

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EDUCACIÓN
INFANTIL**



Opción B: investigación en el ámbito de la educación y/o formación

M^a CELIA MANSO BLANCO

NOMBRE DEL TUTOR

JUAN JOSÉ LUIS CARBALLO CENIZO

RESUMEN:

El juego es un derecho universal y fundamental de los niños y niñas. A través de él, se potencian las distintas áreas, desarrollándose cognitiva, motriz, emocional y socialmente. Mediante el juego los niños no sólo se divierten, sino que trabajan numerosos aspectos de su vida; el autodescubrimiento, a comprender el mundo que les rodea, la seguridad en sí mismos, la creatividad y la imaginación.

Con este trabajo de fin de grado hemos estudiado la evolución del juego tomando como punto de partida la manifestación de juego en los animales y comparándolo con cómo se manifiesta el juego en los seres humanos. Hemos analizado también las características del juego, los diferentes tipos existentes y la importancia de educar en igualdad, alejándonos de los estereotipos de género que dicta la sociedad. Por último, hemos hecho hincapié sobre cómo el juego funciona como una herramienta normalizadora en el alumnado con NEAE, los beneficios que genera y cómo podemos adaptar los juegos con las medidas necesarias en cada caso.

PALABRAS CLAVE: Juego, Educación Infantil, Desarrollo Social y Emocional, Perspectiva de Género, Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)

ABSTRACT:

Play is a universal and fundamental right of children. Through it, the different areas are enhanced, developing cognitively, motor, emotionally and socially. Through play, children not only have fun, it also works on numerous aspects of their lives; self-discovery, understanding the world around them, self-confidence, creativity and imagination.

With this end-of-degree project we have studied the evolution of play taking as a starting point the manifestation of play in animals and comparing it with how play manifests itself in humans.

We have also analyzed the characteristics of the game, the different existing types and the importance of educating in equality, moving away from the gender stereotypes that society dictates. Finally, we have emphasized how the game works as a normalizing tool for students with SSEN, the benefits it generates and how we can adapt the games with the necessary measures in each case.

KEY WORDS: Games, Early Childhood Education, Social and Emotional Development, Gender Perspective, Students Special Education Needs (SSEN).

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos	6
3. Marco teórico.....	6
3.1 Qué es el juego	6
3.2 ¿Es el juego un comportamiento exclusivo de los seres humanos?	8
3.3 Características del juego	10
3.4 Tipos de juego.....	10
3.5 El juego como medio para el desarrollo social y emocional del niño	14
4. El juego desde la perspectiva de género	15
4.1 Reproducción de los estereotipos de género en Educación Infantil a través de los juegos y juguetes.....	15
4.1.1 Experiencia en el aula	16
4.2 Importancia del juego para educar en igualdad	18
5. Alumnado con NEAE.....	18
5.1 El juego como herramienta integradora para el alumnado con NEAE.....	19
5.2 Adaptación del juego a los A.C.N.E.A.E.S	20
6. Conclusiones	22
7. Referencias bibliográficas.....	24

1. Introducción

La etapa de Educación Infantil es esencial para el desarrollo de los niños y niñas. Es en este periodo donde se realizan los primeros aprendizajes: los niños aprenden, desarrollan y ponen en práctica destrezas de tipo cognitivas, sociales, afectivas y motrices, algo que será indispensable para su desarrollo y para convertirse en un futuro en personas independientes y autosuficientes.

«La educación de los pequeños es, pues la cuestión más importante para el porvenir de la humanidad», (M. Montessori, 1994, p.37)

Para conseguirlo, una herramienta que no podemos obviar en esta etapa educativa es el juego. El juego es una necesidad básica para garantizar un aprendizaje significativo, más allá de cumplir con su función lúdica y de entretenimiento. De esta manera, aprenderán jugando a la par que van conociendo el mundo que les rodean y adquiriendo nuevas habilidades.

El juego, no obstante, no es una actividad exclusiva de los seres humanos. Se ha manifestado, y sigue haciéndolo, en el resto de especies del reino animal, mayoritariamente en los mamíferos, con diferencias y particularidades propias de cada animal. Al igual que ocurre con los niños y niñas, el juego se desarrolla en las etapas tempranas de los animales, momento en el cual las crías comienzan a conocer, curiosear y explorar el mundo que les rodean. De la misma forma, el juego cumple un papel fundamental en el desarrollo de las crías, pues les permitirá establecer una buena relación social con su grupo familiar, así como les facilitará el aprendizaje de las habilidades y condiciones que le serán útiles para el resto de sus vidas.

Otro punto de gran importancia que veremos es cómo el juego es entendido como una actividad normalizadora para con el alumnado que presenten Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, (N.E.A.E) dentro del aula. El juego funciona como una herramienta clave para aquellos alumnos y alumnas que presenten estas necesidades, tanto para su propio desarrollo como para integrarse y recibir un trato igual con el resto de sus compañeros dentro del aula.

2. Objetivos

El principal objetivo de este trabajo es recalcar el valor que tiene el juego en la vida de los niños y niñas, y la importancia que tiene su presencia durante la etapa de la Educación Infantil.

Otro objetivo es el de analizar el comportamiento de los niños y niñas y la reproducción de conductas estereotipadas en relación al uso de juguetes y juegos dentro del aula. Para ello, durante el transcurso de mis prácticas, he observado durante varias semanas como se relacionan, que juegos eligen y la manera en la que utilizan los distintos juguetes.

En este trabajo encontraremos diferentes apartados que tratarán diferentes cuestiones relacionadas con el juego, como qué es el juego definido por distintos autores, características y cualidades del mismo, así como la importancia que tiene el juego dentro del aula para los niños y niñas con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.

3. Marco teórico

3.1 Qué es el juego

El juego es una actividad natural e inherente en las personas que comienza, se desarrolla y potencia durante la niñez. Si bien es cierto que esta práctica se asocia con los primeros años vida de las personas, sin embargo, se manifiesta durante toda la vida, incluso en la etapa de la vejez. Esta actividad se caracteriza por su carácter lúdico, divertido y satisfactorio, sin dejar a un lado la importancia que ejerce en el ámbito social, siendo a su vez una herramienta esencial para la adquisición de habilidades sociales, intelectuales, afectivas y psicomotoras.

Definir el juego es una tarea muy compleja, pues es un término que abarca numerosas acepciones e interpretaciones. Para ello, vamos a tomar como ejemplo algunas definiciones que han dado diferentes autores, que aunque presentan diferencias, todas ellas coinciden en que el juego es imprescindible en la vida de las personas, especialmente para los niños y niñas.

Empezando por la definición de la Real Academia Española, (RAE 2021, definición 2), esta establece que el juego es “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Para Gross (1992), “el juego es un ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande” (pág. 236).

Así mismo, según Jacquin (1958), “el juego es una actividad espontánea y desinteresada... El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”.

Para Lee (1977), “el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”.

Por otro último, nos encontramos con la definición de Huizinga (1968) en el libro de Del Toro (2013) en la que declara que: “El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. (p.2)

En definitiva, podemos observar como cada autor aporta su definición sobre el juego desde su perspectiva, coincidiendo en la mayor parte en la importancia que ejerce esta actividad en la vida y desarrollo de los niños y niñas.

El juego es una actividad imprescindible en los primeros años de vida de los niños, pues su práctica les ayuda a entender el mundo que les rodea, adquirir valores y principios, desarrollar nuevas capacidades, múltiples beneficios para la construcción de una vida plena en la que sea capaz de desenvolverse de forma autónoma, equilibrada e independiente.

Por ello, el juego es entendido como un derecho fundamental para los niños y niñas, así está recogido en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño de la

ONU (UNICEF, 1989): Los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

No podemos hablar de infancia sin hablar del juego, dado que la acción de jugar es mucho más que los meros juegos; jugar implica tocar, manipular, descubrir, crear, improvisar, investigar, inventar, un sinnúmero de actividades que generan una sensación de libertad y disfrute a la par de ser una fuente de aprendizaje continua.

3.2 ¿Es el juego un comportamiento exclusivo de los seres humanos?

Una vez hemos definido y entendido el término juego, nos preguntamos, ¿es una actividad que solo realizan los humanos, o podemos observarla también en otros animales? La respuesta es que no, no es un comportamiento exclusivo de las personas, los animales también juegan. Podemos encontrar similitudes, en cuanto al origen y objetivos a satisfacer, y diferencias en cuanto a la concepción que las personas tenemos sobre el juego.

El juego, entendido como una actividad voluntaria cuyo objetivo es el placer y el disfrute, es una actividad compleja que mayoritariamente solo pueden realizar el 80% de los animales mamíferos. No obstante, de forma menos frecuente, puede darse en otros animales si se encuentran en espacios cautivos, como son algunas aves, peces y reptiles, en los que se han observado comportamientos rudimentarios que recuerdan a juegos. (Lobato Vila, 2016).

Generalmente, los animales juegan para conocer el entorno en el que viven debido a ese instinto exploratorio que poseen. En otras ocasiones, puede deberse simplemente por un impulso de diversión o distracción cuando no responden a satisfacer o mejorar su supervivencia. Para los animales jóvenes el juego les permite adquirir experiencias en un gran número de comportamientos necesarios para cuando se conviertan en adultos. Al realizar estas acciones de forma repetitiva, adquieren habilidades que serán de gran importancia en situaciones como en la caza, en la huida e incluso en sus interacciones sociales.

Por ello, la aparición y manifestación de estas actividades, de jugar, explorar y descubrir, se vincula con las etapas juveniles, al igual que ocurre en la vida de los humanos. Es común observar este tipo de comportamientos cuando los animales son crías y están empezando a conocer el mundo: bebés de leones persiguiéndose y mordiéndose, hipopótamos que juegan salpicándose unos con otros dentro del agua o sin ir más lejos los animales domésticos: gatos y perros, que durante sus primeros años de vida el juego forma parte de su desarrollo.



Figura 1. Los cachorros de guepardo juegan a pelear. Foto de Paul Souders.



Figura 2. Gatito jugando con un juguete. Foto de Ron Biebrugge.

Pero, aunque el juego siempre se ha asociado con las primeras etapas de vida, la familia de los primates, han demostrado que una vez alcanzada la etapa de adultez, continúan jugando. Dentro de estos últimos, podemos analizar el comportamiento del mono; todos los monos cuando son jóvenes presentan esta conducta curiosa, pero tiende

a menguar cuando van alcanzando la siguiente etapa, a diferencia de nosotros, pues esa necesidad de investigar, la curiosidad por seguir explorando y seguir conociendo cosas nuevas, nunca desaparece del todo.

3.3 Características del juego

Partiendo de algunas ideas del psicólogo Jerome Bruner (1984), podemos abarcar y realizar una síntesis de las características del juego. Este autor establece que:

“El juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, tratándose, en suma, de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo, por el que los niños actúan por emoción y júbilo”. (p. 213)

El juego es un término muy complejo y que abarca numerosas concepciones, pero que presenta unas características determinadas que hacen diferenciar lo que es juego de lo que realmente no lo es:

- a) Es una actividad fundamental del niño, propia de la etapa de la infancia.
- b) Su finalidad es intrínseca, es decir, el niño no juega buscando otro objetivo.
- c) Es innato pues los niños y niñas juegan sin que nadie les haya enseñado.
- d) Es una manera de explorar e interactuar con el entorno y con uno mismo.
- e) Es atractiva y motivadora, que surge mayoritariamente de forma espontánea.
- f) Produce placer y distracción.
- g) No es necesario que haya material, ni objetos ni juguetes específicos.
- h) Al jugar, favorece el desarrollo de otras capacidades y habilidades, tanto físicas como cognitivas.
- i) Va cambiando y evolucionando con el tiempo y según la edad del niño.

3.4 Tipos de juego

El juego es una actividad ilimitada y de carácter global, que puede adoptar multitud de formas. Agrupar los juegos en diferentes categorías no es una tarea fácil, pues existen

tantas formas de jugar y de juegos como necesidades y intereses según la edad, la intención y la etapa de desarrollo en la que se encuentre cada niño y niña.

Para establecer una clasificación, vamos a partir de las teorías de dos grandes autores, en este caso, Rüssel y Jean Piaget.

La clasificación del juego de Rüssel parte de un criterio más amplio del juego, en el que incluye todas las manifestaciones de actividad lúdica, sin discriminación. Establece que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta a la ``inmadurez`` del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las distintas funciones (Rüssel, 1970).

Rüssel clasifica el juego en cuatro modalidades con una clara relación entre ellas:

- a) *Juego configurativo*: En él se refleja la inclinación usual de la infancia a ‘‘dar forma’’. Los niños y niñas disfrutan más del proceso de planear, de crear, de preparar el juego que del juego en sí. El niño disfruta imaginando el proceso, se recrea dando forma, pues consigue más estimulación e interés mientras lo lleva a la práctica que el resultado final.
- b) *Juego de entrega*: En los juegos infantiles no sólo son los productos de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones de los materiales. El material funciona como un componente de cooperación y ayuda dentro del juego. Por lo tanto, este tipo de juegos hay siempre una dualidad entre ambos; entre lo configurativo y la entrega. Existe una gran cantidad de juegos de estas características, como son los bolos, las peonzas, los aros, juegos con agua y jugar con bicicletas o monopatines.
- c) *Juego de representación de personajes*: A través de este tipo de juegos, el niño y la niña representan algo determinado, ya sea un personaje, un animal o una persona que desempeñe alguna profesión que les llame la atención, tomando como núcleo aquellas características y comportamientos propios de esa persona. Por ejemplo, representar a un animal no va más allá que reproducir su sonido o copiar el andar propio de ese animal. Al igual ocurre si se comportan como un profesor, un agente de policía, un cocinero; actuarán conforme cada profesión y realizarán las acciones pertinentes en cada caso.

Este tipo de juegos cobra una importancia muy elevada en esta etapa educativa; pues permite al niño vivir distintas realidades de forma global y significativa sin dejar de conocerse así mismo y crecer de forma individual.

- d) *El juego reglado*: Este juego se desarrollará y se llevará a cabo bajo el cumplimiento de una serie de normas y reglas que conduzcan la actividad y permitan su correcta ejecución. En este caso, las instrucciones no son percibidas como algo negativo que hay que evitar, sino todo lo contrario, se entienden como algo a conseguir, promoviendo positivamente la acción. En la mayor parte de los niños y niñas, el cumplimiento de las normas es algo que se debe cumplir estrictamente, pues ven en ellas la clave para que el juego se desarrolle de forma correcta. El juego de reglas, en el que se desarrolla de forma implícita un sentimiento de orden y seguridad, es uno de los que más perdura hasta que llegamos a la edad adulta.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Definió los principales tipos de juego en función a la etapa evolutiva de cada niño y niña, evolucionando y perfeccionándose a medida que van creciendo. Estableció una secuencia común del desarrollo de los comportamientos del juego, acumulativa y jerarquizada:

- a) *Los juegos de ejercicio*: Propios del período *sensorio-motor* (0-2 años). Desde los primeros meses de vida, los niños y niñas repiten todo tipo de movimientos y gestos por placer, consolidando progresivamente lo adquirido. Buscan esta repetición, el resultado inmediato y la pluralidad de los efectos producidos. Al principio estas acciones son movimientos simples, con o sin un objetivo aparente, propias de los primeros meses de vida, como es el sacudir un objeto que produzca un sonido o soltar y agarrar el chupete. Más adelante, estos ejercicios motores se volverán más complejos, como subir y bajar escaleras y cerrar y abrir puertas. Este comportamiento permite al niño descubrir por azar y reproducir de forma cada vez más consciente y voluntaria diferentes ejercicios y movimientos. En general, esta actividad lúdica motora está dirigida hacia una satisfacción inmediata, a conseguir el éxito de la causa-efecto.

b) *Los juegos simbólicos*: Propios de la *etapa pre conceptual* (2-4 años). Estos juegos se caracterizan por la representación de un objeto por otro. En esta edad también se inicia el lenguaje, elemento que servirá para favorecer la adquisición de esta nueva competencia de representación. Lo importante en este juego no es el propio objeto en sí, sino el significado que le otorga el niño, así, un muñeco representa un niño o una niña o un cubo de madera representa un barco o un coche. El niño empieza a simular situaciones imaginarias, a interpretar diferentes personajes y roles ficticios o reales. El juego simbólico favorece la interiorización de los esquemas, permitiendo al niño ordenar y diferenciar los acontecimientos pasados y presente, e incluso, ayudándoles a anticiparse a acciones del futuro.

A partir de la *etapa intuitiva* (4-7 años), el simbolismo va disminuyendo su actividad a favor de juegos de tipo fantasía donde se requiere más sociabilidad.

c) *Los juegos de construcción o montaje*: La realización de este tipo de juego no corresponde a ninguna etapa evolutiva. Se manifiesta cuando el niño se encuentra en una posición intermedia en la transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adquiridas. Si el bloque de madera que en la etapa anterior funcionaba como un barco o coche, en este momento servirá para construir, ser capaz de montar distintos elementos y combinarlos para hacer un todo.

d) *Los juegos de reglas*: Se manifiestan de forma progresiva a partir de los 4 hasta los 7 años. Su aparición dependerá de distintos factores y entorno en el que se desarrolle cada niño y niña. Durante la edad de 7 a 11 años los niños comenzarán a mostrar interés en los juegos con reglas sencillas, ordenadas y bien dirigidas. A la edad de los 12 años la dificultad aumenta notablemente, tomando relevo los juegos de reglas complejas. Estos juegos se caracterizan por su carácter independiente, lógico y estratégico. A través de ellos, los niños y niñas comienzan a adoptar estrategias de acción social, aprenden a relacionarse entre ellos, a buscar soluciones de forma justa y democrática, mientras ejercitan la responsabilidad y la confianza, tanto en el grupo, como en ellos mismos.

3.5 El juego como medio para el desarrollo social y emocional del niño

Como se ha mencionado en apartados anteriores, el juego es un medio esencial por el cual los niños y niñas van adquiriendo las competencias y conocimientos esenciales que sentarán las bases para en un futuro ir convirtiéndose en adultos funcionales y capaces.

Según Vygotsky (1932), ``El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño´´. A través del juego, cualquier destreza del niño se afianza y desarrolla más eficientemente que fuera de él.

Durante el juego, los niños y niñas adquieren la capacidad de acción y control de la experiencia. No solo están jugando mientras juegan, sino que, durante este proceso, los niños adquieren iniciativa al decidir a qué quieren jugar, y a la par comienzan a tomar sus propias decisiones, tanto hacia el juego como hacia ellos mismos. Esto va posibilitando que los niños comiencen a ser conscientes y a sentirse cada vez más capaces, autónomos y protagonistas de su propio aprendizaje. Todos estos elementos serán esenciales para garantizar la seguridad en sí mismos y ganar autoestima.

A través de los juegos dramáticos o simbólicos, juegos donde el niño adquiere el protagonismo y reproduce situaciones reales adoptando diferentes roles según lo requiera el juego, por ejemplo, jugar a las familias, a ser profesores, a ser policías y ladrones, los niños y niñas se benefician de una manera más directa y significativa. Por medio de este tipo de juego, son capaces de expresar sus propias y sentimientos. Comienzan a ser capaces de manejar diferentes situaciones, en ocasiones complejas y que generan conflictos entre sus compañeros, empujándoles a resolver esas situaciones de la mejor manera posible.

El desarrollo de las competencias emocionales y sociales son claves para garantizar un desarrollo integral en los niños y niñas. El juego contribuye a favorecer estas aptitudes, pues a través de él, los niños aprenden progresivamente a relacionarse con los demás, a empezar a forjar vínculos afectivos con el resto de sus iguales, además de, aprender valores esenciales como es el compartir, tratar y solucionar problemas. Es una herramienta con infinidad de opciones, en la que más allá de garantizar diversión y

entretenimiento, ayuda a superar situaciones o temores, que sin él no podrían ser capaces.

4. El juego desde la perspectiva de género

4.1 Reproducción de los estereotipos de género en Educación Infantil a través de los juegos y juguetes

Los niños y niñas tienden a reproducir comportamientos y actitudes que ven a su alrededor, ya sea por sus familias, por sus docentes o aprendidos a través de los medios de comunicación: internet, televisión, anuncios o publicidad. Así, los anuncios dirigidos a los niños y niñas muestran los estereotipos de género: las niñas salen con bebés, con muñecas y los niños con juegos de fuerza, de guerras, fomentando un comportamiento de fortaleza en los niños y un comportamiento delicado y maternal en las niñas.

En el periodo infantil, el contexto donde se relacionan los niños y las niñas es, evidentemente, el colegio. Es en el aula donde socializan la mayor parte entre iguales y donde se reflejan estas conductas y comportamientos, ya sea aprendido de forma directa como indirecta.

Es en esta edad cuando los niños y niñas van adquiriendo lo que se conoce como identidad de género y van aprendiendo las conductas y lo que se espera de cada uno de ellos, reforzando así comportamientos y actitudes propias de los estereotipos de género. Antes de nacer ya les asignamos un rol de género dependiendo si será niña o niño, si se anuncia que el bebé va a ser una niña todo lo que se le vaya a comprar a partir de ese momento va a ser de color rosa o colores suaves, juguetes propios de una “niña”, e incluso la vestimenta será vestidos, faldas, en cambio, si el bebé va a ser niño, todo va a girar en torno a colores fuertes y otro tipo de juguetes y ropa.

Estas conductas las podemos ver reflejadas en los procesos de interacción que aparecen dentro del aula a través del juego y del uso que les dan a los propios juguetes. A pesar de su corta edad, a través de la observación, de los estímulos que van recibiendo por agentes externos, los niños y niñas van aprendiendo y asimilando que hay diferencias entre los hombres y las mujeres, y así lo hacen saber cuando juegan. Si bien

es cierto que estas diferencias se ven más en la etapa de Educación Primaria, en Infantil empiezan a producirse: las niñas prefieren el juego de tipo simbólico: jugar a mamás, a cuidar de los bebés, a jugar en la zona de las cocinas, a jugar de forma ordenada y con unas reglas establecidas, y los niños se decantan por otro tipo de juegos: jugar a luchar entre ellos, a tirarse en el suelo, a jugar a policías, juegos que impliquen una mayor actividad y espontaneidad. Estas diferencias no sólo se dan dentro del aula, sino también en la zona del recreo: los niños optan por jugar al fútbol o a correr persiguiéndose, ocupando la mayor parte del espacio, mientras que las niñas juegan con la comba, al pillar-pillar o siguen jugando de forma simbólica a las familias en la casita de juguete del patio.

No obstante, aunque no siempre ocurre en la etapa preescolar, estas diferencias no solo se dan en el tipo de juego, sino también en el uso de los juguetes: las niñas prefieren jugar con bebés, prepararles la comida, jugar a ser mamás, mientras que los niños si utilizan los mismos bebés, es para otro tipo de juego, o incluso se decantan por los bloques de construcciones creando otro tipo de dinámicas dentro del aula.

Por lo tanto, a través del juego vemos como las niñas van adoptando un rol maternal, un rol pasivo, atento y cariñoso, lo que se espera de las mujeres en nuestra sociedad, mientras que los niños van adoptando el rol de liderazgo, aventurero, un rol activo que no debe atender a las necesidades de los demás, preocupándose solo por ellos mismos y su propio disfrute.

4.1.1 Experiencia en el aula

Con motivo de analizar y reflejar el comportamiento de los niños y niñas de infantil en relación con el juego y la reproducción de los estereotipos de género, he podido observar durante la realización de mis prácticas de este año el uso y las diferencias existentes dentro del aula, en este caso, del segundo ciclo de infantil.

El análisis del comportamiento del alumnado dentro del aula se ha llevado a cabo durante el periodo de dos semanas en la media hora que tienen de juego libre.



Imagen A



Imagen B



Imagen C



Imagen D



Imagen E

En general, durante estas dos semanas y en la hora de los rincones, donde pueden elegir entre todos los juguetes y zonas del aula de forma totalmente libre y sin pautas de la maestra, los niños y niñas escogían diferentes juegos y juguetes pero siempre cumpliéndose una serie de pautas; los niños juegan con los niños y las niñas juegan con las niñas, rara vez juegan mezclándose entre ellos, los niños se decantan entre los juegos de construcciones, de vehículos y bloques, mientras que las niñas se dirigen a la zona de la cocinita, a jugar con los muñecos a las familias y al colegio, o incluso, prefieren sentarse en las mesas a dibujar.

Así, si analizamos las fotos anteriores, podemos observar como en las imágenes A, B y C, los protagonistas son los niños decantándose por el juego de construcciones y

juegos de coches, mientras que, en las dos últimas imágenes, las niñas se decantan en este caso, por jugar a las cocinitas y en lugar de jugar, deciden colorear y pintar.

4.2 Importancia del juego para educar en igualdad

El juego, la imaginación y la creatividad son elementos libres, no entienden de géneros, somos nosotros, los adultos, de forma consciente e inconsciente, los que vamos socializando a los niños y a las niñas según el rol social al que pertenecen.

Como docentes, debemos adoptar un papel reflexivo dentro del aula y evitar encasillar determinados juegos y dinámicas exclusivas para un género u otro. No obstante, el juego es entendido como una actividad libre de carácter espontáneo por lo que la intervención del maestro o maestra no debe ser acaparadora ni impositiva. Para poder educar en igualdad es importante crear en el aula un clima donde todos participen por igual y todos se sientan libres de usar los juguetes y los rincones de forma libre y sin prejuicios. Para ello, la distribución del aula y sus rincones deben invitar al uso de todos los niños y niñas, sin distinción de sexos, evitando que se reproduzcan comportamientos o conductas que perpetúen estas diferencias de género.

Es importante enseñarles a los niños y niñas que no hay juguetes de niñas y juguetes de niños, simplemente hay juguetes, y que cada uno debe usar los juguetes según sus propios gustos y preferencias, más allá del color del juguete o del juguete en sí.

5. Alumnado con NEAE

En este apartado, trataremos de analizar y profundizar sobre la importancia que ejerce el juego en el desarrollo del alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, o como generalmente se conoce, las NEAE. Así, vamos a definir qué significado tienen estas siglas y a qué hacen referencia.

Tal y como se dispone en la LOE, la LEA y en la Orden de Atención a la Diversidad del 25 de julio de 2008,

Se entiende por alumnado con «Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)», aquel que presenta Necesidades Educativas Especiales (NEE), debidas a diferentes grados y tipos de capacidades personales de orden físico, psíquico, cognitivo o sensorial, el que, por proceder de otros países o por cualquier otro motivo, se incorpore tardíamente al sistema educativo (INTARSE), aquel que presente Altas Capacidades Intelectuales (ALCAIN), aquel alumnado con Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA), o al alumnado con condiciones personales o de historia escolar compleja (ECOPHE).

Es en la etapa de Educación Infantil el momento clave para observar y poder intervenir de forma temprana a aquellos alumnos/as que presenten estas necesidades, con el objetivo de actuar conforme a sus necesidades a través de atención, recursos y medidas necesarias. El propósito es favorecer el máximo desarrollo posible de sus habilidades y capacidades personales y garantizarles el derecho a una educación en igual de oportunidades que el resto de alumnos y alumnas.

5.1 El juego como herramienta integradora para el alumnado con NEAE

En apartados anteriores, hemos podido observar la importancia que tiene el juego en la Educación Infantil sobre el alumnado y su desarrollo físico, motor y cognitivo, pero aún nos faltaba por otorgarle una última connotación: el juego entendido como una actividad normalizadora.

Los niños y niñas deben aprender jugando a la vez que van socializando entre ellos. Por ello, un niño que presente estas necesidades se sentirá más integrado y cohesionado socialmente dentro del grupo si participa en los mismos juegos que el resto de sus compañeros y compañeras en igual de condiciones.

Poder jugar a lo que todos juegan funciona como una actividad normalizadora, pues no se establecen unas diferencias entre ellos. De esta manera estaríamos apostando por una educación que respeta a la diversidad desde una perspectiva tanto educativa como lúdica. Si, por el contrario, el juego no es igual para todos, estaríamos fomentando un clima dispar entre los niños y niñas que presentan estas condiciones educativas, impidiendo su integración completa dentro del grupo.

En estos alumnos y alumnas el juego toma un significado más profundo e importante, pues a través de un medio natural y de forma lúdica, las mejoras que se consiguen en los aspectos cognitivos, psicomotrices, comunicativos y afectivo-sociales, normalmente limitados por el desarrollo, se incrementan de forma significativa.

A través del juego, cada individuo puede ir dando sus propias respuestas siguiendo el esquema de ensayo-error, ir conociendo sus límites, habilidades y capacidades. Por ello, el juego debe estar presente de forma esencial en la vida cotidiana del alumnado con NEAE, para poder favorecer positivamente en su formación educativa, así como en su desarrollo psicológico y emocional.

Los beneficios que presenta el juego son numerosos, sintetizándolos de esta manera:

- Favorecimiento del desarrollo perceptivo-motriz que le permitan conocer las organizaciones espaciales, temporales y corporales.
- Integración del esquema corporal.
- Desarrollo perceptivo y sensorial.
- Reforzamiento de la autoestima y aumento de la confianza en sí mismos.
- Desarrollo de observación y entendimiento de la realidad.
- Facilita la expresión de inquietudes, de miedos, de problemas, bloqueos.
- Fomenta la integración social.
- Favorece la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.

5.2 Adaptación del juego a los A.C.N.E.A.E.S

El juego es una tarea más dentro del sistema educativo, y por ello, se debe adecuar a las demandas y necesidades de cada alumno y alumna. Es preciso hacer un análisis en profundidad para conocer las características y la naturaleza los juegos que se deseen realizar, para poder ajustarlos y aplicarlos adecuadamente al alumno. Una vez que delimitemos que objetivos queremos conseguir, podremos realizar las modificaciones pertinentes y adecuarlas a las capacidades del alumno o alumna con NEAE que así lo requiera.

Enseñar y educar de forma inclusiva y brindar ayuda especializada a este tipo de alumnado, es lo que nos hace estar dentro del sistema educativo actual. Uno de los principios básicos de la docencia, garantizar una educación igualitaria a todos sus alumnos y alumnas. Dentro del aula, el docente es en quien recae esta tarea, y quien deberá poner en práctica distintas pautas, técnicas y diseñar actividades para que los ACNEE puedan entender los conceptos de la misma manera que el resto de alumnos.

Como bien sabemos, en la educación ordinaria, el método para comprobar los avances y el seguimiento de cada alumno es la evaluación continua. Pues bien, la misma importancia cobra cuando se trata de alumnos con necesidades educativas especiales. Los docentes deben prestar atención de forma continuada a cómo evoluciona cada alumno, para poder corregir posibles dificultades que vayan surgiendo y poder reconducir la práctica adecuándola a la realidad.

A continuación, pondremos un ejemplo de una actividad que se desarrollaría dentro del aula ordinaria con los ajustes y medidas necesarias:

Nombre de la actividad: Frutas repetidas

Esta actividad está diseñada para los primeros niveles educativos de Educación Infantil, dado que se trata, básicamente, de que el alumno/a identifique cuál es la fruta repetida. La actividad consiste en mostrar a través de tarjetas, el conjunto de frutas seleccionada por el docente. En cada tarjeta estarán las mismas frutas, salvo algunas diferentes. Esas son las que deben saber identificar.

De la misma manera que el tema elegido son las frutas, se puede realizar con otro tipo de conceptos que queremos enseñar: animales, números del 1 a 10, meses del año, días de la semana, colores, etc. El grado de dificultad también puede ir en aumento según la edad del alumnado y las capacidades que veamos que pueden desarrollar.

Si la discapacidad que nos encontramos en el alumno es de tipo visual, se le pondría a los ACNEE un audio donde escuchen todas las frutas (las mismas que aparecen en cada tarjeta) y este tendría que localizar y repetir cuál es la repetida.

Por otro lado, si la discapacidad es de otro tipo, podemos modificar las tarjetas o los dibujos dentro de ellas, por ejemplo, aumentando su tamaño para facilitar su comprensión y su discriminación visual.

No obstante, en este trabajo, no vamos a hacer un análisis exhaustivo de cada tipo de necesidad y por consiguiente las modificaciones y adaptaciones necesarias, pero sí daremos una serie de pautas y medidas generales que se pueden tomar en cuenta a la hora de jugar, tanto fuera, como dentro del aula:

- Adaptaciones en cuanto al espacio (delimitar o aumentar el espacio si es necesario) y al tiempo (dependiendo de la atención o concentración del alumno/a).
- Adaptaciones en relación al material (por ejemplo, utilizar material específico para ofrecer un mayor apoyo visual).
- Adaptaciones en relación al reglamento del juego (por ejemplo, dar más vidas a ese alumno/a).

6. Conclusiones

Como hemos podido observar durante todo el trabajo, el juego es una actividad que debe estar presente desde los primeros años de vida de los niños y niñas. Cabe resaltar los múltiples beneficios que este genera, favoreciendo un desarrollo integral y óptimo en cada uno. Es importante entender el juego como una necesidad y un derecho, del que no podemos privar a nadie, sobre todo a los niños pero tampoco a las personas ya adultas. El juego nos prepara para la vida, nos da herramientas y nos facilita las soluciones. Mediante él podemos crear nuevos mundos llenos de ilusión, de imaginación y creatividad. Jugar de forma libre y voluntaria, jugar a lo que queramos, ser quienes queramos ser.

De esta manera, es importante entender el juego como una actividad que permita el crecimiento a partes iguales, tanto para los niños como a las niñas. El juego no debe ser una actividad discriminatoria y debemos intentar, como madres, padres, familiares y por supuesto, docentes, que su práctica no refuerce ni reproduzca comportamientos sexistas ni estereotipados.

Tras el análisis del uso de juguetes dentro del aula que realicé este año en el aula de infantil, pude observar de forma general, que las niñas jugaban con las niñas y los niños

jugaban con los niños. Había diferencias también en el tipo de juegos que desempeñaban, los niños preferían jugar a juegos más competitivos o que requerían más acción, mientras que las niñas optaban por juegos más tranquilos, como cuidar a los bebés, jugar en el rincón de la cocina o incluso preferían utilizar el tiempo de juego para pintar. Por ello, como docentes en este caso, dentro del aula debemos supervisar estas acciones e intentar que los niños y niñas jueguen de forma conjunta y sientan que todos pueden jugar a todo tipo de juegos y de utilizar cualquier juguete.

Por último, no debemos olvidar la gran labor que tiene el juego para el alumnado con NEAE, permitiéndoles trabajar y desarrollarse al mismo tiempo que el resto de sus compañeros y compañeras. A través de él, todos y todas son capaces conseguir los mismos objetivos y hacer de esta etapa de infantil, una educación enriquecedora, integradora y cooperativa para todos.

7. Referencias bibliográficas

- Educación, *La importancia del juego en educación infantil*, (11 junio 2021). Recuperado de <https://universidadeuropea.com/>
- Montessori, M. (1 octubre 1994), *Ideas Generales sobre mi método*, Editorial CEPE. (p.37)
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea].
- Jacquin, G. (1958). *La educación por el juego*. Madrid: Atenas.
- Lee, C (1977): *The Growth and Development of Children*. Londres. Logman. (Trad. Cast: Crecimiento y madurez del niño. Madrid. Narcea, 1984).
- Toro, V. (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Revista de educación social*, n° 16, (1-13).
- López Chamorro, I. (2010), El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*. (19-34).
- Temas para la Educación, (marzo 2010), *Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía*, n° 7, <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Marin, I (23 de octubre 2012), ¿Por qué el juego es imprescindible para el ser humano? *Jugar, una forma de vivir*. Recuperado de <https://www.immamarin.com/>
- El juego, un derecho de todos los niños, (6 julio 2017), Editorial Maguared, <https://maguared.gov.co/editorial-el-juego-derecho/>
- Pacheco García, M^a T, Temas para la Educación, (noviembre 2011), *Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía*, n° 17. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=8764&s>
- Bruner, J (1984), *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid, Alianza Editorial (7^a edición), págs. 211-219.
- Redacción National Geographic, (23 de febrero 2015), ¿Por qué juegan los animales?, *Animales*, *National Geographic*, <https://www.nationalgeographic.es/animales/por-que-juegan-los-animales>

- Lobato Vila, I. (9 de abril de 2016), ¿Porqué juegan los animales? All you need is Biology <https://allyouneedisbiology.wordpress.com/tag/delfines-jugando-con-burbujas/>
- Eusse, E. D. (2010). El juego: ¿Un comportamiento exclusivo de la conducta humana? *Educación Física Y Deporte*, 18(1), 15–21. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/4572>
- ¿Por qué juegan los animales? (26 enero 2018), *Educación, PetFan* <https://www.petfanmx.com/Post/Por-que-juegan-los-animales#.YiDvOejMLIU>
- Hansson, J. (s.f), What is animal play?, *Animal Play*, (Figura 1 y 2), https://www.reed.edu/biology/courses/BIO342/2015_syllabus/2015_WEBSITE/S/Hansson_Animal_play/index.html
- Rüssel, A. (1970): *Children's Rights to Play*. (Trad. Cast. *El juego de los niños*. Herder. Barcelona, 1985).
- Piaget, J. (1932): *El juicio moral en el niño*. Barcelona. Fontanella.
- Piaget, J. (1966): *Respond to Sutton – Smith. Psychological Review*, N° 73, pp. 111-112.
- Piaget, J. (1946): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.
- Vygotsky, L.S (1932): *Thought and Language*. Cambridge. Mass: MIT Press. (Trad. Cast: *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires. La Pléyade, 1997.)
- Animación y Servicios Educativos A.C (20 julio 2009). Historia y evolución del juego. *Revista Vinculando* https://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- *El juego en la infancia*, (s.f), FUNDACIÓN Carlos Slim <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>
- Formas de Atención a la Diversidad del Alumnado, (s.f), Cap. III Atención a la Diversidad, *PROYECTO EDUCATIVO C.E.I.P. Santiago Ramón y Cajal El Ejido, Almería*, http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/04002258/helvia/sitio/upload/FORMAS_DE_ATENCION_A_LA_DIVERSIDAD_DEL_ALUMNADO.pdf

- Orden de 25 de julio de 2008, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía, *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, num. 167, de 22/08/2008, <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2008/167/2>
- Juegos adaptados para niños con NEE, (s.f), *TDAH en el aula*, Fundación CADAH, <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/-juegos-adaptados-para-ninos-con-nee-.html>
- Gómez Domínguez, L. (02 marzo 2020), ¿Qué significa NEAE?, *La mente es maravillosa*, <https://lamenteesmaravillosa.com/que-significa-nea/>
- Medina Sánchez, P.C. (16 enero 2019), Los beneficios de la Música en la Educación Especial, *Campus Educación*, https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/los-beneficios-de-la-musica-en-la-educacion-especial/?cn_reloaded=1#Alumnado_con_Necesidades_Educativas_Especiales
- Actividades para realizar en el aula con niños ACNEE (20 agosto, 2020), Opositor, <https://www.opositer.edu.es/blog/5-actividades-para-aula-con-acnee/>