

El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad.

Víctor del Toro Alonso ¹

1

Resumen:

El juego es una herramienta educativa que facilita el aprendizaje y la comunicación entre iguales. Existen numerosas propuestas pedagógicas que lo avalan en la práctica diaria por su importancia en el desarrollo del niño (Piaget, 1945; Vygotsky, 1933; Bruner, 1986; Garvey, 1977; Garaigordobil, 1990, en Garaigordobil, 2005:17-23). Sus beneficios inciden sobre el desarrollo cognitivo, afectivo, social, comunicativo y psicomotor.

El juego debe ser utilizado, ya no sólo en la Educación Formal, sino también en la No Formal, de la que forma parte el educador social.

El objetivo de este trabajo es realizar un recorrido por las funciones del educador social y reflexionar sobre la importancia de la utilización del juego en personas con discapacidad en el ámbito de la animación sociocultural y el ocio y tiempo libre.

Palabras Clave: Desarrollo, discapacidad, Educador Social, funciones, juego.

Fecha de recepción: 30-11-12. Fecha de aceptación: 15-12-12.

Introducción:

El juego es una herramienta que posibilita el aprendizaje del niño con discapacidad ya que parte de su propia experiencia, implica placer, espontaneidad, motivación, participación, comunicación, conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que le rodea.

1 Doctor en Pedagogía por la Universidad Complutense de Madrid con la Tesis Doctoral "El juego en alumnos con necesidades educativas especiales: síndrome de West y otras Encefalopatías Epilépticas". Licenciado en Psicopedagogía y Diplomado en Magisterio Educación Especial. Para contactar email: victordeltoro5@hotmail.com



La utilización de un modelo lúdico en educación, no debe quedarse en su utilización en la educación formal sino también en la no formal.

El juego como herramienta educativa:

Entendiendo el juego desde una doble vertiente, donde tenemos en cuenta el aprendizaje y la comunicación, este puede ser una herramienta muy válida para la estimulación del desarrollo de los niños con algún tipo de discapacidad, tanto desde el punto de vista psicomotor como desde el comunicativo y el afectivo social.

Pretendiendo dar una definición sobre el juego que permita destacar cada una de sus características, podemos resaltar las siguientes:

Según *Huizinga* (1968:8)

“el juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los 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”.

Para *Garaigordobil M.* (1990, en Del Toro, 2012:309-310) el juego se caracteriza por una serie de aspectos que se sintetizan de la siguiente forma:

- El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. Ya no solo implica placer sino que fomenta y desarrolla la capacidad de goce del niño.
- El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida, es decir, no admite imposiciones externas ya que el niño debe sentirse libre para actuar como quiera al ser una actividad espontánea.
- El juego es una finalidad sin fin, sus motivaciones son intrínsecas.
- El juego es oposición con la función de lo real, es decir, se libera de la exigencia y la imposición de lo real.
- Es acción e implica participación activa.
- Lo constitutivo del juego es su carácter de ficción, el hacer como sí.

- El juego guarda relación con lo que no es juego. Está ligado a planos como el de la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo del lenguaje y a otros fenómenos cognitivos y sociales.
- La existencia de un deseo de ser mayor como motor del juego.
- El juego es autoexpresión, en el que el niño va descubriendo su mundo interior y exterior.
- El juego es repetición ya que repite la misma estructura.
- El juego permite a afirmación de la personalidad del niño.
- El juego en el niño implica progresión y en el adulto regresión.
- El juego requiere un gran esfuerzo, ya que el niño emplea grandes cantidades de energía.
- El juego es una actividad creadora.
- El juego es un lenguaje de símbolos, es pura representación.
- El niño cuando juega se encuentra en un espacio especial.

Como se puede extraer de las anteriores definiciones, el juego ofrece la gran ventaja de partir de la propia experiencia del niño, ya que es una herramienta que genera motivación y placer, facilitando el aprendizaje, la mejora del autoconcepto y la integración social. Por este motivo, es un mecanismo ideal para trabajar con personas con necesidades educativas especiales, en cualquiera de los contextos, desde el aula hasta en cualquier entorno dentro de su tiempo de ocio.

"En el juego el niño hace ensayos de conductas más complejas... se enfrenta a las tareas y problemas que en muchas ocasiones no están presentes en su vida y a resolverlos de la manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de la solución errónea a semejantes tareas en la actividad seria" (Ortega, 1986:34).

Desde la Declaración de los Derechos del niño, adoptada por la Asamblea General de la ONU, el 30 de Noviembre de 1959, se reconoce el derecho al juego en el artículo 7 y lo considera tan fundamental como el derecho a la salud, a la seguridad o a la educación.

Art. 7: "El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Una vez expuesta la necesidad de jugar en la infancia y las posibilidades que ofrece desde el punto de vista del desarrollo integral de la persona, nos vamos a centrar en los beneficios que presenta el juego en el desarrollo del niño.

Beneficios del juego en niños con discapacidad.

Considerar el juego como un medio que impulsa el desarrollo del niño con discapacidad, es la idea fundamental de la que parte este trabajo. Conocer la aportación del juego a cada una de las áreas del desarrollo, posibilita adaptar la respuesta educativa a cualquier tipo de población. Entendemos que todos los niños con discapacidad no son iguales, por lo tanto, cada uno tiene unas características fundamentales propias que deben ser atendidas.

Si tenemos en cuenta, en primer lugar, los aspectos cognitivos, cabe decir que el juego desarrolla los procesos psicológicos tanto básicos como superiores, tales como la atención, la memoria y la percepción, además de otros como la capacidad de síntesis, la asociación, la abstracción, el simbolismo, la planificación y la resolución de problemas, entre otras.

"A través del juego, los niños incorporan elementos del mundo exterior en existentes estructuras cognitivas (asimilación) y ganan experiencia modificando planes de acción en respuesta a las características de los objetos (acomodación)" (Garaigordobil M., 2005:18-19).

En aquellos niños que presentan Discapacidad Intelectual o Trastornos Generalizados del Desarrollo, aparecen más o menos limitadas funciones relacionadas con estos procesos.

"El Juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil y crea zonas potenciales de aprendizaje" (Garaigordobil M, 2005:18)

Con el juego se potencia todos estos procesos psicológicos de forma natural, debido a las propias características de la actividad lúdica. Si esta se presenta de forma organizada y comprensible, el niño asume las reglas desde el principio y maneja todas las posibilidades durante el desarrollo de la misma.

“En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía al doble. Las propias condiciones del juego obligan al niño a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que quien no siga con atención la situación lúdica, quien no recuerde las reglas del juego, o no asuma el determinado uso simbólico de los objetos, será expulsado del juego” (Mujina, 1975/1978, en Garaigordobil M, 2005:20)

En relación con el área motora, el juego proporciona posibilidades de movimiento, manipulación y exploración del entorno, además de facilitar la coordinación dinámica general. Su relación con el área cognitiva es muy importante, ya que ayuda a construir el aprendizaje del alumno. En el caso de aquellos alumnos con cualquier tipo de discapacidad motora, tales como la Parálisis Cerebral, la Espina Bífida u otro tipo de patologías, aparecen con mayor o menor afectación dificultades en la coordinación, el equilibrio, el control postural y la psicomotricidad tanto fina como gruesa.

Para fomentar la mejora de la manipulación y la exploración es importante programar actividades de conocimiento del entorno, en el que el alumno pueda libremente coger los objetos y juguetes comprendiendo sus posibilidades. En niños con edad infantil, se recomienda el juego heurístico entendido como una actividad en la que el niño tiene experiencia de diferentes texturas y funciones de los objetos que le va a posibilitar construir su conocimiento sobre su entorno inmediato.

En lo relativo al área afectivo - emocional, el juego proporciona estrategias para adquirir un mejor autoconcepto y una mayor aceptación de las necesidades de los demás. Además de todo ello, permite manejar una serie de normas propias de un grupo que facilita la inserción social del alumno.

Los alumnos con discapacidad suelen presentar factores psicosociales que influyen negativamente sobre su desarrollo y aprendizaje, como puede ser baja tolerancia a la frustración, bajo autoconcepto o falta de autoestima. En estos casos es fundamental que se favorezca el equilibrio psicológico y la mejora del autoconcepto.

"por el juego entra en contacto con sus iguales y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios" (Garaigordobil, 2005:18).

"El juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones" (Garaigordobil, 2005:18).

Para el desarrollo del área Comunicativo- Lingüística, el juego proporciona un marco dónde se fomenta la intención comunicativa, además del manejo de un código Lingüístico útil y funcional. El niño actúa y esta acción fomenta la adquisición comprensiva y expresiva del lenguaje.

"Lo que le permita al niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento" (Bruner J.,1986, en Garaigordobil, 2005:22).

En el área social, el juego tiene un papel fundamental destacando las relaciones que se producen en los juegos cooperativos. En la interacción lúdica, el niño aprende además unas normas de carácter social que le ayudan a comprender la sociedad en la que vive. El conocimiento del desarrollo del juego del niño es fundamental para adaptar la respuesta educativa en cualquier entorno. El educador social debe preparar la actividad lúdica teniendo en cuenta, ya no sólo el desarrollo del alumno con discapacidad, sino también el contexto en el que se va a desempeñar la misma. La elección de un buen entorno para realizar la actividad, va a estar intrínsecamente ligado al éxito de esta, ya que un lugar con demasiadas variables distractoras puede implicar que la actividad no se pueda realizar.

La formación en relación con las necesidades educativas especiales del niño en la actividad lúdica ayudará a poder adaptar la misma de forma efectiva. Esta adaptación posibilita una mayor autonomía de este y por lo tanto integrarse plenamente en el juego. En un estudio sobre el desarrollo del juego en alumnos con necesidades educativas especiales (Del Toro V., 2012:547-625), se realizó una comparación entre el desarrollo del juego en tres grupos de alumnos con Discapacidad Intelectual, con Encefalopatías Epilépticas y con Trastornos del Espectro Autista. En estos grupos se observaron una serie de conductas relacionadas con el desarrollo del juego:

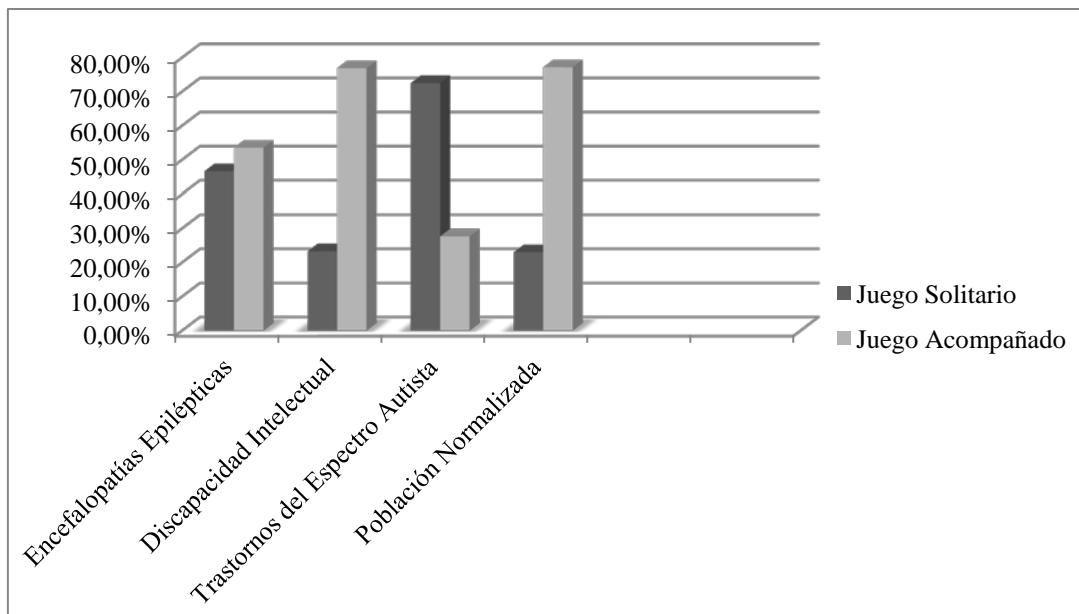


- Juego de Imitación: se observó la capacidad de imitar acciones ya presentes en su repertorio, de acciones motoras simples y complejas, de secuencias de juego simbólico y de acciones sociales.
- Juego Manipulativo: se observó la capacidad de realizar juegos de interacción física y de manipular y explorar objetos del entorno inmediato.
- Juego Funcional: se observó la capacidad de mostrar la funciones de objetos y juguetes conocidos y buscar la función de objetos y juguetes no conocidos.
- Juego Simbólico: se observó la capacidad de realizar juegos de "hacer como sí" y de simulación de acciones.
- Juego de Reglas: se observó la capacidad de jugar con reglas simples, con juegos de mesa y de inventarse nuevas reglas en juego conocidos.

Los resultados obtenidos indicaron que existían diferencias significativas entre el grupo de niños y adolescentes con Encefalopatías Epilépticas y el grupo con Discapacidad Intelectual en el juego de imitación, en el juego funcional, en el juego simbólico y en el juego de reglas. Existe mayores dificultades para desarrollar este tipo de juegos, en aquellos alumnos con Encefalopatías Epilépticas que en el grupo con Discapacidad Intelectual. Cuando la relación se hizo entre el primer grupo y aquellos con Trastornos del Espectro Autista, existieron diferencias significativas sólo en algunas conductas relacionadas con el juego de reglas, por lo que tanto los alumnos con Encefalopatías Epilépticas como aquellos con Trastornos del Espectro Autista presentan dificultades significativas para desarrollar los juegos de imitación, el juego funcional, el juego simbólico y el juego de reglas. (Del Toro V., 2012:647).

Además de estos aspectos relacionados con el desarrollo del juego, también se trataron los hábitos que utilizan cada uno de estos grupos en el juego, atendiendo a las categorías de juego solitario y juego acompañado. De este estudio se desprendieron que el 72,41% de los niños con Trastornos del Espectro Autista prefiere jugar solo, que el 46,55% de aquellos con Encefalopatías Epilépticas prefieren igualmente el juego solitario, frente al 76,79% de los niños que presentan con Discapacidad Intelectual de la muestra prefieren el juego acompañado. (Del Toro V., 2012:612).

Gráfica 1. Relación entre tipos de juego por grupos



Fuente: Del Toro Alonso V., 2012:612). El Juego en alumnos con Necesidades Educativas Especiales: Síndrome de West y otras Encefalopatías Epilépticas.

El papel del educador social en actividades lúdicas con grupos con discapacidad.

Podemos definir la Educación Social como,

"un derecho de la ciudadanía que se concreta en el reconocimiento de una profesión de carácter pedagógico, generadora de contextos educativos y acciones mediadoras y formativas, que son ámbito de competencia profesional del educador social, posibilitando: (1) la incorporación del sujeto de la educación a la diversidad de las redes sociales, entendida como el desarrollo de la sociabilidad y la circulación social, (2) la promoción cultural y social, entendida como apertura de posibilidades de la adquisición de bienes culturales, que amplíen las perspectivas educativas, laborales, de ocio y participación social" (Fernández de Sanmamed Santos, A. y López Zaguirre R., 2012:1).

Es dentro de la anterior definición, donde se enmarca la necesidad profesional de dar una respuesta pedagógica a distintos tipos de poblaciones y la creación de una serie de contextos que facilitan la inclusión social de la persona a través de actividades mediadoras y formativas.

Para describir los requisitos específicos del perfil de los educadores sociales es fundamental considerar (Kids Strengths, 2010:5), en primer lugar *los factores*

RES es una publicación digital editada por el Consejo General de Colegios Oficiales de Educadoras y Educadores Sociales (CGCEES). La Revista RES forma parte del proyecto EDUSO y se integra en el Portal de la Educación Social, <http://www.eduso.net/res>. Correo electrónico: res@eduso.net Todos los derechos reservados. ISSN: 1698-9097.



Se permiten la reproducción, distribución y la comunicación pública, siempre que se cite el título, el autor y el editor; y que no se haga con fines comerciales.

contextuales, dentro de los cuales tenemos en cuenta en qué entornos se trabaja y que factores del entorno facilita el trabajo. En segundo lugar, es necesario comprender *los roles y tareas primarias con respecto a la actividad*. Por último, en tercer lugar, aquellas *competencias necesarias para realizar la tarea* en cuestión, en la que se ven implicados aspectos como el conocimiento, las destrezas y las habilidades personales, sociales y/o metodológicas que se precisan como profesional.

En relación con la actividad lúdica realizada en programas de animación sociocultural o relacionadas con el ocio y tiempo libre, el educador social debe tener en cuenta en qué contexto va a llevar a cabo los juegos planteados. Es fundamental, que el espacio escogido ayude al desarrollo de la actividad teniendo en cuenta las necesidades de todos y cada uno de los participantes en ese juego. *"Hay que intervenir de alguna forma en el espacio para que pasen cosas"* (Ripoll O., 2006:22). Es imprescindible presentar un entorno libre de barreras cognitivas, que favorezcan la comprensión del juego por parte de todos los integrantes, y de barreras arquitectónicas, que no impidan el acceso a la actividad.

Por otro lado, se debe tener en cuenta el nivel de implicación del educador. Si su papel va a ser completamente activo, participando en la actividad lúdica o simplemente se va a mostrar como un mediador o guía de la misma. El educador social, debe tener presente que

"sólo se puede entender el juego como herramienta educativa si hay voluntad y unos criterios educativos. Los lugares, los colectivos y los materiales con los que se dispone forman parte del punto de partida. El juego, los juegos de toda clase, están en segunda línea, dando respuesta a las demandas" (Ripoll O., 2006:26).

De igual forma, el educador social debe partir de una formación necesaria en la actividad lúdica, para dar respuesta a las necesidades educativas de los participantes. Aspectos fundamentales, ya señalados con anterioridad como por ejemplo, conocer las características fundamentales del desarrollo del juego de cada participante, además de poseer recursos para animar la actividad y ser capaz de resolver conflictos que puedan surgir en el desempeño de la misma, deben estar presentes. En este aspecto formativo, cabe resaltar que desde los mismos planes de estudio, se les da una gran importancia a

aquellas asignaturas relacionadas con el juego y las actividades físicas, representando estas más de la mitad de la carga lectiva en la formación del educador social (López Fernández I. y Chinchilla Minguet J.L., 2008).

Las funciones de los educadores sociales son (Fernández de Sanmamed Santos, A. y López Zaguirre R., 2012):

- Transmisión, desarrollo y promoción de la cultura.
- Conocimiento, análisis e investigación de los contextos sociales y educativos.
- Generación de redes sociales, contextos, procesos y recursos educativos y sociales.
- Mediación social, cultural y educativa.
- Diseño, implementación y evaluación de programas y proyectos educativos.

Teniendo en cuenta estas funciones que se realizan también con la población de niños con discapacidad, surge la necesidad manifiesta de crear estructuras que integren un modelo lúdico en esta población, comenzando por crear programas de formación, investigaciones, recursos y experiencias educativas unidas al perfil del educador social. Debemos entender por lo tanto, que el educador social

“no es un mero ejecutor de proyectos o programas afectados por esa acción – intervención, sino también como verdaderos animadores de la conciencia social de la comunidad, promoviendo acciones que tiendan a mejorar la calidad de vida de todos los ciudadanos” (Caride Gómez, J.A., 2002:106).

Desde este punto de vista, el juego se presenta como una herramienta transversal que favorece la inclusión de los niños con discapacidad y sus familias en la comunidad, de la que se sirve el educador social, entendido como verdadero “animador” de este proceso integrador.

Los ámbitos de actuación del educador social se pueden dividir en tres tipos: trabajo individual y familiar, trabajo grupal y comunitario y gestión de servicios (Fernández de Sanmamed Santos, A. y López Zaguirre R., 2012).

Dentro del trabajo tanto individual como colectivo con los niños con discapacidad y con sus familias, el juego debe tener un papel protagonista sobre todo en actividades de animación y de ocio y tiempo libre. En relación con los participantes, utilizaremos el juego como herramienta educativa y con las familias dando pautas para que participen en el juego con sus hijos ya que son el primer motor del desarrollo del alumno (Gútiérrez P., 2001).

El trabajo con los alumnos y sus familias requiere las siguientes actuaciones por parte del educador social en la actividad lúdica:

- *"Elaboración, seguimiento y evaluación del plan del trabajo socioeducativo individual"* (Fernández de Sanmamed Santos, A. y López Zaguirre R., 2012). En este punto la actividad fundamentada en un modelo lúdico, precisa de una programación didáctica adaptada a las necesidades del niño, donde se detallen unos objetivos, contenidos y criterios de evaluación en relación con la actividad.
- *"Implementación y evaluación de las acciones de apoyo para reforzar el componente socioeducativo de la intervención en cualquier edad del usuario, y prioritariamente con las personas que tienen especiales dificultades en su proceso de socialización"* (Fernández de Sanmamed Santos, A. y López Zaguirre R., 2012). Es importante tener en cuenta las necesidades de cada niño, especialmente con aquellos que presentan una discapacidad que requerirán de una serie de apoyos y adaptaciones en la programación grupal.

Con respecto al grupo de alumnos que participan en las distintas actividades, el educador social tendrá en cuenta estos aspectos relacionados con la práctica educativa:

- *"Promoción de la organización y/o animación de la comunidad para conseguir una mejora del nivel social"* (Fernández de Sanmamed Santos, A. y

López Zaguirre R., 2012). Proponiendo actividades lúdicas y creando una cultura de juego en todos los participantes de las actividades.

En relación con la Gestión de los distintos servicios se tendrá en cuenta:

- *"Participación en la elaboración, desarrollo y organización de los programas generales del servicio"* (Fernández de Sanmamed Santos, A. y López Zaguirre R., 2012). Dando a conocer las actividades a realizar para la comunidad y entre ellas las relacionadas con el juego.

Conclusión:

El juego es una herramienta muy interesante de la que se puede servir el educador social en su trabajo diario. La población de alumnos con discapacidad precisa de estructuras fuera de los ámbitos de la escuela y la familia para mejorar su calidad de vida. La respuesta desde la animación sociocultural y los programas de ocio y tiempo libre deben contemplar un modelo lúdico que aporte experiencias ricas en la vida del niño con discapacidad.

Bibliografía:

- Caride Gómez J.A. (2002). "Construir la profesión: la Educación Social como proyecto ético y tarea cívica". *Pedagogía Social. Revista interuniversitaria*, 9. Segunda época, 91-125.
- Fernández de Sanmamed Santos A. y López Zaguirre R. (2012). "Funciones de las educadoras y los educadores sociales en los servicios sociales municipales". *RES Revista de Educación Social*, 15. (<http://www.eduso.net/res/?b=18&c=184&n=524>)
- Garaigordobil Landazabal M., (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: MEC. CIDE.
- Gútiérrez Cuevas P. (2001). "Programas de cooperación internacional para necesidades educativas especiales". En Monclús Estella A. (coord.) *Educación para el desarrollo y cooperación internacional*. (pp. 257-306). Madrid: Ed. complutense.
- Huizinga J. (1968). *"Homo Ludens"*. Buenos Aires: Emecé.



- Kids Strengths: kids in the context o mental disorders (2010) Perfil de Competencia Profesional. profesionales de la salud, trabajadores sociales, profesionales de la intervención temprana, profesores de preescolar, educadores enseñanzas especiales/terapéuticos, profesores y psicólogos. Graz, Enero de 2010.
- López Fernández I. y Chinchilla Minguet J.L. (2008). "Los juegos y la actividad física en la formación inicial del educador social en España". *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 11 (1), 1-11.
- Ortega, R (1986). Juego y pensamiento en los niños. *Cuadernos de Pedagogía*, 133, 33-35.
- Ripoll O. (2006). El juego como herramienta educativa. *Revista de intervención Socioeducativa. Educación Social*, 33, 11-27.
- Del Toro Alonso V. (2012). *El Juego en alumnos con necesidades educativas especiales: Síndrome de West y otras Encefalopatías Epilépticas*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid. facultad de Educación. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Madrid.

