

# Programa JAHS

## Jugando Aprendemos Habilidades Sociales

Laura Escribano Burgos  
Asociación Alanda, GOMA 2012

Cuando abordamos el debate sobre el juego podemos encontrarnos, a grandes rasgos, dos posturas que se debaten duramente desde el campo profesional. Por un lado, hay profesionales que piensan que el juego es la manifestación libre del niño, de sus vivencias y de sus sentimientos, y por lo tanto, no debemos influir en el mismo, para que así se desarrolle sin influencias del medio. Esta teoría, antigua y desgastada, cae por su propio peso si nos paramos a pensar que vivimos en continua interacción y que todo nos alimenta y nos enriquece, sobre todo si es positivo. ¿Qué sería de nosotros si en lugar de haber aprendido de nuestra familia, profesores o vecinos hubiéramos tenido que partir de 0?

Al trabajar con personas con trastornos del desarrollo o con alguna discapacidad, nos podemos encontrar con dificultades en el campo de la imaginación, con alteraciones para planificar una secuencia o para resolver conflictos en el juego. También debemos pensar en esa cantidad de niños y niñas con comportamientos obsesivos que si les dejamos hacer lo que a ellos se les ocurre, podemos tener un montón de objetos puestos en fila durante horas interminables. Y por lo tanto, estas personas necesitan que los alimentemos de ideas, estrategias y diversión. Desde el año 2000, la asociación Alanda, ha venido desarrollando los “Guiones para jugar”, con los que hemos beneficiado en desarrollo y hemos enseñado a jugar e imaginar.

Frente a la postura citada anteriormente de dejar que utilice los materiales de juego sin sentido, que se enrede en comportamientos obsesivos de alinear objetos, girar fichas o realizar torres y tirarlas de forma reiterativa mientras observamos sus gestos, o bien realizamos muchas preguntas para saber si está pensando algo mientras juega, se sabe los colores o adivina cómo se

llama ese juguetito con ruedas... Deberíamos tener el planteamiento de una intervención proactiva, en la que ayudamos al niño a generar juego funcional, simbólico o de reglas a través del andamiaje y la diversión junto a un adulto, para que más adelante sea capaz de organizar y crear su propio juego, resultando ser una vía más enriquecedora y atractiva para el propio niño.

#### Jugamos para...

- Relacionarnos a través del ocio y divertirnos juntos
- Transmitir normas y regular la conducta
- Enseñar contenidos fundamentales en el desarrollo: atención, estrategias, vocabulario...
- Tolerar la frustración, aprender a ceder y a negociar

#### ¿Cómo?

- Buscando los intereses del niño
- Ampliando intereses
- Trabajando la planificación
- Presentando aprendizajes significativos y variados
- Sirviendo de modelo

#### Podemos enseñar habilidades sociales...

- Favoreciendo el desarrollo de la comunicación
- Facilitando aprendizajes de relación significativos
- Asimilando y cumpliendo normas
- Poniendo pequeños obstáculos de forma gradual
- Enseñando a resolver conflictos
- Flexibilizando las conductas
- Ampliando la tolerancia a la frustración
- Fomentando la interacción y la cooperación entre iguales o adultos
- Disfrutando en compañía

## A qué podemos jugar:

El abanico de juegos con los que contamos nos va a posibilitar tomar diferentes elecciones en función de los objetivos que queramos conseguir. Es importante para el desarrollo del niño poder realizar cada modalidad todos los días, pero si no fuera posible, podemos dejar los juegos deportivos para el fin de semana o algún día alterno, los motores de reglas y los de puntería para los recreos del colegio o los parques, y el resto para cuando tengamos que estar en interior. No debemos olvidar que muchos niños tienen que practicar de forma individual y con ayuda física antes de exponerse a un juego de grupo, por ejemplo, practicar a encestar en una papelera hasta que sepa cómo realizar la actividad, para después entrar en un juego colectivo de puntería con turnos y reglas que pueden suponer una dificultad añadida.

### Juego simbólico y bromas

- Desarrollar la imaginación
- Resolver problemas físicos y sociales
- Practicar tolerancia y flexibilidad

### Juegos de dramatizar e imaginar

- Desarrollar la imaginación
- Contar con el otro

### Juegos de puntería

- Normas básicas
- Tolerar la frustración y demorar el deseo
- Superación propia (sin medirse con el otro)

### Juegos motores individuales y de equipo

- Deportes/wii
- Disminuir la ansiedad (evitar generarla)

### Juegos de reglas

- Azar (con dado o ruleta) evitamos la competición
- Estrategia: desarrollan la planificación y tener en cuenta al otro

## Aprender por andamiaje físico y social

A continuación expondremos algunas de las estrategias de andamiaje a utilizar en la enseñanza del juego, es decir, partir de los aprendizajes que ya tenemos y construir, con ayuda, los objetivos de desarrollo que queremos alcanzar.

### Observamos los intereses del niño

Si nos acercamos a sus intereses podremos construir un juego con motivación para que no sea una simple tarea que solo se realizará cuando el adulto lo diga. Hay que tener cuidado con los comportamientos obsesivos, por ejemplo, si a un niño le “encanta” poner coches en fila de forma repetitiva, evitaremos jugar a hacer aparcamientos, ya que alimentar una obsesión no es contribuir a un juego enriquecedor.

### Cruzamos sus intereses con los nuestros

Si queremos introducir algunas cuestiones que favorecen el desarrollo, debemos pensar en cosas divertidas que motiven al niño, aprender no debe estar relacionado con el aburrimiento, pero tampoco con la falta de planificación. Podemos cruzar ambos intereses, como jugar al memory con tarjetas de comidas que le encanten al niño.

### La emoción

Cuando realizamos paradas que lleven al suspense, juegos en los que aparecen sorpresas o bien atacamos con cosquillas al niño cuando ha sabido realizar algo, es una manera de mantener la motivación por el aprendizaje, la atención en la actividad y pasarlo bien junto a otro, teniendo en cuenta que nuestra actitud es esencial, ya que el contagio emocional contribuye a disfrutar más.

### La planificación

Tenemos que ir graduando los aprendizajes, iniciándolo por los juegos más sencillos, desde el objetivo del juego, pasando por la enseñanza de la toma de turnos, qué hacemos cuando esperamos, cuál es la clave para saber que nos toca jugar, qué debemos hacer en nuestro turno, etc. para ir pasando a reglas y estrategias de juegos más complejos. El propio juego también tiene que estar bien organizado, en un lugar cómodo, con espacio para cada jugador,

delimitando el material de cada uno y conociendo cuánto tiempo o partidas jugamos.

### El moldeamiento como aprendizaje

Cuando no es posible una participación autónoma e inundar de lenguaje el juego con explicaciones farragosas no va a producir una mejor comprensión del mismo, bien porque el niño no sabe qué se espera de él o porque las dificultades de conducta interfieran, lo mejor es guiarle con nuestras manos y atribuir que lo está realizando solo, poco a poco podremos retirar las ayudas y habrá aprendido sin necesidad de recriminar o dar órdenes.

### Desvanecemos las ayudas

Siempre debemos ir dando protagonismo al niño retirando las ayudas que empleemos, tanto del propio juego, como de las reglas que rigen el mismo, para ir pasando el testigo, y por tanto las competencias, al propio niño. En el proceso de aprendizaje, podemos recurrir a claves sutiles como miradas, pequeños toques o gestos para que poco a poco pueda hacerlo solo.

### Normas de juego y conducta

Antes de comenzar a jugar debemos delimitar cuáles son las normas de comportamiento y las del propio juego, qué conducta debemos seguir ante los conflictos y cómo terminar de jugar de manera adecuada. También puede ser recomendable dar información por adelantado de qué pasa si no se cumplen. En ocasiones, pocas normas pero muy claras es mejor que muchas y que no se cumplan. No debemos olvidar la negociación más básica de “Primero A y después B”, así como aprovechar cualquier problema que surja para trabajar *Resolución de conflictos*.

### Anticiparnos a las obsesiones y limitarlas cuando aparezcan

Como hemos comentado anteriormente, las obsesiones forman parte de comportamientos adictivos que no deben estar presentes en los juegos, por lo que debemos tomar precauciones para que no se utilice el material con estos fines.

### Marcadores visuales de anticipación y recuerdo

Lo visual es permanente, simple y estable, por lo que recurriremos a estos componentes para facilitar el juego y la regulación emocional durante el mismo. Podemos contar con pictograma o tarjetas ya elaboradas o bien realizar los dibujos en el momento de organizar el juego.

### Favorecemos la elección

Cuando no conocemos algo, podemos tender a rechazarlo o a elegir siempre lo mismo. Por lo tanto, primero realizaremos una serie de aprendizajes de diferentes opciones de juegos y materiales, para que, una vez instaurados, podamos dar a elegir mediante turnos en los que también nosotros participamos. También podemos favorecer la elección con los colores de las fichas, los turnos, cantar una retahíla para ver quién empieza, etc.

### Jugamos para disfrutar y jugamos para aprender

Es importante crear un hábito de juego y al menos practicar una vez al día, podemos variar de tipo de juego, podemos inventarnos juegos, pero es fundamental disfrutar y aprender cosas nuevas todos los días, es decir alimentar el desarrollo tanto cognitivo como social.

### Nosotros somos el modelo

Para todo el desarrollo del juego, desde el disfrute hasta la actitud al ganar/perder, el respeto y trato al otro, etc. no debemos olvidar que somos el modelo a seguir. Nuestra actitud debe ser la que nosotros queremos ver en los demás, por lo que debemos ser activos, organizados, alegres y respetuosos.