



EDUCANDO EN IGUALDAD

ESCUELA

Nº 4 • Diciembre 2015 • Herramientas de trabajo para el profesorado

¡Jugar creando Igualdad! Jugar para la paz y el consumo responsable

Hablar de la historia del juego es hablar de la historia de la humanidad. Desde los primeros asentamientos humanos, se encuentran evidencias de artefactos lúdicos.

La mayoría de los objetos que se han manipulado a lo largo de la historia para jugar durante la infancia no han sido diseñados exclusivamente para este fin, sino que se tratan de objetos cotidianos o de elementos naturales. Incluso hoy en día, con la enorme sofisticación y diversidad de juguetes que se comercializan, muchos responden a la misma idea o forma básica con la que niños y niñas de todo el mundo llevan siglos jugando. Por ejemplo, objetos que lanzarse y tras los que correr, como pelotas, boomerangs o indianas; figuras que reproducen animales o humanos, ya sean bebés o soldados; instrumentos con los que generar sonidos diversos, etc.

Sin embargo, la infancia tal como la entendemos ahora, como una etapa específica con características propias, no aparece hasta aproximadamente el siglo XVIII. La Revolución Industrial, el surgimiento de las ciudades y el ascenso de la burguesía permitieron que se desarrollasen nuevas relaciones entre las personas adultas y su descendencia. La nueva organización de la vida urbana hace que los hijos e hijas de la nueva clase media no se vean obligados a trabajar, por lo que pueden disponer de mucho más tiempo de ocio. Es aquí cuando surge toda una industria dedicada de forma específica a la infancia.

La función del juego en el desarrollo psicosocial

El juego es universal y constituye un elemento clave en el desarrollo infantil.

Desde los primeros meses, en que el juego es la propia interacción con su cuerpo, y mientras va ampliando los límites de su universo a través de los objetos que le rodean, el juego es el mecanismo que contribuye al desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social de niños y niñas. El juego tiene motivaciones y consecuencias en lo biológico, lo psicológico y lo social, y resulta imprescindible para el desarrollo de capacidades cognitivas básicas como la atención, la concentración, la memoria, el lenguaje, la creatividad o el

razonamiento lógico. Además, se considera un derecho básico de la infancia y así se recoge en diversas normativas internacionales (Declaración de los Derechos del Niño, Convención sobre los Derechos del Niño, Carta de Ciudades Educadoras, etc.).

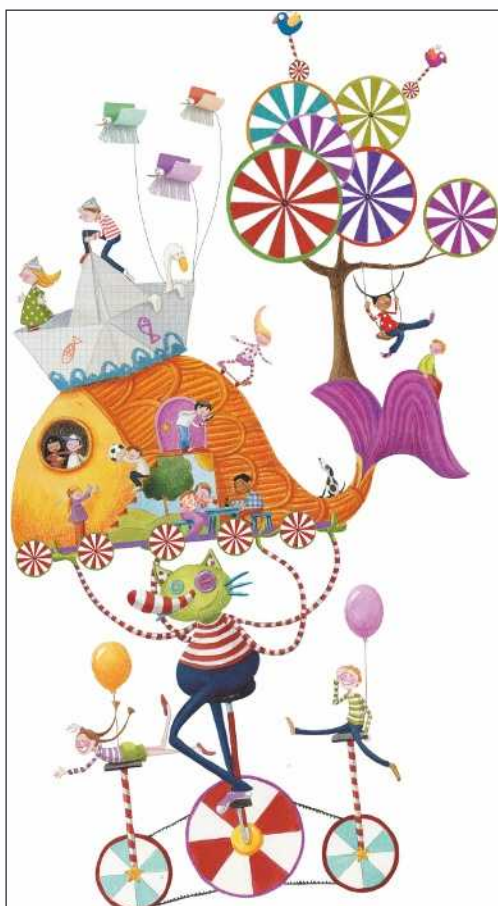
Aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego tiene un papel fundamental. A medida que vamos avanzando en edad, tiende a prevalecer el juego formal (es decir, el que tiene unas reglas claras que es necesario conocer, aprender y aceptar) sobre el juego informal, espontáneo, aparentemente sin sentido, que caracteriza los primeros años de vida.

Uno de los mecanismos más básicos en este proceso de socialización es la imitación. Niños y niñas imitan a las mujeres y hombres de su entorno (familia, escuela, barrio, medios de comunicación...) con los que se identifican. Aunque no hay estudios concluyentes sobre la edad en que niños y niñas se identifican de forma determinante con su género, parece que ocurre a edades tempranas, antes de los 5-6 años. Por este motivo, es importante que tanto niños como niñas tengan referentes de comportamiento no estereotipados y diversos. Por ejemplo, si un niño de 4 años ve a su padre, hermano mayor o personaje masculino favorito de la tele planchando, no mostrará ningún rechazo a jugar a planchar.

Si bien estos referentes claros son importantes, la información sobre roles y estereotipos se transmite también de una forma no consciente a través del uso del lenguaje, el espacio, la gestualidad... A través del juego, se inculcan no solo actitudes, sino una valoración de ellas. La expresión de sentimientos es otro de los aspectos que se construyen a través de

la interacción social, lo que en los primeros años significa, básicamente, a través del juego.

Un tipo de juegos amplio y variado, que propicie el desarrollo de habilidades variadas, contribuirá al desarrollo completo de niños y niñas. Pero, fomentar valores y actitudes diferentes para unas y otros, implicará un desarrollo parcial y menos rico.



Somos iguales,
 parecemos distintos
 Dinámica I

Edad recomendada/nivel escolar

3-5 años/2º ciclo de Educación Infantil

Nº de personas que participan

Todos los niños y niñas del aula y su educador o educadora.

Tiempo de duración

2 sesiones de media hora.

Objetivos

- Describir verbalmente cómo somos.
- Describir la forma en que nos vestimos, lo que nos gusta.
- Reflexionar sobre los cambios que se producen cuando nos disfrazamos.

Consignas de partida

- Compartimos toda la ropa y los complementos.
- Probamos y experimentamos con ropa y objetos que normalmente no nos ponemos
- Enseñamos a compartir la ropa y los complementos.

Materiales

- Pintura de cara y complementos para disfrazarse: sombreros, gafas, collares, pelucas, zapatos, ropas llamativas que recuperamos del armario... (mejor estos complementos que un disfraz completo ya diseñado).
- Varios espejos de cuerpo entero.

Lugar

La escuela: en el aula o la sala de psicomotricidad (donde haya más espejos instalados).

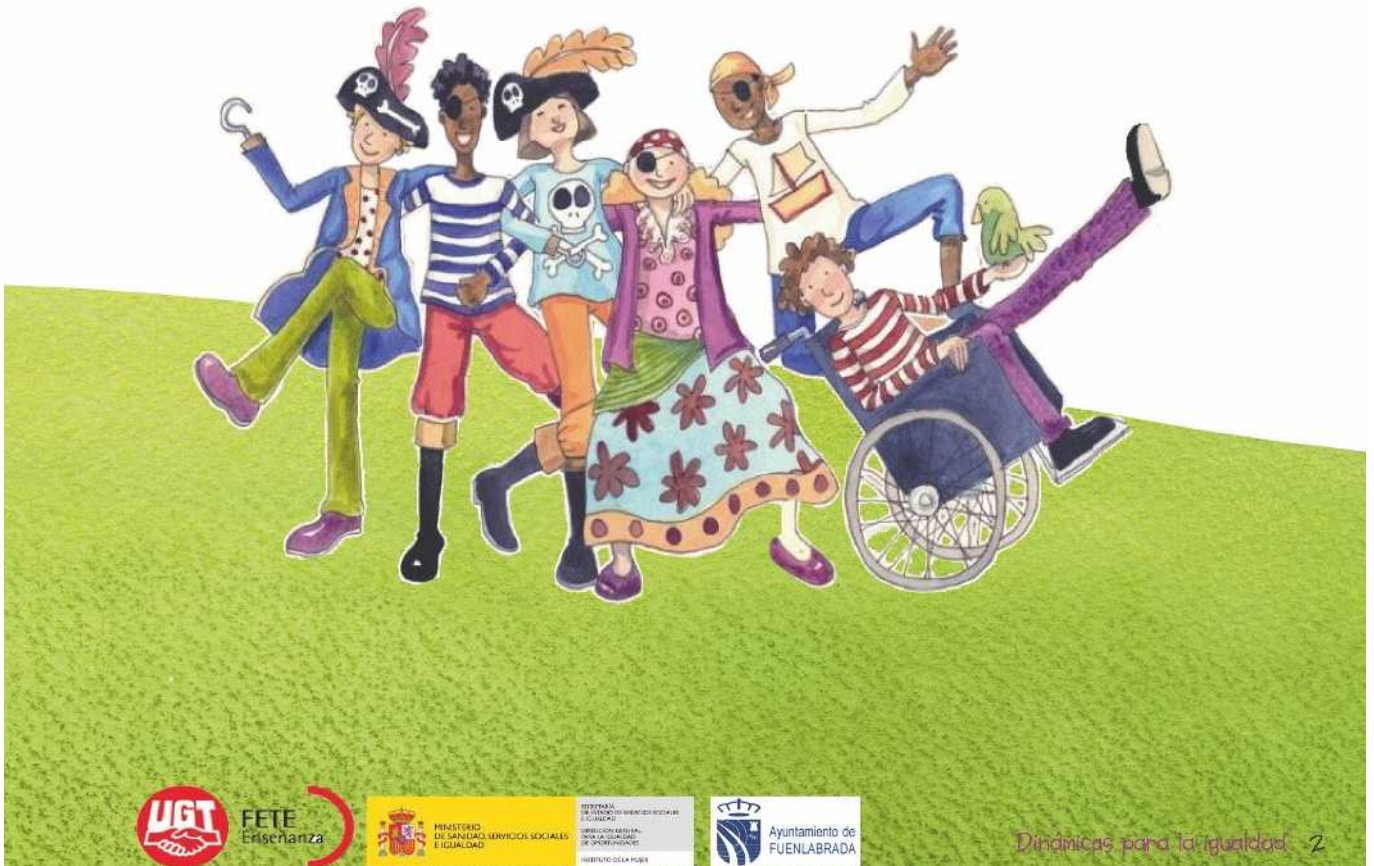
Presentación

La transformación es un ejercicio que provoca la observación directa de la imagen personal y de los rasgos físicos que nos caracterizan. Del mismo modo genera atención sobre los compañeros y las compañeras, y en los cambios que se producen cuando altera su imagen. Nos ayuda por tanto a tomar conciencia del yo y del otro/a en la forma que tenemos de vestirnos las niñas y los niños.



Desarrollo de la dinámica

- Pedimos a los alumnos y alumnas que observen su imagen frente a un espejo de cuerpo entero.
- Les pedimos que describan cómo son: altura, color y largura del pelo, ojos, hombros...
- Les pedimos que describan a un compañero o compañera y que comparen cómo son.
- Les indicamos que se disfracen.
- Podemos pedirles que se intercambien los disfraces. Una opción es que sea por parejas de niña y niño. Si alguno de ellos se resiste porque piensa que alguna prenda o complemento es claramente "de niña o de niño" podría explicarnos porqué lo cree así. El resto de los compañeros y compañeras podríamos darle nuestra opinión.
- Cuando se dé por finalizada la actividad y los disfraces estén guardados iniciaremos un debate sobre todo lo experimentado. Conversaremos sobre la función de la ropa y cómo nos vestimos cada día. Es bueno insistir en que estas vestimentas no definen lo que somos sino que nos procuran una apariencia externa.



¡Este cuento se acabó!
 Dinámica 2

Edad recomendada/nivel escolar

10-11 años/5º y 6º de Primaria.

Nº de personas que participan

Máximo 32 personas.

Tiempo de duración

3 sesiones de 45 minutos (en días consecutivos).

Objetivos

- Reconocer los estereotipos de los cuentos.
- Cuestionar los roles que se adjudican a los personajes femeninos y masculinos
- Reflexionar sobre las consecuencias que tiene para las niñas y niños la presencia de los estereotipos.

Antes de empezar

Crear un ambiente tranquilo donde los alumnos y alumnas sientan que pueden expresarse libremente, a la vez que respetan las opiniones de los demás.

Materiales

- Un cuento de “Caperucita roja” por cada dos.
- Cuadernos para notas.
- Bolígrafos.
- Pizarra – tizas.
- Diccionarios de lengua española.

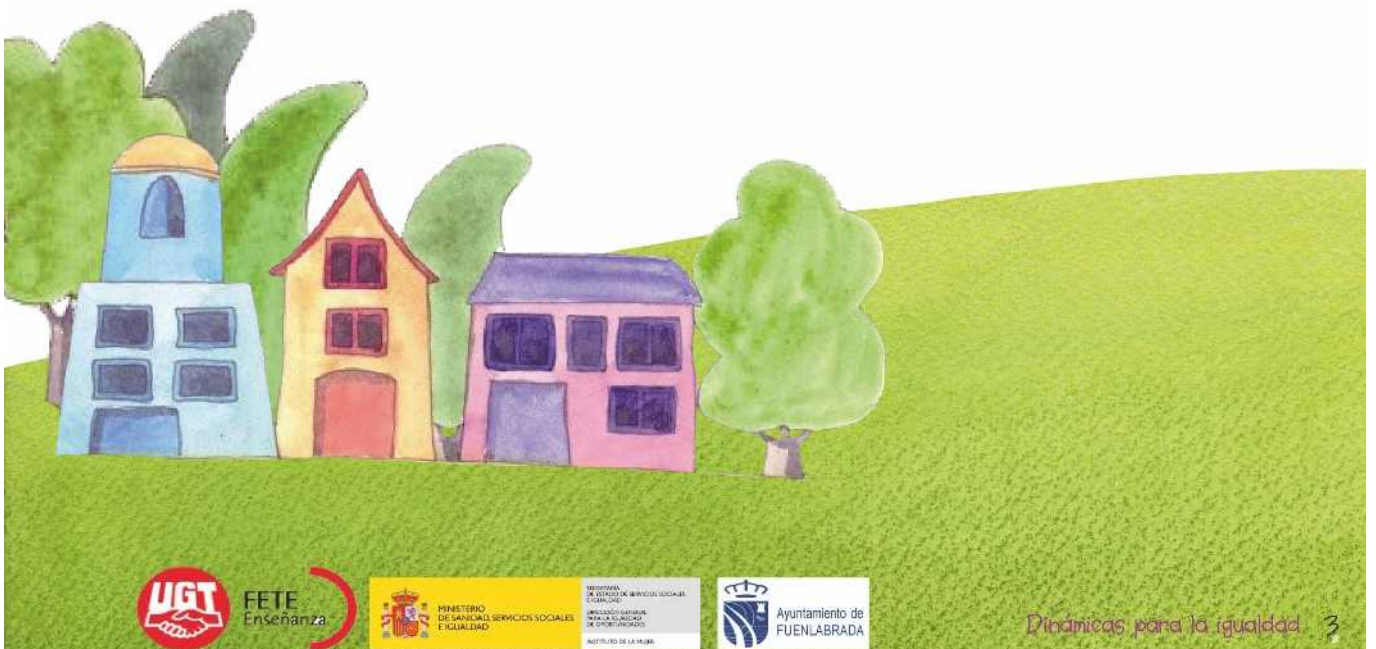
Lugar

Aula.

Presentación

Los cuentos nos ayudan a viajar a través de la imaginación y a soñar con el mundo que queremos vivir. Las historias que sorprenden rompen con los estereotipos de chicas y chicos, abriendo puertas a la igualdad y nos enseñan a disfrutar de un mundo sin violencia.

En esta dinámica reflexionaremos sobre los contenidos de los cuentos, para aprender a analizar los estereotipos sexistas, cuestionando los roles se que adjudican a los personajes femeninos y masculinos.



Desarrollo de la dinámica

Primera sesión: Siguiendo la tradición

- Leer en voz baja el cuento de Caperucita Roja.
- Realizar un listado de los personajes principales del cuento y poner un adjetivo que identifique a cada uno de los y las protagonistas. (Caperucita, la mamá, la abuelita, el lobo y el cazador).
- Pedirles que realicen un dibujo de uno o una de las protagonistas.

Segunda sesión: ¿Y si el mundo fuera al revés?

- Leeremos el cuento invirtiendo a los personajes. Los personajes del cuento que tradicionalmente son femeninos pasarán a ser masculinos y al revés.
- De nuevo se elaborará un listado y las niñas y niños deberán atribuirle un adjetivo a cada uno de los personajes.
- Tras el listado se les pedirá que vuelvan a realizar un dibujo.

Tercera sesión: Tiempo de la exposición.

- Se anotará en la pizarra los adjetivos que los niños y niñas han atribuido a:
 - Caperucita, la mamá, la abuelita, el lobo y el cazador.
 - Caperucito, el papá, el abuelito, la loba y la cazadora.
- Se colgarán los dibujos.
- Se realizará una comparación entre los adjetivos de unos y de otras. ¿Qué diferencias hay cuando Caperucita es una niña y cuando luego es un niño? ¿Qué adjetivos les describen? ¿Son muy diferentes? ¿En qué se basa la diferencia? Y ¿Por qué tanta diferencia si es el mismo comportamiento pero una vez hecho por un niño y otra por una niña? ¿Por qué será? ¿Y en otros cuentos? ¿Y en las películas?

Evaluación

- La dinámica se ha realizado en un clima de respeto y comprensión.
- Niños y niñas identifican y analizan los cuentos y son capaces de identificar estereotipos.



DICCIONARIO. PALABRAS PARA LA IGUALDAD

Juguetes sexistas y violentos

Publicidad dirigida a niñas

- Escenas en entornos privados, interiores o cercanos (casa, escuela, cocina, parque...).
- Colores y tonos pasteles, claros y luminosos.
- Uso de diminutivos y tono de voz suave que invita a las acciones.
- Figuras de mujeres adultas o adolescentes precoces.
- Invitan al cuidado de una misma o de otros (bebés, animales).

Publicidad dirigida a niños

- Escenas en espacios abiertos, exteriores, lejanos (selva, desierto, espacio exterior, calles...).
- Colores y tonos fuertes, metalizados, ambientes oscuros.
- Uso de aumentativos y tono de voz fuerte, directo que ordena.
- Figuras de fantasía: guerreros, aventureros, superhéroes.
- Invitan a la acción, la aventura y la competición.

¿Qué han dicho algunos expertos en psicología evolutiva?

- Para Piaget (1896-1980), el juego y la educación son imprescindibles para el crecimiento intelectual, afectivo y social, pero este crecimiento es el resultado de un proceso evolutivo natural.

- Según Vigotsky (1896-1934), el juego sirve para elaborar significados y sentidos abstractos, separados de los objetos del mundo, lo que contribuye de manera fundamental al desarrollo de las funciones mentales superiores.
- Para Winnicott (1896-1971), el juego es una experiencia siempre creadora y siempre terapéutica. En concreto, el juego compartido es la vía de entrada en la experiencia cultural.

| Tipo de juego | Edad | Habilidades que desarrolla |
|--------------------------------|----------|--|
| Juego sensomotriz (movimiento) | 0-2 años | -Sentidos -Control de los movimientos -Coordinación del cuerpo y sus posibilidades -Descubrimiento de objetos y sus cualidades |
| Juego simbólico (lenguaje) | 3-5 años | -Comunicación -Imitación e identificación con adultos -Interés por el mundo que les rodea -Representación de la realidad -Expresión de miedos |
| Juego reglado (socialización) | 6-8 años | -Razonamiento lógico -Cooperación -Superación de frustraciones -Expresión de sentimientos -Resolución de conflictos -Autoestima y autocontrol |

Preguntas más frecuentes

¿Cómo intervienen exactamente los juegos en el desarrollo personal, relacional y social de niños y niñas?

- En el nivel personal, el juego tiene un papel central en la construcción de la imagen que cada persona tiene de sí misma, en su identidad y propia percepción. Es decir, en su autoestima, lo que redundará en sus expectativas de futuro e influye fuertemente en las sucesivas elecciones vitales. Además, el juego es el principal canal a través del cual durante la infancia se procesan las experiencias dolorosas y desagradables, por un lado, y se reproducen y reviven las gratas y placenteras.
- En el nivel relacional, el juego permite aprender la interacción con los pares, asumir los conflictos y resolverlos de forma consensuada y pacífica. Se descubren las limitaciones y se establecen mecanismos para superar las frustraciones.
- En el nivel social, el juego es el medio de introducción en la interacción social a través del que se aprende a aceptar y seguir las normas y las consecuencias de saltárselas. El juego introduce en la importancia del grupo, de pertenecer a una colectividad diversa, pero basada en reglas compartidas.

Para saber más

Biblioteca

La infancia y los juguetes

Relaciones particulares entre la infancia y los juguetes.

- ▶ **El niño que no quería ir a dormir**
Cooper, Helen.
ED: Juventud 1999

Es el momento de acostarse pero el niño no quiere, así que se va con su camión de bomberos. pronto encontrará personajes para jugar. Como ya es muy tarde, todos se quieren acostar y descansar, pero él quiere jugar sin parar. El niño nos invita a un paseo por sus juguetes y su imaginación.



- ▶ **Mil posibilidades para imaginar y jugar**

Los objetos cotidianos tienen infinitas posibilidades de juego cuando la imaginación entra en escena.

- ▶ **La primera tarde después de Navidad**
Rivera de la Cruz, Marta; Vivas, Rafael
ED: Anaya 2008

La primera tarde después de reyes es una tarde triste, terminan las vacaciones, se amontonan los envoltorios de los regalos para tirar... todo puede cambiar y tener una tarde mágica y llena de sorpresas en casa de la tía Matilde. Magia y fantasía en esta novela juvenil.

- ▶ **Harold y el lápiz morado**
Johnson, Crockett
ED: MIAU 2012

Harold tiene un lápiz morado que le permite crear su mundo. Con unas sencillas y expresivas líneas moradas, Harold nos invita a dar un paseo por su imaginación. Gracias a esta reedición podemos disfrutar de esta joya de los años 50.

De regalos y sorpresas

Compartir, regalar y sorprender.

- ▶ **El retal**
Servant, Stephane; Bombon, Cecile
ED: Intermón Oxfam 2009

Un día un elefante encuentra algo muy extraño: un trozo de tela. El retal pasará por distintos animales que intentarán descubrir el enigma. nos ofrece una historia acumulativa llena de ritmo e imaginación.

- ▶ **La sorpresa**
Van Ommen, Sylvia
FCE. México 2004
- Oveja tiene un plan. Debe ir de un lado a otro para conseguirlo y el final seguro que no te lo esperas. Un libro en imágenes para los más pequeños.

Para pensar

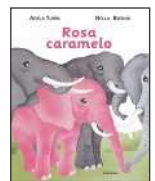
Promueven la reflexión y la denuncia de injusticias sociales relacionadas con el derecho a jugar y la infancia

- ▶ **Los niños no quieren la guerra**
Battut, Eric
ED: Juventud

Los rojos y los azules vivían en paz hasta un rey se rio del otro y así empezó todo. Rojos y azules inician una guerra terrible que llevarán hasta las últimas consecuencias. La infancia terminará demostrando cómo el juego compartido ayuda a prevenir conflictos. Libro claro y directo para hablar sobre la paz a los más pequeños.

- ▶ **Rosa Caramelo**
Turin, Adela; Bosnia, Nella
ED: Kalandraka 2012

Hace mucho tiempo los elefantes eran grises y las elefantas, rosas. Ellas conseguían este color comiendo anémonas y peonías. Margarita, aunque se esfuerza mucho, no consigue el color. Un día, viendo la libertad de juegos que tienen los elefantes fuera del jardín, se liberará provocando cambios para siempre. Reedición de un clásico imprescindible.



Para jugar

Libros que promueven la recuperación de juegos tradicionales y la innovación en propuesta creativa de juegos para todas las edades.

- ▶ **Los 10 mejores juegos del mundo**
Navarro, Ángels
ED: Combel 2010

Selección de 10 juegos clásicos de tablero de distintos lugares del mundo. Con instrucciones claras y concisas, el libro se convierte en el escenario de juego, con todos los elementos para jugar. Una buena forma de llevar un surtido de juegos distintos cuando vamos de viaje. Diversión intercultural para toda la familia.



Elabora:

ESCUELA

Directora: Carmen Navarro Romero **Redactor jefe:** Pablo Cutiérez del Álamo **Redacción:** María Piedrabuena y Mamen García Miraz **Consejero asesor:** Pedro Badía **Correo de redacción:** escuela@wke.es / www.periodicosescuela.es / 91 418 62 96 **Jefe de publicidad:** Juan Manuel Castro Higuera 91 602 00 00 tel - jmcastro@wke.es **Suscripciones y atención al cliente:** C/ Collado Mediano, 9. 28231 Las Rozas (Madrid) 902 250 500 Tel - 902 250 502 fax - clientes@wke.es - www.wkeducacion.es **Edita:** Wolters Kluwer España, S.A. **Diseño, Preimpresión e Impresión:** Wolters Kluwer España, S.A. **Printed in Spain. Depósito legal:** M-14673-2014

ESCUELA no se identifica necesariamente con las opiniones y criterios expresados por sus colaboradores, ni devuelve ni mantiene correspondencia sobre originales no solicitados.

© WOLTERS KLUWER ESPAÑA, S.A. Todos los derechos reservados. A los efectos del art. 32 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba la Ley de Propiedad Intelectual, Wolters Kluwer España, S.A., se opone expresamente a cualquier utilización del contenido de esta publicación sin su expresa autorización, lo cual incluye especialmente cualquier reproducción, modificación, registro, copia, explotación, distribución, comunicación, transmisión, envío, reutilización, publicación, tratamiento o cualquier otra utilización total o parcial en cualquier modo, medio o formato de esta publicación.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la Ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

El editor y los autores no aceptarán responsabilidades por las posibles consecuencias ocasionadas a las personas naturales o jurídicas que actúen o dejen de actuar como resultado de alguna información contenida en esta publicación.



Realiza: Secretaría de Política Social de FETE-UGT.

Ilustraciones de Mónica Carretero.

Redacción: Laura Tejado Montero.

Diseño y maquetación dinámicas: Irene Tejado Montero.