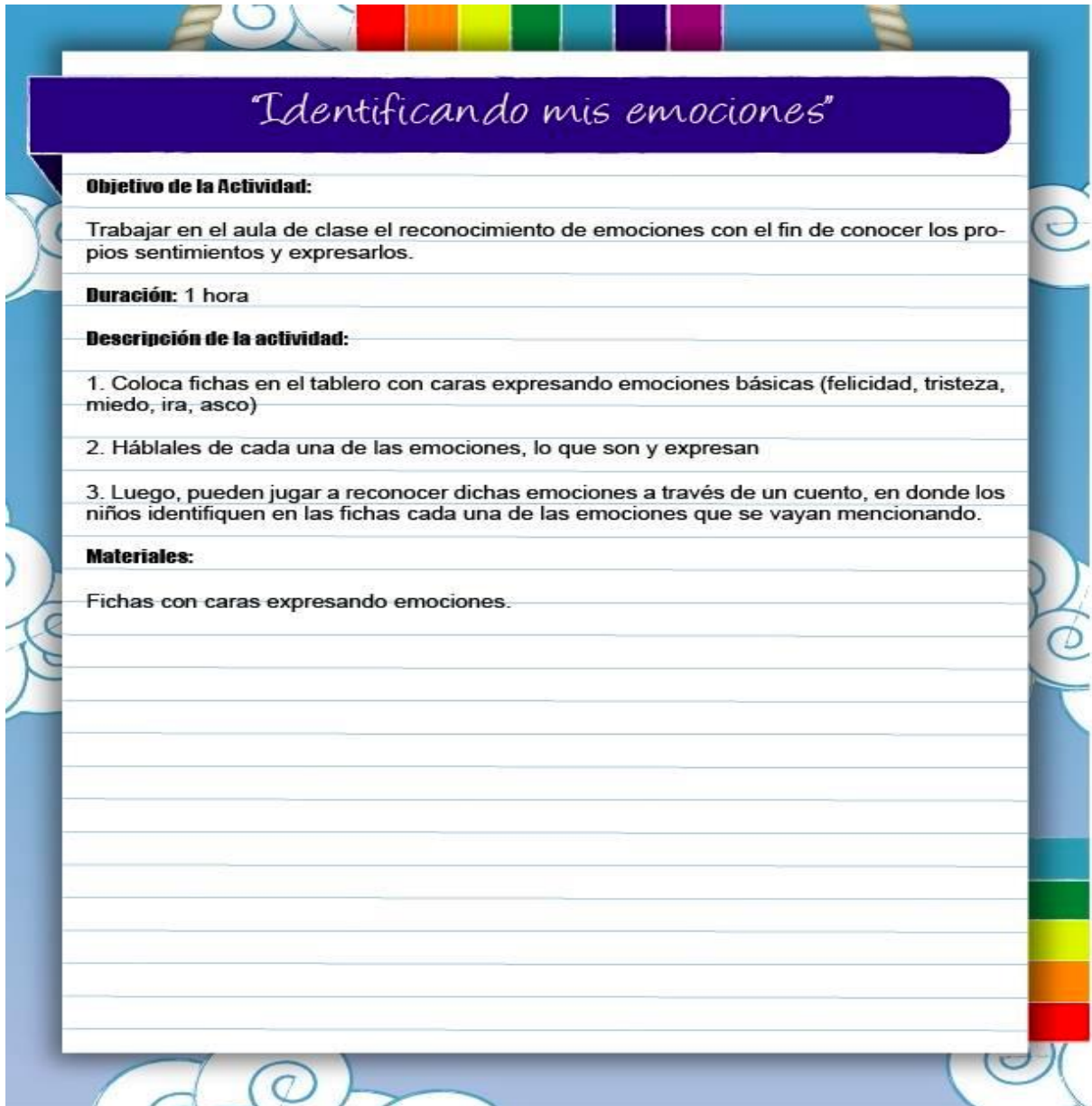
### **Descripción de la actividad:**

1. Cuenta un cuento a tus niños, relacionado con un tema que estén viendo en clase.
2. Lleva figuras previamente recortadas para que al finalizar el cuento, socialicen y los niños las decoren
3. Previo a la actividad, lleva un mural alusivo al cuento, donde los niños puedan ubicar las figuras elaboradas mediante instrucciones que les des e ideas que ellos propongan

### **Materiales:**

Cartulina para el mural  
Materiales como aserrín, algodón, papeles de colores  
Pegante  
Lápices de color





*Identificando mis emociones*

**Objetivo de la Actividad:**

Trabajar en el aula de clase el reconocimiento de emociones con el fin de conocer los propios sentimientos y expresarlos.

**Duración:** 1 hora

**Descripción de la actividad:**

1. Coloca fichas en el tablero con caras expresando emociones básicas (felicidad, tristeza, miedo, ira, asco)
2. Háblales de cada una de las emociones, lo que son y expresan
3. Luego, pueden jugar a reconocer dichas emociones a través de un cuento, en donde los niños identifiquen en las fichas cada una de las emociones que se vayan mencionando.

**Materiales:**

Fichas con caras expresando emociones.

*"La caja mágica"*

**Objetivo de la Actividad:**

Incentivar a los niños a expresar lo que sienten ante sensaciones nuevas o desconocidas.

Duración: 45 minutos

**Descripción de la actividad:**

1. Decora una caja, que sea llamativa para tus niños.
2. Introduce elementos de diversas texturas: duros, blandos, gruesos y delgados para que cada niño pueda experimentar sensaciones diferentes al introducir su mano a la caja mágica.
3. A medida los niños van tocando las cosas, incentívalos para que describan e imaginen qué están palpando

**Materiales:**

1 Caja decorada  
Elementos de diversas texturas

**Observación:**

¡La gelatina es una excelente idea para introducir en tu caja!

Citación del artículo: Giraldo Agudelo, M., Gómez López, M., Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista Psicoespacios*, Vol. 9, N. 14, junio 2015, pp. 161-196, Disponible en <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

Recibido 14. 02. 2015  
Arbitrado 17.03. 2015  
Aprobado 18.04. 2015

**Modulo #4**

**HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN**

Recuerda que las habilidades alternativas a la agresión son:

- Pedir permiso.
- Compartir algo.
- Ayudar a los demás.
- Negociar.
- Empezar el autocontrol.
- Defender los propios derechos.
- Responder a las bromas.
- Evitar los problemas con los demás.
- No entrar en peleas.



## Fiesta de cocineros

### Objetivo de la Actividad:

Fomentar espacios para que los niños puedan realizar actividades de compartir y fortalecer las relaciones de compañerismo entre ellos.

**Duración:** 1 hora

### Descripción de la actividad:

1. Se les propone a los niños un juego de cocineros, donde cada uno va a tener su gorro de chef y se le va a dar una cantidad de masa lista para mazapanes.
2. Con esta masa se le indicara a los niños que hagan figuras libres.
3. Posteriormente cuando ya han hecho los mazapanes los van a compartir con sus compañeros y profesoras.

### Materiales:

Mezcla lista para realizar Mazapanes en diferentes colores  
Moldes de diferentes figuras  
Clavos de olor (opcional)

### Observación:

Esta actividad implica lavar y secar las manos antes y después del juego.

*Hoy quiero ser...*

**Objetivo de la Actividad:**  
Identificar las diferentes profesiones que existen y como se pueden ayudar a los demás por medio de estas.

**Duración:** 1 hora

**Descripción de la actividad:**

1. Se les pregunta a los niños que les gustaría ser cuando sean grandes y porque
2. Cuando den respuesta a esta pregunta, se les indica que van disfrazarse y a imitar a los personajes de sus profesiones favoritas, como doctores, bomberos, pilotos etc.
3. Se les aclara que todas las profesiones fueron creadas con el fin de ayudar a las demás personas.

**Materiales:**  
Disfraces  
Diferentes implemento utilizados en la ejecución de la labor de los profesionales.  
Material didáctico

**Observación:**  
Se puede realizar una actividad sensibilizadora como contar un cuento o ver alguna película relacionada con el tema.

## Caraval en mi jardín

### Objetivo de la Actividad:

Fortalecer los lazos entre de amistad entre compañeros y fomentar una sana convivencia en el aula de clase.

**Duración:** 2 horas

### Descripción de la actividad:

1. Se forman grupos de trabajo de 3 a 4 alumnos.
2. Se entregan los materiales y se les dan las instrucciones de cómo y qué instrumentos pueden crear.  
Ejemplo: maracas, tambores, guitarras, xilófonos, etc.
3. Se ponen en video o en grabadora los sonidos de los diferentes instrumentos que están creados para que ellos aprendan a identificarlos y usarlos.

### Materiales:

Cartón  
Papel  
Botellas de vidrio  
Plástico  
Colbón  
Figuras decorativas  
Palitos de madera

### Observación:

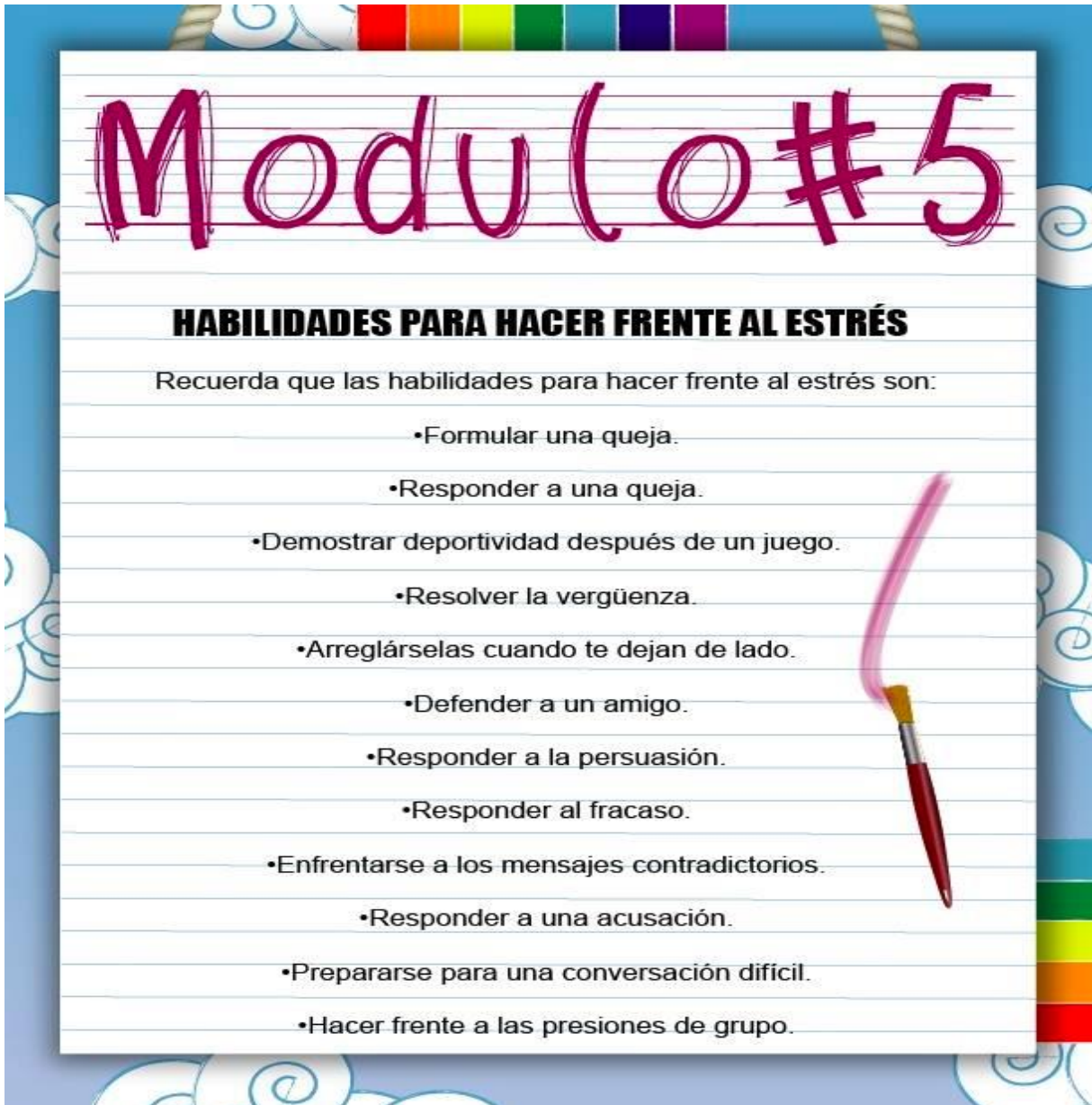
Se recomienda poner música folclórica e incentivar que los alumnos utilicen los instrumentos musicales que han creado.

Citación del artículo: Giraldo Agudelo, M., Gómez López, M., Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista Psicoespacios*, Vol. 9, N. 14, junio 2015, pp. 161-196, Disponible en <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

Recibido 14. 02. 2015

Arbitrado 17.03. 2015

Aprobado 18.04. 2015



# Modulo #5

## **HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS**

Recuerda que las habilidades para hacer frente al estrés son:

- Formular una queja.
- Responder a una queja.
- Demostrar deportividad después de un juego.
- Resolver la vergüenza.
- Arreglárselas cuando te dejan de lado.
- Defender a un amigo.
- Responder a la persuasión.
- Responder al fracaso.
- Enfrentarse a los mensajes contradictorios.
- Responder a una acusación.
- Prepararse para una conversación difícil.
- Hacer frente a las presiones de grupo.

## ¿Preparados? Listos, ¡Fuera!

### **Objetivo de la Actividad:**

Incentivar una sana competitividad entre los compañeros de grupo y fomentar el deporte como medio para afrontar situaciones estresoras entre los niños.

Duración: 1 hora y 30 minutos

### **Descripción de la actividad:**

1. Realizar una pista de obstáculos por toda el aula de clase, se puede realizar carreras de costales, de equilibrio, de puntería, entre otras.
2. Distribuir de forma equitativa los alumnos en los diferentes equipos a competir
3. Brindar las instrucciones del juego de la forma más clara posible
4. Iniciar la competencia fomentando el apoyo y cooperación entre los equipos.

### **Materiales:**

Costales  
Balones  
Tiro al blanco  
Lasos

### **Observación:**

Es importante enseñarles a los niños a asumir de la mejor manera las pérdidas y los fracasos y a reconocer el triunfo de sus compañeros.

## Usando mi imaginación

### Objetivo de la Actividad:

Fomentar por medio de actividades de relajación diferentes estrategias de afrontamiento de situaciones escolares que puedan generar estrés.

**Duración:** 1 hora

### Descripción de la actividad:

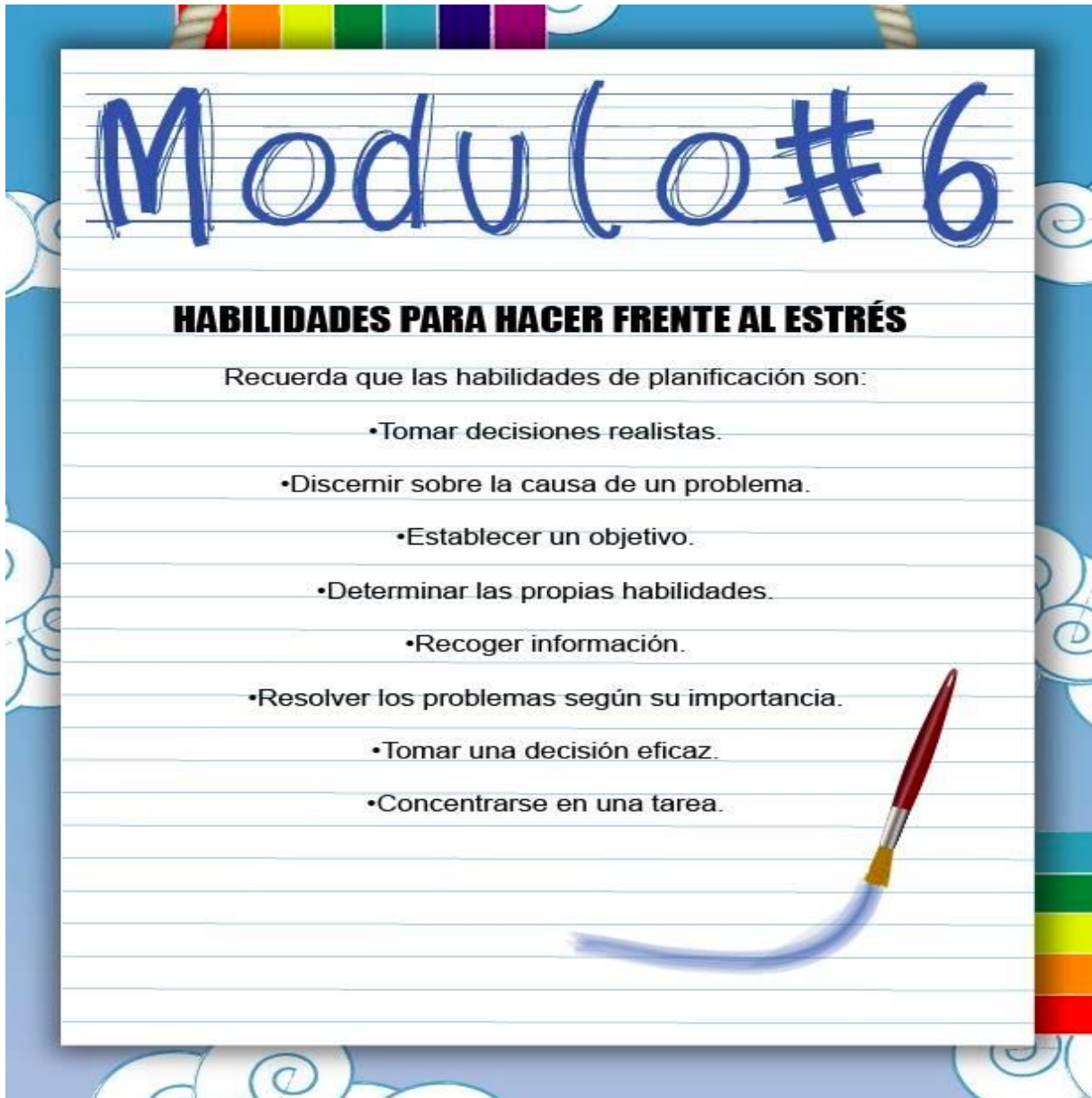
1. Se le indica a los alumnos que se acuesten en las colchonetas y cierren sus ojos
2. Se inician los sonidos de la naturaleza y se le pide que los escuchen cuidadosamente mientras respiran profundo y exhalan suavemente.
3. Después de unos minutos se les indica que imaginen los sonidos que están escuchando y así transcurre el resto de la actividad.

### Materiales:

Grabadora, equipo de sonido, computador  
Cd's o páginas en la red con sonidos de la naturaleza  
Colchonetas

### Observación:

Se recomienda velar porque en el momento en que se realizara la actividad no haya otros aspectos distractores como ruidos fuertes a nivel externo o interno del aula de clase. También es importante que los niños estén cómodos (usar uniforme de educación física preferiblemente).



**Modulo #6**

**HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS**

Recuerda que las habilidades de planificación son:

- Tomar decisiones realistas.
- Discernir sobre la causa de un problema.
- Establecer un objetivo.
- Determinar las propias habilidades.
- Recoger información.
- Resolver los problemas según su importancia.
- Tomar una decisión eficaz.
- Concentrarse en una tarea.

## Fiesta hawaiana

### **Objetivo de la Actividad:**

Fortalecer las habilidades de planificación por medio del establecimiento de objetivos y la concentración en una determinada tarea, esto con el fin de mejorar la atención de los alumnos en el aula de clase.

**Duración:** 1 hora y 30 minutos

### **Descripción de la actividad:**

1. Se les indica a los niños que tendrán un viaje a la Isla de Hawai y cuando lleguen allí tendrán una fiesta Hawaiana pero que ellos mismos deberán crear sus trajes.
2. Se les hace entrega de los diferentes materiales que necesitaran para la construcción de sus trajes y accesorios como manillas, collares, entre otros.
3. Se les pone un tiempo límite para que terminen esta actividad de 1 hora.
4. Luego se inicia la fiesta, se pone la música y se incentiva a que compartan entre sí de este agradable momento.
5. Se premia el traje más llamativo y creativo.

### **Materiales:**

Bolsas de colores  
Flores artificiales  
Pepitas de colores  
Nailon  
Silicona líquida  
Tijeras

### **Observación:**

Se requiere se sumó cuidado con el manejo que los niños puedan tener con los materiales a usar, con el fin de prevenir accidentes.



## Juguemos en las estaciones

### Objetivo de la Actividad:

Incentivar la toma de decisiones realistas por medio de una adecuada recogida de la información al identificar los diferentes objetos o elementos que se necesita para ir de viaje a determinados lugares del mundo.

**Duración:** 2 horas

### Descripción de la actividad:

1. Se trabaja cada una de las 4 estaciones invierno, verano, otoño y primavera.
2. Se pueden poner videos o contar cuentos que describan cada una de estas estaciones y que contengan imágenes o ilustraciones ricas en colores y representaciones de cada uno de los tiempos.
3. Se divide el número de alumnos en 4 grupos con la finalidad de que cada grupo recree de la forma más creativa el vestuario de cada una de las estaciones y las actividades que en estas se pueden realizar.

### Materiales:

Diferentes elementos, accesorios, prendas de vestir asociados a las estaciones climáticas del año.

### Observación:

Puedes decorar el aula de clase con las distintas estaciones del año, con el fin de incentivar mucho más la imaginación en los niños.

## Referencias bibliográficas

- Abad, J. et al. (2011). El Juego Simbólico. Barcelona: Editorial GRAÓ
- Ávila Baray, H. (2006). Introducción a la metodología de la investigación. España Consulta en línea [19 de abril de 2014]: [www.eumed.net/libros/2006c/203/](http://www.eumed.net/libros/2006c/203/)
- Betina Lacunza, A, Contini de González, N. (2009). Las Habilidades Sociales en Niños Preescolares en Contextos de Pobreza. Recuperado desde [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S168840942009000100006&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S168840942009000100006&lng=es&nrm=iso)
- Bronfenbrenner, U. (1987). La Ecología del Desarrollo Humano. Editorial Paidós. Ibérica
- Camacho Medina, L. (2013). El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años. Recuperado desde [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO\\_MEDINA\\_LAURA\\_JUEGO\\_SOCIALES.pdf?sequence=1](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1)
- Camacho Medina, L. (2013). El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años. Recuperado desde [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO\\_MEDINA\\_LAURA\\_JUEGO\\_SOCIALES.pdf?sequence=1](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1)
- Cardona C (2002). Introducción a los Métodos de Investigación en Educación. Madrid: EOS
- Correa Mejía, J., Fragozo Torres, Z. Programa de Entrenamiento en Habilidades Sociales. Desarrollo interpersonal. (2009). Barranquilla: Educosta, Editorial Universitaria de la Costa.
- Duque H (2007). Los Ciclos Vitales del Ser Humano. Tomo I. Madrid: Editorial San Pablo.
- Galeano, M (2004.) Estrategias de Investigación Social Cualitativa, Un Giro en la Mirada. Medellín: La Carreta Editores
- Garcés Delgado, Y., Santana Vega, L., García, L. (2012) "El Desarrollo de Habilidades Sociales: Una Estrategia Para Potenciar la Integración de Menores en Riesgo de Exclusión. Recuperado desde <http://www.ujaen.es/revista/reid/monografico/n2/REIDM2art9.pdf>
- Garcés Delgado, Y., Santana Vega, L., García, L. (2012) "El Desarrollo de Habilidades

Citación del artículo: Giraldo Agudelo, M., Gómez López, M., Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista Psicoespacios*, Vol. 9, N. 14, junio 2015, pp. 161-196, Disponible en <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

Recibido 14. 02. 2015

Arbitrado 17.03. 2015

Aprobado 18.04. 2015

## 5. Conclusiones

Se espera que los resultados de este trabajo puedan contribuir de forma significativa en la creación de material didáctico para la educación preescolar que generara a futuro grandes beneficios para la misma.

Esta material podrá ser utilizado por los maestros en las instituciones educativas de educación preescolar, permitiendo mejorar los procesos educativos de la primera infancia en especial en los temas de habilidades sociales

De la misma forma podrá ser utilizado por padres de familia, permitiéndoles fomentar las habilidades sociales de sus hijos de forma más didáctica como lo es por medio del juego.

## Referencias

- Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Duque, H. (2007). *Los ciclos vitales del ser humano*. Tomo I. Madrid: Editorial San Pablo.
- Guiddens, A. (2000). *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Buenos Aires: Tauros.
- Mesonero, A. (1995). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. Madrid: Textos Universitarios Ediuno.

Citación del artículo: Giraldo Agudelo, M., Gómez López, M., Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista Psicoespacios*, Vol. 9, N. 14, junio 2015, pp. 161-196, Disponible en <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

Recibido 14. 02. 2015  
Arbitrado 17.03. 2015  
Aprobado 18.04. 2015

Muñoz López, L. (2009). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. Recuperado desde <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/1045>

Papalia, D., Wendkos, S. (1997). *Desarrollo humano*. Santa fe de Bogotá: McGraw-Hill.

Peñafiel Pedroza, E., Serrano García, G. (2010). *Habilidades sociales*. Madrid: Editex.

Piaget, J. (1959). *La Formación del símbolo*. Neuchatel: Editions Delachaux & Niestlé.

Vygotsky, L. (1931). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. Moscú: Editorial Pravda.

Vallés Arandiga, A., Vallés Tortosa, C. (1996). *Las habilidades sociales en la escuela: una propuesta curricular*. Madrid: Editorial EOS.