

# El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad

*José Manuel Bautista-Vallejo*

*Universidad de Huelva*

**Norma Raquel López**

*Supervisión Pedagógica del MEC (Paraguay)*

*El artículo que presentamos manifiesta que la riqueza de estrategias que permite desarrollar el juego le convierte en un excelente componente para el aprendizaje y la comunicación. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico que posibilite una más adecuada educación en la diversidad, porque sirve a estos fines y para todos los sujetos en su individualidad. Para esto se van a proponer los principios de la actividad lúdica y las relaciones entre el juego didáctico y la atención a la diversidad.*

## **1. El juego en la educación de niños y niñas en edad escolar**

Es necesario admitir que la comprensión del juego como método y recurso didáctico, como medio y fin en sí mismo, se constituye como el resultado de establecer una hipótesis -que se evidencia en la práctica- sobre el comportamiento de niños y niñas en sus primeros años de edad escolar.

Para admitir esto, no solamente en su sentido más superficial, sino sobre todo en el ámbito de toda propuesta que desde la ciencia pedagógica puede ofrecerse al ámbito educativo, es necesario acudir, además, al estudio del significado del juego, su definición y características, de los supuestos lúdicos que aparecen en el comportamiento infantil y reconceptualizando todo lo lúdico, ampliar el estudio del juego en torno a sus antecedentes y su explicación histórica.

Reduciendo al máximo estas pretensiones, necesarias para tales propósitos y sin perder el sentido y el significado del juego como método didáctico y, en ello, como recurso y estrategia para la atención a la diversidad, nos proponemos a continuación recoger las características fundamentales del juego infantil (muchas de ellas válidas para referirnos también al juego de niños y niñas en la Educación Primaria), de manera que tengamos mejores argumentos para comprender la utilidad de éstos juegos en el caso de una atención educativa a la diversidad.

Así, si nos adentramos en las características del juego infantil, en un intento de dar una visión descriptiva e integradora (analizando concordancias y divergencias) que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades (Moyle, 1990; Zabalza Beraza, 1996; Urdiales Escudero y otros, 1998; Bautista Vallejo, 2002):

- El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.
- El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja: el hecho de comportar al niño restricciones internas porque se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas de juego. Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad, en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia.
- El juego es una finalidad sin fin, aunque estamos seguros de que con lo afirmado anteriormente se entiende cómo hay que matizar tal expresión. El juego es una realización que tiende a realizarse a sí misma, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas, y por ello se centran en el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter de juego. El niño se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto. Es más una actividad de disfrute, que un esfuerzo destinado a un fin. De ninguna manera, no obstante, hay que relegar aquí la actividad como disfrute al sentido de lo superfluo, es decir, disfrutar no es

equiparable aquí en el ámbito de lo lúdico a un malgaste del tiempo, ni de las energías, etc.

- Es oposición con la función de lo real. Porque con el juego el niño se libera de posiciones que la función de lo real le exige, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo se impone y que de buena gana acepta y cumple.
- Es una acción e implica participación activa. Jugar es hacer y siempre implica participación activa. Por ello mismo, en el juego cuando niños y niñas hacen, «son». Es decir, ante la afirmación de «ser antes que hacer», niños y niñas cuando juegan y disfrutan, están contribuyendo de una manera esencial a la satisfacción de su ser integral.
- Lo constitutivo del juego es el carácter de ficción. Hacer el «como si», observación puesta de manifiesto por Freud, es un argumento bastante aceptado. Lo que caracteriza al juego es el hacer «como si» y tener conciencia de ficción. Esta expresión es especialmente significativa en el desarrollo de juegos con niños pequeños, de manera que el universo de ficción llega a representar una constante en el volumen de sus conductas lúdicas. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego y cuanto más pequeño es el niño, mayor será su tendencia a convertir cada actividad en juego. Lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.
- El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Se refiere a la vinculación del juego con el desarrollo humano en general (creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje o papeles sociales, etc.). El juego tiene lugar en la vida de los seres humanos y, por tanto, es una actividad que desde un punto de vista holístico está impregnada y conectada con la persona entera, creando un vínculo, por ello mismo, con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad. El juego, así, aparece conectado con todo lo previo y con todo lo posterior a la actividad personal.
- El deseo de ser mayor como motor del juego. El deseo subyacente a toda actividad lúdica es el deseo de ser mayor, de hacerse grande, de ser adulto y tener capacidades, funciones y privilegios del adulto que el niño desearía tener.
- El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no sólo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de

descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se descubre a sí mismo. Es, además, un proceso de descubrimiento de la realidad exterior, a través del cual va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

## 2. Principios de la actividad lúdica

El valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el por qué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes, son:

- a) La participación es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador. La participación, además, es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad, en el sentido de que sin ella considerada sin reservas no podemos hablar de verdad de educar en la diversidad.
- b) El dinamismo expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin y que, por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida, lógica que demanda de profesores su uso como componente organizativo en la trama didáctica.
- c) El entrenamiento. Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos. No debe admitir el aburrimiento ni las impresiones habituales. La novedad y la sorpresa son inherentes al juego, lo que no está reñido con un ensayo o ejercicio continuado para dominar determinadas rutinas lúdicas, las cuales están a la base de conductas mucho más complejas.

- d) La interpretación de papeles. Está basada en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.
- e) La retroalimentación, la cual en su materialización para ajustar el proceso de enseñanza supone:
  - La obtención de información.
  - Su registro, procesamiento y almacenamiento.
  - La elaboración de efectos correctores.
  - Su realización.
- f) Carácter problémico. En el juego didáctico niños y niñas expresan las irregularidades lógico-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje. Si éstos se enfrentan a una meta difícil y existen ciertas motivaciones para alcanzarla, en el trayecto aparecen por lo regular problemas que dan lugar a situaciones problemáticas.
- g) La obtención de resultados concretos. Refleja la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.
- h) La competencia. Sin competencia no hay juego y ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual. En niveles iniciales, cuando la competencia es menor el cansancio en el juego es mayor y, como consecuencia de ello, se da el abandono.
- i) La iniciativa y el carácter sistémico. Al ser una actividad independiente.

En definitiva y según Ortega (1990), la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad (Bautista Vallejo y Moya Maya, 2001).

### **3. Juego didáctico y atención a la diversidad**

Cualquier estrategia didáctica integrada en un modelo educativo que pretenda atender a la diversidad tendrá que reunir una serie de condiciones regidas por los criterios de flexibilidad y diversidad, lejos, por tanto, de las

concepciones homogeneizadoras en las que todos los alumnos hacen lo mismo, al mismo tiempo y de idéntica forma.

En el currículo oficial, en el contexto de en los niveles iniciales, no aparece prescrito un método, sino que se han señalado una serie de principios a los que debe ajustarse toda opción metodológica en el marco de un diseño y desarrollo curricular regido por los principios de apertura y flexibilidad, y en este sentido será el profesorado quien tome la decisión de articular determinadas estrategias y técnicas para su caso particular (Bautista Vallejo, 2001). En el ámbito semántico del currículum, la responsabilidad última de la aplicación del currículum la tienen los profesores y el claustro del centro. La opción propuesta por parte de la Administración de currícula abiertos deja a los docentes más autonomía, pero también les confiere mayor responsabilidad, según decía el *Proyecto para Reforma de la Enseñanza* (1987).

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben de favorecer la participación activa de los alumnos. El acento no se debe poner en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, 1990) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender y es en este marco en donde debe entenderse la importancia del proceso sobre la del producto en la actividad escolar. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, 2000).

Asimismo, el método deberá contribuir para promover en el mayor grado posible la comunicación entre profesores y alumnos, y alumnos entre sí. Las opciones metodológicas unidireccionales, en las que el profesor «habla» y los alumnos únicamente «escuchan», resultan notablemente insuficientes. Hay que favorecer opciones y organizaciones escolares en las que el profesor pueda transmitir información, pero que también permitan la atención individualizada y el trabajo en pequeños equipos. Sobre todo resulta fundamental que los alumnos puedan relacionarse entre sí y trabajar cooperativamente, ayudándose, tutorizándose o buscando colectivamente la resolución a tareas escolares, en un marco de trabajo en donde, repetimos, goza de esencial importancia el proceso que siguen alumnos y alumnas para el logro de cada conducta.

Es importante, que la elección de la estrategia se haga bajo criterios realistas y de forma equilibrada, en el sentido de que sea positiva no sólo para los alumnos que en un momento u otro experimentan dificultades para aprender, sino para la globalidad del grupo-clase. Se habla de realismo en el sentido de elegir alternativas que estén al alcance de los recursos del propio centro educativo, así como de los propios conocimientos y habilidades para desarrollar tales metodologías con garantía de éxito. Nuestros alumnos y alumnas no pueden esperar y desesperar ante planteamientos utópicos por irreales que llevan a la rutina irreflexiva sin remedio.

Es en el núcleo de este argumento en donde el juego desempeña un papel fundamental. Tanto si se refiere a juegos ya construidos y adquiridos externamente al propio centro, como los relativos al juego elaborado, construido o adoptado por los propios alumnos, las ventajas del «argumento lúdico» para el tratamiento de la diversidad sobresalen por varias razones:

- Posibilidades de la globalización como consecuencia de la adopción de juegos que la hacen realidad. Cuando se habla de enfoque globalizador no sólo se plantea una forma de entender la organización de los contenidos, sino también una manera de concebir la enseñanza, en la cual, al igual que en los métodos globalizados, el protagonista es el alumno y las disciplinas son uno de los medios que tenemos para favorecer su desarrollo personal. Determinados planteamientos didácticos permiten favorecer desde el ámbito de lo lúdico la globalización, actúan como mediadores en intervenciones en donde la perspectiva global adquiere relevancia; en ésta no se olvidan ninguna de las capacidades que debe atender la educación, en un uso de las disciplinas que va más allá de los límites estrechos del conocimiento enciclopédico para convertirse en su uso en verdaderos instrumentos de análisis, comprensión y participación social. Una definición amplia del juego admite la posibilidad de que determinados juegos estén a la base del uso instrumental de los mismos en la aspiración globalizadora.
- Variedad de usos de la mayoría de los juegos con sólo aplicar una dosis de creatividad y transferencia. Juegos y juguetes responden a criterios de uso ilimitado en el ámbito de la actividad lúdica cuando sus protagonistas (maestros y alumnos) se sitúan en un contexto de la máxima creatividad. Esta situación es fundamentalmente generada por la capacidad del maestro de diseñar prácticas de enseñanza que responden a los criterios de conocimiento (de la conducta lúdica de los alumnos) y creatividad (como criterio de aplicación de juegos y juguetes).
- «Neutralidad» con la que el juguete y el juego se presenta a los niños y niñas con dificultades para aprender y posibilidades de mediación para el aprendizaje que éstos juegos y juguetes tienen

con estos niños y niñas con el adecuado trabajo de facilitación del docente. No cabe duda de que la existencia de la neutralidad no existe en ninguna de las actividades humanas, ni en sus acciones ni en sus producciones, que son humanas y, por tanto, regidas por intereses, criterios, etc., pero puede resultar clave contemplar al juego como método e instrumento que con profesores vistos como orientadores, mediadores o facilitadores y bajo límites muy flexibles en el ámbito escolar, conduce a asegurar al niño un ambiente estable y ofrecerle la seguridad y la información que el niño necesita para continuar el juego.

### Referencias bibliográficas

- ARRANZ BELTRÁN, E. (1988): *El juego escolar*. Madrid, Escuela Española.
- BAUTISTA VALLEJO, J.M. (2001): *Formación del profesorado y escuela abierta*. Sevilla, Padilla.
- BAUTISTA VALLEJO, J.M. (2001): «Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria», en *@gora digit@l*, 2, (<http://www2.uhu.es/agora/>).
- BAUTISTA VALLEJO, J.M. (Coord.) (2002): *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas* Granada, Adhara.
- BAUTISTA VALLEJO, J.M. y MOYA MAYA, A. (2001): *Estrategias didácticas para dar respuesta a la diversidad: adaptaciones curriculares individualizadas*. Sevilla, Padilla.
- BRUEL, A.; BERZI, A. y BONZOM, Ch. (1994): *Juegos motores con niños y niñas de 2 y 3 años*. Madrid, Narcea.
- BRUNER, J.S. y HASTE, H. (1990): *La elaboración del sentido. La construcción del mundo por el niño* Barcelona: Paidós.
- CARRASCO, M.J., CORREA R.I. y GUZMÁN, M.D. (2001): «Claves didácticas y organizativas para la integración de las nuevas tecnologías en los contextos educativos», en *Comunicación y Pedagogía*, 174; 23-28.
- CORREA, R.I., GUZMÁN, M<sup>a</sup>.D. y TIRADO, R. (2000): *La escuela del siglo XXI y otras revoluciones pendientes* Huelva, Hergué Editores.
- ELKONIN, D.B. (1980): *Psicología del juego*. Madrid, Pablo del Río.
- FUSELLAS, A.J. (1983): «El juego, los juguetes y los más pequeños», en *Cuadernos de Pedagogía*, 99.
- GARAIGORDÓBIL LANDAZÁBAL, M. (1995): *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao, Desclée de Brouwer.
- GARVEY, C. (1985): *El juego infantil*. Madrid, Morata.
- GORRIS, J.M. (1976): *El juguete y el juego*. Valencia, Avance.



Grupo de Adarra Bizkaia Oskus (1984): *En busca del juego perdido* Bilbao, Cuaderno de Adarra.

LINAZA, J.L. (1991): *Jugar y aprender. Documentos para la reforma*. Barcelona, Alhambra Longman.

MEC (1987): *Proyecto para la reforma de la enseñanza. Educación Infantil, primaria, secundaria y profesional. Propuesta para debate*. Madrid, M.E.C.

MOYLES, J.M. (1990): *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid, Morata-MEC.

ORTEGA R. (1990): *Jugar y aprender*. Sevilla, Diada.

PUGMIRE-STOY, M.C. (1996): *El juego espontáneo*. Madrid, Narcea.

TRIGO, E. (1995): *Juegos motores y creatividad*. Barcelona, Paidotribo.

URDIALES ESCUDERO, M.A. y otros (1998): *Guía lúdica para el currículo de educación primaria*. Madrid, Escuela Española.

VIAL, J. (1988): *Juegos y educación. Las ludotecas* Madrid, Akal.

WINNICOTT, D.W. (1979): *Realidad y Juego*. Barcelona, Gedisa .

ZABALZA BERAZA, M.A. (1987): *Diseño y desarrollo curricular*. Madrid, Narcea.

ZABALZABERAZA, M.A. (1996): *Didáctica de la educación infantil*. Madrid, Narcea.