

Colegio Yurusti

Programa Campamentos de Valores

➤ **Importancia del Juego.**

A lo largo de la historia el juego ha representado civilizaciones, ha expresado conceptos tales como el rito, lo sagrado, lo cultural, social de un pueblo. Así el juego representa a una sociedad determinada (Euceda, 2007).

El juego es ante todo actividad. Se trata de un fenómeno social, a pesar de que existe la posibilidad de jugar en solitario o con un rival o compañero virtual. El juego es, sobre todo y ante todo, comunicación entre las partes. A través del juego nos ponemos en el mejor de los caminos para intercambiar conocimientos, cultura, experiencias y vivencias. Se trata de un espacio y un tiempo adecuados para propiciar la relación entre los participantes. Una playa, un jardín, una piscina, un parque, se convierten en un escenario de encuentro en el que los niños/niñas son capaces de entregarse al juego, sin mirar sus antecedentes familiares o el estatus social o profesional de sus familias o de sus padres (Daniel, s.f).

El juego posee funciones esenciales, importantes para la formación del ser humano, menciona algunas de ellas:

- 1) Sirve para explorar: al mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.
- 2) Refuerza la convivencia: El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.
- 3) Equilibra cuerpo y alma: Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.
- 4) Produce normas, valores y actitudes: Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.
- 5) Fantasía: Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y divertimento.
- 6) Induce a nuevas experiencias: Permite aprender a través de aciertos y errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.
- 7) Vuelve a las personas más libres: Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades (Orbelli, 2008).

De ésta manera el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida de que el niño jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar y equilibrarse. Las habilidades motoras fina (uso de las manos y los dedos) adelantan al manipular los objetos del juego. Las habilidades mentales se agudizan cuando el juego pide soluciones de problemas y demuestra la causa y el efecto. Los niños aprenden acerca de las formas, colores, tamaños y otros conceptos a través del juego. El lenguaje brota en cuanto el niño interacciona con otros y emplea palabras para sus objetos y actividades favoritas de entretenimiento (Euceda, 2007).

Euceda, (2007) menciona además que el aprendizaje de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de competir, son habilidades sociales importantes que se dominan a través del juego. Además de habilidades emocionales por medio del placer que experimentan los pequeños, el compañerismo con otros, la autoestima crucial para la felicidad duradera y el éxito, también se incrementa cuando los niños logran metas por medio del juego. El juego estimula la creatividad y la imaginación, así como también permite que los niños amplíen los horizontes de su mundo. Quizás, lo más importante de todo es que el juego es diversión. Es evidente la importancia del juego para la construcción de la identidad. Se requiere el espacio y el tiempo para que los niños sean ellos mismos, para que se descubran en largos períodos de ocio y fantasía, para que puedan pensar por cuenta propia desarrollando su creatividad. Son los momentos en los cuáles se dan los cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad.

➤ **El juego en el Desarrollo Integral del Niño y Niña.**

El desarrollo del ser humano es un proceso demasiado complejo para ser compendiado en una o dos medidas antropométricas y algún índice o escala psicomotora. Los cambios en el cuerpo y en la mente de la persona que crece en un sentido integral sólo pueden interpretarse adecuadamente con una visión holística en la que se englobe lo físico, lo psicológico y el ambiente familiar y social en que ese proceso se está dando (Preece, 1994).

El desarrollo humano y el desarrollo del juego se encuentran íntimamente conectados, el juego evoluciona de la mano del desarrollo general. Este desarrollo nos permite acceder a los diferentes niveles de juego, y al mismo tiempo, por medio del juego podemos llegar a elevar los niveles de desarrollo.

Según Jonson, (1999), existen tres modos de considerar la relación entre juego y desarrollo infantil:

El juego puede servir de ventana o espejo del desarrollo, al revelar los estados evolutivos en varias áreas. El juego puede reforzar las nuevas adquisiciones evolutivas. Sirve como contexto y medio para la expresión y consolidación de los logros evolutivos.

El juego puede servir como instrumento de cambio evolutivo. El juego es el principal vehículo para el desarrollo de la imaginación y la inteligencia, el lenguaje, las habilidades sociales, las habilidades perceptivas y motoras en infantes y niños jóvenes. El desarrollo ocurre naturalmente cuando a los niños sanos se les permite explorar ricos entornos. El juego en sí mismo no es responsable del progreso evolutivo, aunque sí es un componente que lo mediatiza.

Investigadores de la Facultad de Medicina del Baylor College, que estudian el desarrollo del cerebro en niños pequeños, han descubierto que los niños que no juegan mucho o que no son lo suficientemente estimulados, desarrollan cerebros 20% o 30% más pequeños que el estándar normal para sus edades (Cejas, 2009).

Para muchos, lamentablemente, todo proyecto o programa de desarrollo de la niñez evoca la imagen de 20 ó 30 niños pequeños, jugando con bloques de cubos y triángulos de vivos colores en una guardería infantil, bajo la supervisión de una maestra de párvulos. Para otros, evoca solamente un consultorio con balanzas y antropómetros dentro de un centro de salud u hospital, donde personal médico o de enfermería pesa y mide a los

niños. Ambas concepciones son desafortunadas porque limitan el concepto del desarrollo biopsicosocial en el tiempo y en el espacio. Implican un planteamiento exclusivamente institucional, basado en la existencia de centros que compensen los elementos que faltan en el entorno familiar que frecuentemente deja por fuera a los padres y a los miembros de la comunidad (UNESCO, 1993). Estas imágenes estereotiparon los programas de desarrollo infantil, limitando sus posibilidades de acción y reduciendo su capacidad de atraer a los políticos y de generar inversiones intersectoriales en ellos. Según Bruner, (1988) el desarrollo no es una cuestión de aumento gradual de asociaciones, ni es un proceso cuantitativo de meras relaciones estímulo respuesta, sino más bien una cuestión de esfuerzos y descansos. Estos esfuerzos no están relacionados sólo con la edad, sino con los ambientes y circunstancias que podrían o no permitir el desarrollo. Esta idea de Bruner es importante para los programas, porque según ella, no es suficiente que un niño tenga ya una edad para que haya construido una determinada estructura mental.

El funcionamiento psicológico del niño o niña requiere estímulos para desarrollar capacidades físicas (como sentarse, gatear, ponerse de pie, caminar, correr), cognitivas (como razonar, inventar, aprender, imitar), emocionales (como expresar afecto, tolerar frustraciones, poder esperar) y sociales (como compartir, escuchar, dar y recibir elogios).

Para que el niño o niña pueda desarrollar esas capacidades es necesario que se le permita explorar y jugar libremente, y que se le permita tener acceso a distintas personas, objetos y situaciones diversas. Es importante que el niño o niña pueda tener contacto con una variedad de objetos, materiales y ambientes. La variedad mantiene la curiosidad, la motivación por descubrir nuevos aspectos de los objetos que tiene enfrente. Si siempre tiene las mismas cosas, el niño o niña perderá interés. Cantar canciones y aprender rimas infantiles, dibujar y leer cuentos en voz alta son algunas de las actividades que favorecen el desarrollo mental del niño o niña (UNICEF, 2004).

Para la UNICEF, (2004):

- El juego favorece el desarrollo de habilidades psicosociales y físicas. Estimula el desarrollo motor, puesto que exige al niño o niña moverse, correr, saltar, caminar. También favorece el desarrollo de la inteligencia, porque lo lleva a explorar el mundo que lo rodea y a repetir acciones en los objetos disponibles para conocerlos mejor.
- El juego favorece el desarrollo emocional, porque a través de los juegos el niño o niña expresa sus sentimientos y a veces resuelve conflictos emocionales. Facilita el desarrollo social porque por medio de éste el niño o niña aprende a permanecer y jugar con otros niños, a respetar reglas, a compartir y a convivir.
- El niño o niña, cuando juega, desarrolla su pensamiento y creatividad; él busca los elementos necesarios para su juego, los organiza e invita a sus amigos.
- Así, al jugar, el niño o niña tiene que resolver problemas y buscar las soluciones adecuadas por sí mismo. Esto desarrolla en él una actitud de confianza en sí mismo y el deseo de afrontar situaciones nuevas.
- El juego contribuye a desarrollar la curiosidad del niño o niña y le permite aprender a inventar. Sienta las bases para el trabajo escolar y para la adquisición de

capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida (como la imitación, la creatividad, la imaginación, la representación simbólica).

- Los padres pueden contribuir a reforzar la salud mental del niño o niña y los vínculos afectivos que tienen con él mediante actividades placenteras y creativas.

Además menciona que el juego permite al niño o niña:

- Moverse y así desarrollar los músculos del cuerpo.
- Explorar el mundo que lo rodea y así aprender sobre la naturaleza, las plantas los animales, los objetos hechos por el hombre.
- Aprender de los niños y personas mayores.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Entretenerse, divertirse y expresar los sentimientos.

➤ **Habilidades sociales desarrollables en los niños y niñas por medio del juego.**

Satiro, (2004) Menciona que las actitudes son entendidas aquí como hábitos a fomentar que pueden cambiar el comportamiento y las acciones. Se trata de desarrollar una posición vital, una disposición para actuar de determinada manera, “manera” que tiene que ver con el autoconocimiento y la convivencia con los demás.

Teniendo en cuenta estas consideraciones y la edad de los niños, por medio del juego se pueden desarrollar las siguientes actitudes:

- Percibirse a sí mismo y proyectar un yo ideal: Los niños necesitan distintas actividades de percepción de sí mismos. A través de los juegos y las actividades lúdicas los niños podrán experimentar esa auto percepción y proyección de la que hablamos. Hay que recordar que en esta etapa se automatizan hábitos, lo que significa repetir actividades, que en este caso serán de auto percepción, autoconocimiento y proyección (imaginación del yo que les gustaría ser). Trabajar con esta actitud ética como un hábito a ser formado es muy importante desde niños, la auto percepción, el autoconocimiento y la proyección de sí mismo.
- Aceptar al otro y empatizar con él (ponerse en su lugar): Aceptar es más que tolerar y reconocer al otro, porque es una acción bilateral, es una interacción en la cual ambos involucrados reciben voluntariamente y de buen grado al otro. La palabra empatía viene de la griega *empathia* que significa pasión, conocimiento del otro a través de la simpatía. O sea, la empatía, la capacidad de ponerse en el lugar del otro, hace que los individuos puedan comprender mejor todo lo que no sea ellos mismos. Al adoptar la perspectiva del otro cada uno amplía su capacidad de comprensión (Satiro, 2004) Lo cual puede en situaciones de juego estimularse.
- Respetar, criticar y crear reglas: Las reglas son el resultado del pacto entre los humanos que pretenden convivir y compartir un mismo espacio y un mismo tiempo. Sin las reglas, la colectividad se queda sin parámetros, sin referencias, sin pautas de convivencia. Sin duda alguna el juego proporciona la oportunidad de

aprender a respetar las reglas, normas y leyes existentes Igualmente es importante aprender a crear nuevas reglas, normas y leyes para las nuevas y constantes mutaciones de la vida colectiva (Satiro,2004).

Trianes, Muñoz y Jiménez (2007) dicen que "Toda habilidad social es un comportamiento o tipo de pensamiento que lleva a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en que está. Así, las habilidades sociales han sido vistas como comportamientos o pensamientos que son instrumentales para resolver conflictos, situaciones o tareas sociales. Las diversas definiciones de habilidades sociales han puesto de relieve que estos comportamientos, que son valorados y reforzados socialmente, influyen además beneficiosamente en el desarrollo social a largo plazo. Además proporcionan aceptación y estima por parte de los agentes sociales. Son los agentes sociales los que juzgan si la conducta es o no competente. Esta valoración externa es una garantía de adaptación social y desarrollo de habilidades más potentes. Además proporciona sentimientos de valía y competencia personal, lo cual es también condición saludable para el bienestar y felicidad.

A lo largo de los años cincuenta y sesenta las habilidades sociales se definían como comportamientos observables y concretos; por ejemplo, saber sonreír y mirar a los ojos cuando alguien te habla. Estas habilidades concretas son fácilmente evaluables por un observador, pero resulta claro que sólo son componentes puntuales de otros procesos más complejos que integran la competencia social, y parecen más directamente relacionadas con beneficios inmediatos (por ejemplo que alguien te devuelva la sonrisa) que con efectos a largo plazo en la vida del niño.

Posteriormente, estas habilidades se concibieron como comportamientos más globales, pero también observables y evaluables externamente por socio métricos o cuestionarios; por ejemplo, saber corresponder a un favor recibido, tener muchos amigos, etc., vinculándolas así a la aceptación o popularidad entre iguales, resultado éste sumamente relevante para el desarrollo del niño a largo plazo (Trianes et al, 2007).

Hoy la teoría sobre habilidades sociales integra estos diferentes elementos considerando que suponen diversos aspectos situados a distinto nivel (conductual, cognitivo y emocional) de la conducta.

Ejemplos de distintos tipos de habilidades sociales en niños pequeños según Trianes et al, (2007).

Habilidades sociales que se manifiestan en la conducta observable:

- Mirar a los ojos de quien te habla.
- Sonreír a quien te mira amistosamente.
- Saber expresar las emociones.
- Saludar y devolver un saludo.
- Comportamientos educados en la mesa.
- Saber repartir caramelos si tienes muchos.

Habilidades sociales centradas en la aceptación de iguales:

- Saber hacer y mantener amigos.

- Saber ceder en un conflicto.
- Dejar que otros niños entren en el juego.
- Defender a un amigo si le atacan.

Habilidades sociales internas:

- Saber aplazar un deseo.
- Ponerse en el punto de vista de otro.
- Controlar un enfado.
- Fijarse un objetivo que se desea conseguir.
- Conocer formas de resolver conflictos sociales

➤ **Los valores y la ética en los niños a través del juego.**

La transmisión de los valores ya no puede hacerse, como antaño, por vía informativa, apoyada en el criterio de autoridad del educador. Actualmente los jóvenes sólo aceptan aquello que ellos mismos descubren y comprueban. Cualquier enseñanza que no les llegue mediante una pedagogía de la experiencia la sienten como un atentado a su libertad y, por consiguiente, la rechazan de inmediato (Almacellas, 2000).

Aspectos relacionados con el juego limpio, la honestidad, la solidaridad, el compañerismo, el respeto a lo diverso, especialmente de cara a las transformaciones sociales que colocan al estudiantado ante una gran cantidad de estímulos globalizantes y ayunos de identidad, lo cual conlleva una apropiación peligrosa por la descontextualización o desarraigo que pueden inducir en el estudiantado.

El camino de la educación ética de niños y jóvenes no es, pues, “enseñarles” valores ni mostrarles las normas morales que precisan para alcanzar su madurez humana. Se les debe guiar a que ellos mismos descubran en qué consiste una vida fecunda y valiosa y cuáles son las leyes de su desarrollo como personas; que sean capaces de discernir qué actitudes los van a orientar hacia su plenitud y cuáles, por el contrario, los acabarán angostando (Almacellas, 2000).

Garnier (2008, p23) menciona que la ética, no es algo que se pueda aprender como mera información, ni siquiera como “conocimiento... sino como vivencia, como creencia, como convicción y que, por tanto, debe aprenderse mediante una metodología que enfrente a los muchachos con “dilemas éticos” de distintos tipos: cotidianos, históricos, artísticos y ficticios. La resolución de estos dilemas no puede ser antojadiza o casual, sino que debe incorporar tanto la adquisición de conocimientos mediante procesos sistemáticos de identificación, investigación, deliberación y resolución de los distintos dilemas”.

En este proceso, es particularmente importante la confrontación de diversas posiciones mediante procesos respetuosos y tolerantes que permitan elaborar los criterios propios mediante los cuales valorar estos dilemas, desarrollar posiciones frente a ellos, y proponer soluciones – no necesariamente únicas – considerando los criterios y soluciones de los demás (Garnier, 2008).

El niño tiene en sí mismo la capacidad de pensar, y a nosotros nos corresponde enseñarle a “pensar bien”, ayudarle a ajustar su mente a cada tipo de realidades y acontecimientos. La enseñanza de la ética es tarea compleja, porque no se trata de transmitir conocimientos, sino que es algo que tiene que ver con las actitudes y el carácter de las personas (Lejarraga, 2006).

➤ **El Juego en la Escuela.**

La Escuela sería el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, porque sucede la mayoría de las veces que éste, el juego es sólo un pasatiempo, y se pierde todo el potencial de educar a través de lo lúdico. Se puede aprovechar en este espacio, a los niños, verdaderos especialistas en juego y modificar las conductas y actitudes por este medio. Porque no aprovechar el poder transformador del juego para volvernos el tipo de personas que nos gustaría ser y que no somos por nuestro condicionamiento competitivo. Para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones (Orbelli, 2008).

Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, él volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida. Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En la escuela, juego y aprendizaje escolar son dos conceptos que, intuitivamente, van de la mano pero que, sorprendentemente, suelen estar escondidos en la práctica docente. Todas las teorías modernas del aprendizaje y la enseñanza, sin excepción, le asignan a las variables motivacionales internas y a las características atractivas de la tarea una relevancia esencial a la hora de proponer mejoras en el aprendizaje. Sin embargo, en cualquier sala de clases de cualquier escuela del mundo, se ve que el juego es una actividad reservada para el recreo. Una razón probable para que esto suceda puede ser la falta de evidencia que muestre lo importante que es considerar al juego en serio. O tal vez, la falta de seriedad inmanente que tiene esta actividad, lo que la hace opuesta a la categoría de “trabajo”, que es la que se supone debe socializar la escuela (Sarlé, 2005).

Sin embargo hoy día la educación tiene la obligación de enseñar y perpetuar principios que son fundamentales para la sociedad, entre los cuales, Lopategui (2001) cita la sensibilidad hacia las necesidades y diferencias individuales, justicia, equidad, consideraciones hacia otros y el respeto por las reglas, la responsabilidad de nuestros actos, decisiones y comportamiento personal, el sentido de compasión y ayuda a nuestro prójimo, particularmente al necesitado, la honestidad, la integridad, el juego justo, la conservación ambiental y responsabilidad por el cuidado de la naturaleza y los recursos ambientales. Todo esto se puede lograr por medio del juego.

El cuerpo docente, tiene además, desde la perspectiva de la ética, el reto de cambiar completamente la tendencia negativa de la obsesión de ganar sin importar los medios (Ministerio de Educación Pública, 2010).

Para Romero, Escorihuela y Ramos, (2009), la escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene

encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo. Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en la institución educativa:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad (García, 2010).

LISTA DE REFERENCIAS

Almacellas, M. (2000). La Formación Ética de Niños y Jóvenes a través de la Literatura y el Cine. I Congresso Latino de Filosofia da Educação, Rio de Janeiro, 11-7-2000)

Bruner, J. (1998). Desarrollo cognitivo y educación. Ediciones Morata. Madrid.

Cejas, L. (2009). Desarrollo de bioherramientas cognitivas y emocionales en el niño. Boletín Redem. Accesado de <http://www.redem.org/boletin/boletin311209e.php> el 8 de junio del 2011.

Daniel, M. (s.f). El juego, instrumento educativo. Universidad Pontificia de Salamanca.

Euceda, T. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico en educación pre básica. Tesis para optar por Máster en currículum. Universidad Pedagógica Francisco Morazán. Tegucigalpa Honduras.

Freire, J. (1989). Educação de corpo inteiro. São Paulo: Scipione.

García, H. (2010).Competencias docentes para el siglo XXI (Didáctica lúdica). <http://educativocarlos.blogspot.com/2010/01/competencias-docentes-para-el-siglo-xxi.html>

Garnier, L. (2008). Educar para la vida y la convivencia. III Jornadas de Educación para la paz. La convivencia democrática de los derechos humanos.

Johnson, J., Christie, J.; Yawkey. D. y Thomas. (1999). Play and Early Childhood Development, 2da edición. Nueva York: Longman

Lejarraga, H. (2006). El desarrollo del sentido ético en el niño y la enseñanza de la pediatría. Artículo publicado en Archivos Argentinos de Pediatría, 106 (5), páginas 422-428.

Lopategui, C. (2001). Filosofía e historia de la educación física. Consultado el 8 de junio de 2010 de <http://www.saludmed.com/EdFisica/FiloEDFI.html>.

Ministerio de Educación Pública. (2010). Programas de Educación física, basados en ética estética y ciudadanía, Costa Rica.

Orbelli, A. (2008). Los juegos y los juegos cooperativos. Efydeportes.com. Consultao el 8 de junio del 2011 de http://www.efydep.com.ar/juegos/juegos_coop.htm

Piaget, J. (1979). La formación del símbolo en el niño. México.

Preece, M. (1994). Assessment of Physical Growth and Pubertal Dev. Adolescent Med. State of the Art. Reviews. Vol. 5. N° 1, Philadelphia, USA.

Romero, L.;Escorihuela, Z. y Ramos, A. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 131. Consultado el 10 de mayo de 2011 de: <http://www.efdeportes.com/>

Sarlé, P. (2005). ¿Desde qué edad se empieza a jugar? Aspaen Cartagena - Primer Congreso Latinoamericano de Educación Infantil. La Educación Infantil: Un Buen Comienzo para un Buen Futuro Cartagena. Consultado el 8 de junio del 2011 de <http://www.aspaencartagena.com/es/noticia03.htm>.

Sátiro, A. (2004). Jugar a Pensar con niños de 3-4 años. Barcelona: Octaedro.

Trianes, M.; Muñoz, Á. y Jiménez, M. (2007). Las relaciones sociales en la infancia y en la adolescencia y sus problemas. Madrid: Editorial Pirámide. (Págs. 19 A 22)

UNESCO. (1993). Hacia un porvenir seguro para la infancia. Proyecto "La Infancia y la Familia".

UNICEF (2004). Desarrollo Psicosocial de los niños y las niñas.