



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Iztacala

“ El juego infantil en edad escolar ”

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

Laura Lucina Ávila Chávez

DIRECTOR

Dr. José Trinidad Gómez Herrera

DICTAMINADORES:

Dra. María Antonieta Covarrubias Terán

Dr. Adrián Cuevas Jiménez



Los Reyes Iztacala, Estado De México
- 2012 -



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

En esta casa de Estudios UNAM FES Iztacala, crecí profesionalmente, pasé momentos maravillosos, conocí a personas que llenaron mis días de alegría, de entusiasmo, de nuevos conocimientos y de gratas experiencias. Queridos Profesores, Compañeros y Amigos estoy contenta y agradecida infinitamente con ustedes, por motivarme, por acompañarme en este camino, por compartirme de ustedes y sobre todo por permitirme compartirles de mí.

Agradezco a Dios por darme la dicha de culminar una etapa importante de mi vida; por rodearme de personas positivas que con su apoyo y confianza día con día me dieron la seguridad y motivación que necesitaba.

Agradecimientos especiales:

A mis padres Fernando Ávila Marrón y María Lucina Chávez Vallejo, por haberme enseñado el valor de la vida, a levantarme cuando caía y mirar siempre hacia adelante luchando con convicción y amor por cada una de mis metas, siendo testigos de cada uno de mis logros; porque con su amor y calidez me brindaron seguridad, confianza y apoyo incondicional. Los amo con todo mi corazón y agradezco a Dios por tenerlos a ustedes.

A mis hermanos y amigos Fernando, Juan Carlos, Gabriela y Rubí; crecí con ustedes, imagine llegar a donde ahora me encuentro, pero estoy segura que esto no hubiera sido posible y tan maravilloso sin su compañía. Queridos hermanos este día en que culmino esta etapa para continuar otra, quiero que sigan siendo mis acompañantes y amigos; quiero compartir con ustedes la dicha que siento como cuando jugábamos siendo niños. Gracias por sus consejos, por sus abrazos, por sus sonrisas y por motivarme constantemente. Los amo y soy dichosa por tenerlos.

A Diego Alejandro García González por ser un gran ser humano; que con su paciencia y amor me apoyó incondicionalmente y me motivó paso a paso sin escatimar. Gracias niño eres fiel testigo de mi esfuerzo, dedicación y de la alegría por sabernos.

A mi asesor y director de tesis José Trinidad Gómez Herrera, por depositar su confianza en mí, por su apoyo profesional, por motivarme y principalmente por tenderme su mano en esta última parte de ésta hermosa experiencia.

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
 CAPÍTULOS	
I. LA NOCIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL.....	5
I.I Noción de desarrollo desde la perspectiva de Jean Piaget.....	5
I.II Noción de desarrollo desde la perspectiva de Sigmund Freud.....	8
I.III Noción de desarrollo desde la perspectiva de Lev Vygotsky.....	12
II. EL JUEGO INFANTIL.....	16
II.I Teorías sobre el juego.....	16
II.II Definición de juego.....	20
II.III Características del juego.....	23
II.IV Tipos de juego.....	25
II.V Tipos de juguete.....	31
II.VI Componentes básicos del juego.....	34
II.VI.I Escenario.....	35
II.VI.II Tiempo y lugar.....	37
II.VI.III Participantes.....	42
II.VII Efectos del juego sobre el desarrollo físico e intelectual del niño.....	43
III. EL JUEGO EN LA ESCUELA Y EN LA FAMILIA.....	50
 METODOLOGÍA.....	 58
RESULTADOS.....	63
ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	103
CONCLUSIONES.....	144
BIBLIOGRAFÍA.....	150
ANEXOS.....	160

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo examinar la influencia del juego en exteriores y en interiores sobre el desarrollo integral en niños y niñas de 6 a 12 años de edad, que cursan la educación primaria. Se aplicó un cuestionario individual con 5 secciones: ¿Qué comes? ¿Qué bebes?; ¿Dónde juegas?; ¿Con quién juegas?; ¿A qué juegas?; ¿Qué tanto te diviertes? También se registraron los datos sociodemográficos: nombre, edad, sexo, peso y talla, domicilio (especificando si vive en casa o departamento, con quiénes vive; y si su vivienda cuenta con jardín o patio).

INTRODUCCIÓN

“El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante sus primeros años. Por medio del juego el infante observa e investiga su entorno de manera libre y espontánea. También relaciona sus conocimientos, experiencias y aprendizaje, procesos fundamentales para su crecimiento cognitivo, motriz, social y afectivo”.

Arango, 2000

El juego posee una naturaleza y unas funciones complejas, por lo que, a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre su naturaleza y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana. Gran parte del contenido y significado del juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelva, ya que éste, va a mediar en el desarrollo de sus habilidades, destrezas, conocimientos y afectos. En síntesis el juego resulta de actividades creativas, que provienen de la vida cotidiana.

La acción de jugar esta mediada por intereses personales. En el juego se aprecian: habilidades de movimiento, normas o reglas autodefinidas, actividad espontánea, individual o grupal y actividades creativas. El juego es un reflejo del entorno del individuo, una actividad necesaria, que contribuye al desarrollo integral del infante. Por ejemplo, Díaz (1993), caracteriza al juego como una actividad pura, donde no existe interés alguno; el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza, resultando ser placentero.

Según Díaz et. al. (1993), la importancia del juego radica principalmente en sus posibilidades educativas, ya que a través del juego el niño revela al educador, su genuino carácter, sus defectos y virtudes. Con el juego, los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades. A través del juego se pueden inculcar diversos principios y valores,

tales como: la generosidad, el dominio de sí mismo, el entusiasmo, la fortaleza, la valentía, la autodisciplina, la capacidad de liderazgo, el altruismo, entre otros; el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. El juego es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones; es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos intelectuales, afectivos y sociales. Con respecto a su función educativa, ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés, la observación y exploración para conocer lo que le rodea. Así pues, el juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad e identidad.

De acuerdo a lo anteriormente mencionado, en este trabajo de investigación se propone dividir los juegos en: juegos de interior y de exterior, de acuerdo a los escenarios de juego (casa, calle, centro comercial, deportivo y parque), con la finalidad de observar sus efectos en el comportamiento del niño; retomando que los juegos de interior son apropiados para el desarrollo de los sentidos, por ejemplo, atención, observación, memoria, expresión, inteligencia y habilidades sociales en el seno familiar. Y por otro lado los juegos de exterior, adicionalmente promueven el desarrollo de la fuerza, la agilidad, la destreza y habilidades sociales más amplias y diversificadas. Por lo que en este trabajo será uno de los objetivos primordiales indagar en la influencia del juego en exteriores y el juego en interiores sobre el desarrollo integral en niños y niñas de 6 a 12 años de edad, que cursan la educación primaria.

I. LA NOCIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL

El desarrollo infantil consiste en una sucesión de etapas o fases en las que se genera una serie de cambios físicos y psicológicos, que van a implicar el crecimiento del niño. En este apartado se detalla lo básico que implica el desarrollo infantil y los abordajes más importantes, desde los cuales se intenta explicar.

I. I. Noción de desarrollo desde la perspectiva de Jean Piaget

Según Piaget (1959), la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico. Así considera que los dos procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo humano son los de la *asimilación* y *acomodación* señalando que ambas son capacidades innatas que por factores genéticos se van desplegando ante determinados estímulos en etapas específicas o estadios del desarrollo, en edades sucesivas. Por lo que, Piaget afirma que el concepto de *asimilación* consiste en la interiorización o internalización de un objeto o un evento a una estructura comportamental y cognitiva preestablecida; por ejemplo, el niño utiliza un objeto para efectuar una actividad que preexiste en su repertorio motor o para decodificar un nuevo evento basándose en experiencias y elementos que ya le eran conocidos: *“un bebé que toma un objeto nuevo y lo lleva a su boca (el tomar y llevar a la boca son actividades prácticamente innatas que ahora son utilizadas con un objetivo)”*. Por otro lado la *acomodación* consiste en la modificación de la estructura cognitiva o del esquema comportamental para acoger nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocidos para el niño: *“sí el objeto es difícil de tomar, el bebé deberá, por ejemplo, modificar los modos de aprehensión”*.

Ambos procesos (asimilación y acomodación) se alternan dialécticamente en la constante búsqueda de equilibrio (homeostasis), para intentar el control del mundo externo, con el fin primario de sobrevivencia. Cuando una nueva información no resulta inmediatamente interpretable basándose en los esquemas preexistentes, el sujeto entra en un momento de crisis y busca encontrar

nuevamente el equilibrio, para esto se producen modificaciones en los esquemas cognitivos del niño, incorporándose así las nuevas experiencias.

Por ello, Piaget (1976), hace referencia a 4 periodos o estadios de desarrollo en el niño:

★ **Estadio sensoriomotor**

Comprende desde el nacimiento hasta aproximadamente un año y medio o dos años. En este estadio el niño usa sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que le circunda, confiándose inicialmente en sus reflejos y, más adelante, simultáneamente de sus capacidades sensoriales y motrices. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos.

- *Reacciones circulares primarias*

Sucedan en los dos primeros meses de vida extrauterina. En ese momento el niño desarrolla reacciones circulares primarias; esto es, reitera acciones casuales que le han provocado placer. Un ejemplo típico es la succión de su propio dedo, reacción sustitutiva de la succión del pezón.

- *Reacciones circulares secundarias*

Entre el cuarto mes y el año de vida, el infante orienta su comportamiento hacia el ambiente externo buscando aprender ó mover objetos y ya observa los resultados de sus acciones para reproducir tal sonido y obtener nuevamente la gratificación que le provoca.

- *Reacciones circulares terciarias*

Ocurren entre los 12 y los 18 meses de vida. Consisten en el mismo proceso descrito anteriormente aunque con importantes variaciones. Por ejemplo, el infante toma un objeto y con este toca diversas superficies. Es en este momento cuando

el infante comienza a tener noción de la permanencia de los objetos; antes de este momento, sí el objeto no está directamente estimulando sus sentidos, para él, literalmente, el objeto "no existe".

Tras los 18 meses el cerebro del niño está ya potencialmente capacitado para imaginar los efectos simples de las acciones que está realizando, además ya puede realizar una rudimentaria descripción de algunas acciones diferidas u objetos no presentes pero que ha percibido. Está también capacitado para efectuar secuencias de acciones tales como utilizar un objeto para abrir una puerta. Comienzan, además, los primeros juegos simbólicos del tipo "*juguemos a que...*".

★ **Estadio preoperatorio**

El estadio preoperatorio es el segundo de los cuatro estadios. Sigue al estadio sensoriomotor y tiene lugar aproximadamente entre los 2 y los 7 años de edad. Este estadio se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizables como operaciones por su vaguedad, inadecuación y/o falta de reversibilidad.

Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la centración, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades).

★ **Estadio de las operaciones concretas**

Abarca de los 7 a los 11 años de edad, aproximadamente. Cuando se habla aquí de operaciones se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no sólo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, a través de la capacidad de conservar, llega a generalizaciones atinadas.

Alrededor de los 6 y 7 años el niño adquiere la capacidad intelectual de conservar cantidades numéricas: longitudes y volúmenes líquidos. Aquí por

“conservación” se entiende la capacidad de comprender que la cantidad se mantiene igual aunque se varíe su forma. Antes, en el estadio preoperatorio por ejemplo, el niño ha estado convencido de que la cantidad de un litro de agua contenido en una botella alta y larga es mayor que la del mismo litro de agua trasegado a una botella baja y ancha. En cambio, un niño que ha accedido al estadio de las operaciones concretas está intelectualmente capacitado para comprender que la cantidad es la misma en recipientes de muy diversas formas.

Aproximadamente de los 7 a los 8 años el niño desarrolla la capacidad de conservar los materiales. Por ejemplo, tomando una bola de arcilla y manipulándola para hacer varias bolitas el niño ya es consciente de que reuniendo todas las bolitas la cantidad de arcilla será prácticamente la bola original. A la capacidad recién mencionada se le llama reversibilidad.

Entre los 9 y 10 años el niño ha accedido al último paso en la noción de conservación: la conservación de superficies. Por ejemplo, puesto frente a cuadrados de papel se puede dar cuenta que reúnen la misma superficie aunque estén amontonados o dispersos.

★ **Estadio de las operaciones formales**

Este estadio comprende desde los 12 años en adelante (toda la vida adulta). El sujeto que se encuentra en el estadio de las operaciones concretas tiene dificultad en aplicar sus capacidades a situaciones abstractas. Es desde los 12 años en adelante cuando el cerebro humano está potencialmente capacitado, para formular pensamientos realmente abstractos, o un pensamiento de tipo hipotético deductivo.

I. II. Noción de desarrollo desde la perspectiva de Sigmund Freud

El psicoanálisis, por su lado, le atribuye una importancia al tema de la sexualidad en el desarrollo y la vida psíquica del ser humano. El alcance que este planteamiento ha obtenido se debe a la transformación aportada al concepto de

sexualidad por Sigmund Freud; quien expresa que, la sexualidad abarca las experiencias placenteras existentes desde el nacimiento, la infancia y todas las etapas de la vida del ser humano. Freud observó que durante el desarrollo temprano, el comportamiento de los niños se orientaba alrededor de determinadas partes del cuerpo (la boca durante el amamantamiento, el ano durante el baño o la higiene y luego los genitales). Habiendo observado en sus trabajos anteriores con pacientes histéricas, que las neurosis adultas tienen sus raíces en la sexualidad infantil, por ello, propuso que esos comportamientos de los niños eran expresiones de sus fantasías sexuales y deseos. Sugirió que los seres humanos, durante su primera infancia, son "perversos polimorfos", significando esto que los infantes pueden derivar su placer sexual desde cualquier parte del cuerpo, y que es sólo a través de la socialización que las pulsiones libidinales son sofocadas en la heterosexualidad adulta.

Debido a que pudo predecir una línea de tiempo de los comportamientos de los niños, Freud desarrolló un modelo a través del cual consideró lo que sería el desarrollo "normal" del niño, al cual denominó "*desarrollo libidinal*". De acuerdo a esta teoría, cada niño atraviesa cinco fases psicosexuales; durante cada etapa, la libido tiene diferentes zonas erógenas de acuerdo a la fuente de sus pulsiones (la libido se refiere a varios tipos de placeres y satisfacciones).

Dado lo anterior Freud (1973), hace hincapié en las siguientes etapas psicosexuales del desarrollo de la personalidad:

1. Fase oral: Se da desde el comienzo de la vida hasta el primer año. Durante la misma, el foco de la satisfacción está en la boca y el placer se obtiene por los cuidados, pero también a través de la exploración del entorno (los pequeños tienden a llevarse objetos nuevos a la boca). En esta etapa el Ello es el que domina ya que ni el Yo ni el Superyó están totalmente desarrollados. A causa de esto el bebé no tiene noción de sí mismo y todas sus acciones están basadas en el principio de placer. El Yo, sin embargo, está bajo formación durante esta primera etapa. Hay dos factores que contribuyen a la formación del mismo: en primer

lugar, la imagen corporal es desarrollada, lo cual implica que el niño reconoce que su cuerpo se diferencia del mundo exterior. Por ejemplo, comenzará a darse cuenta que uno siente dolor solamente cuando éste se aplica al propio cuerpo; a través de la identificación de los límites de su cuerpo, comienza a desarrollar el sentimiento del Yo. Un segundo factor al que se le ha atribuido la formación del Yo son las experiencias implicadas en el retraso de la satisfacción que conducen a la comprensión de que conductas específicas pueden satisfacer algunas necesidades. El infante gradualmente se da cuenta de que la satisfacción no es inmediata y que tiene que producir determinados comportamientos para iniciar acciones que conduzcan a esa satisfacción. Un ejemplo de conducta semejante es el llorar, que parece no tener finalidad durante los primeros dos meses de vida, pero luego parece ser usado productivamente y está conectado con determinadas necesidades.

2. Fase Anal: Abarca de 1 a 3 años. De acuerdo a la teoría, la experiencia más importante durante esta etapa es el entrenamiento en la higiene personal. Éste ocurre alrededor de los dos años (pueden haber diferencias con respecto a la edad según la sociedad que corresponda), y da como resultado un conflicto entre el Ello, que demanda satisfacción inmediata de las pulsiones que involucran la evacuación y las actividades relacionadas con ella (como el manipular las heces) y las demandas de los padres. La resolución de este conflicto puede ser gradual y no traumático, o intenso y tormentoso, dependiendo de los métodos que los padres usen para manejar la situación. La solución ideal vendría sí el niño trata de regularse y los padres son moderados, para que el niño pueda aprender la importancia de la limpieza y el orden gradualmente, los cuales dan lugar a una persona adulta controlada. Si los padres ponen demasiado énfasis en la higiene personal mientras el niño decide acomodarse a ésta, se puede dar lugar al desarrollo de un comportamiento compulsivo, extendiéndose al orden y la pulcritud. Por otra parte, sí el niño decide prestar atención a las demandas de su Ello y los padres acceden a esto, el niño probablemente desarrolle una personalidad tendiente al desorden indulgente para consigo mismo. Sí los padres

reaccionan, el infante debe cumplir, pero desarrollará un débil sentimiento de sí, ya que los padres son los que controlan la situación, no su propio Yo.

3. Fase Fálica: Abarca de los 3 a los 5 años; en esta fase Freud incluye las fantasías incestuosas, Complejo de Edipo, ansiedad de Castración, desarrollo del Superyó. Ésta se caracteriza por la unificación de las pulsiones parciales bajo la primacía de los órganos genitales; pero, a diferencia de la organización genital de la pubertad, el niño o la niña no reconocen en esta fase más que un solo órgano genital, el masculino, y la oposición de los sexos equivale a la oposición fálico-castrado. Asimismo, corresponde al momento culminante y a la declinación del Complejo de Edipo, donde el niño comienza a manipular su pene y a tener fantasías pero con el complejo de Castración (donde se le amenaza con cortar el pene debido a su masturbación), se retrae al periodo de latencia.

4. Fase de latencia: Comprende de los 5 años a la pubertad, en esta fase se da la Sublimación del instinto sexual. Dentro de esta fase se ubica la fase genital que abarca desde la adolescencia hasta la edad adulta. En esta fase surge el desarrollo de la identidad de roles sexuales y de relaciones sociales adultas. El periodo de latencia está caracterizado por una solidificación de los hábitos que el niño desarrolló en sus etapas anteriores. A pesar de que el Conflicto de Edipo se resuelva o no, las pulsiones del Ello no son accesibles para el Yo durante esta etapa, ya que han sido reprimidas durante la etapa fálica. A raíz de esto las pulsiones son vistas como inactivas y escondidas (latentes), y la satisfacción que el niño recibe no es tan inmediata como lo era en las tres etapas previas. Ahora el placer está más relacionado con el proceso secundario; es decir, la energía pulsional es redireccionada a nuevas actividades, principalmente en relación a la escuela, hobbies y amigos. Pueden presentarse algunos problemas durante esta fase y ocurren sí se lleva a cabo una inadecuada represión del Conflicto de Edipo o sí al Yo le cuesta redireccionar las pulsiones hacia actividades aceptadas por el entorno social.

5. Fase genital: Esta etapa se prolonga desde la pubertad (doce años aproximadamente) en adelante. En realidad continúa hasta que el desarrollo culmina, que idealmente es a los dieciocho años cuando comienza la edad adulta. Esta fase representa la mayor parte de la vida, y la tarea básica para que se constituya la individualidad y el desapego a los padres. También es el momento en que se producen los intentos individuales para resolver cuestiones de la niñez temprana. En esta fase el foco está puesto nuevamente en los genitales, como en la fálica, pero esta vez la energía es expresada desde la sexualidad adulta. Otra diferencia crucial entre estas dos etapas es que, mientras en la fálica la gratificación está relacionada con la satisfacción de las pulsiones primarias, en ésta, el Yo está ya bien desarrollado y utiliza el proceso secundario, que le permite una satisfacción simbólica. Ésta última incluye el establecimiento de relaciones amorosas y la posibilidad de formar una familia; también se aceptan las responsabilidades asociadas con la adultez.

I. III. Noción de desarrollo desde la perspectiva de Lev Vygotsky

Vygotsky, por otro lado, menciona que todas las concepciones de la relación entre desarrollo y aprendizaje en los niños pueden reducirse esencialmente a tres posiciones teóricas importantes:

- 1) La primera se basa en la suposición de que los procesos del desarrollo del niño son independientes del aprendizaje. Se considera como un proceso puramente externo que utiliza, simplemente, los logros del desarrollo en lugar de proporcionar un incentivo para modificar el curso del mismo; esta aproximación se basa en la premisa de que el aprendizaje va siempre a remolque del desarrollo, y que el desarrollo, avanza más rápido que el aprendizaje; se excluye la noción de que el aprendizaje pueda desempeñar un papel en el curso del desarrollo o maduración de aquellas funciones activadas a lo largo del aprendizaje. El desarrollo o maduración se considera como una condición previa del aprendizaje, pero nunca como un resultado del mismo.

- 2) La segunda posición teórica más importante es que el aprendizaje es desarrollo y, el desarrollo se considera como el dominio de los reflejos condicionados; esto es, el proceso de aprendizaje está completa e inseparablemente unido al proceso de desarrollo, como la elaboración y sustitución de las respuestas innatas. El desarrollo se reduce básicamente a la acumulación de todas las respuestas posibles. Cualquier respuesta adquirida se considera, o bien, un sustituto o una forma más compleja de la respuesta innata, es por ello que aprendizaje y desarrollo coinciden en todos los puntos.
- 3) La tercera posición teórica sugiere que el desarrollo se basa en dos procesos inherentemente distintos pero relacionados entre sí, que se influyen mutuamente. Por un lado está la maduración, que depende directamente del desarrollo del sistema nervioso; por el otro, el aprendizaje, que a su vez, es también un proceso evolutivo. El proceso de maduración prepara y posibilita un proceso específico de aprendizaje, que simultáneamente estimula y hace avanzar el proceso de maduración.

Sin embargo, Vygotsky (1988), señala *“no podemos limitarnos simplemente a determinar los niveles evolutivos si queremos descubrir las relaciones reales del desarrollo con el aprendizaje”*. Por lo que, el autor plantea una relación donde ambos se influyen mutuamente. Esta concepción se basa en el constructo teórico de Zona de Desarrollo Próximo, donde postula la existencia de dos niveles evolutivos. Un primer nivel lo denomina Nivel Evolutivo Real, es decir, el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, que resulta de ciertos ciclos evolutivos llevados a cabo; partiendo del supuesto de que únicamente aquellas actividades que ellos pueden realizar por sí solos, son indicadores de sus capacidades.

El segundo nivel evolutivo se pone de manifiesto ante un problema que el niño no puede solucionar por sí solo, pero que es capaz de resolver con ayuda de un adulto o un compañero más capaz. Por ejemplo, sí el maestro inicia la solución y

el niño la completa, o sí resuelve el problema en colaboración con otros compañeros.

Esta diferencia es lo que Vygotsky denomina Zona de Desarrollo Próximo, la cual consiste por tanto en "la distancia entre el Nivel Real de Desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el Nivel de Desarrollo Potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz"; donde el Nivel de Desarrollo Real caracteriza el desarrollo retrospectivamente, diciendo lo que el niño es ya capaz de hacer, es decir, define funciones que ya han madurado; mientras que la Zona de Desarrollo Próximo caracteriza el desarrollo prospectivamente, en términos de lo que el niño está próximo a lograr, con una guía adecuada (Vygotsky, 1979).

En la ZDP se crea un proceso de aprendizaje dinámico; es decir, el aprendizaje conlleva una serie de procesos evolutivos donde lo interpersonal pasa a un nivel intrapersonal, que operan cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y bajo la instrucción, corrección y modelaje de otro.

Por ejemplo, la experiencia educativa supone la ayuda de otro sujeto (profesor, niño mayor, niño más capaz, etc.); es decir, el desarrollo humano ya no es dado sólo en la relación sujeto-objeto, sino que la relación está dada por una tríada: sujeto-mediador-objeto. Se trata entonces de una relación mediada: la presencia de un mediador, que ayuda al proceso que está haciendo el sujeto (el valor no está en la intervención en sí, sino en la medida que ésta ayuda).

Así pues, la ZDP caracteriza la relación entre aprendizaje y desarrollo, donde el aprendizaje ya no queda limitado por los logros del desarrollo entendido como maduración, pero tampoco ambos se identifican, planteando que aprendizaje y desarrollo son una y la misma cosa. Por el contrario, lo que hay entre ambos es una interacción, donde el aprendizaje potencializa el desarrollo de funciones psicológicas. Así, la planificación de la instrucción no debe hacerse sólo para respetar las restricciones del desarrollo real del niño, sino también para sacar

provecho de su desarrollo potencial, es decir, enfatizar en aquello que se haya en su ZDP.

II. EL JUEGO INFANTIL

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

Delval y Gómez, 1988

II.I. Teorías sobre el juego

A través de la historia diversos autores se han dado a la tarea de intentar definir el papel que desempeña el juego y que puede seguir desempeñando en la vida humana.

Lázarus (1883), sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, mismas que producen relajación (Teoría de la Relajación). Por su parte, Groos (1898, 1901), concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. Así pues, el juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la Práctica o del Pre-ejercicio).

Al inicio del siglo XX, Hall (1904) asocia el juego con la evolución de la cultura humana, afirmando que mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la Recapitulación). Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. Freud (1920), plantea que el juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología.

Por ejemplo, Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. El autor relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, señalando que, las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra; el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, es la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Piaget, también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Por otro lado, Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Groos, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que

corresponden a la cultura en la que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego; es decir, emplear el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura). Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1964, 1981), pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve, mencionando que el predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (Teoría de la culturalización).

Vygotsky (1991), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Groos respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él inicia el comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Elkonin (1980), perteneciente a la escuela histórico-cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En dicha interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto. La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño (Bruner, 1984; Rogoff, 1993). Sí el andamiaje es efectivo contribuirá, sin duda, a captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones, entre otras

actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes. Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente Zonas de Desarrollo Próximo. Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978), consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. Lo cual se ve reflejado en muchas actividades de juego, imaginarias o reales, que los pedagogos soviéticos han incorporado al currículo preescolar y escolar básico.

Desde una perspectiva norteamericana, los juegos utilizados como instrumento educativo en la Unión Soviética elevarían notablemente el nivel de conformidad social y sometimiento a la autoridad de los niños. Bronfenbrenner (1987), por su parte, opina que existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego de ficción.

Por otro lado, Wallon (1995), concibe el juego como imitación, basada en su concepción del desarrollo humano como un proceso dialéctico por la constante interacción con los medios físicos y humano, enfatizando que el niño repite en los juegos las experiencias que acaba de vivir, reproduciéndolas e imitándolas, pero esta imitación no queda encerrada en sí misma, sino que propicia la exploración.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencializa otros valores como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede

adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

Son muchos los autores que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potencializador del desarrollo tanto físico como psíquico, especialmente en la infancia. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad, habilidades sociales, capacidades intelectuales, psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones.

II.II. Definición de juego

El juego es la verdadera actividad que permite al niño alzarse a un nivel superior. No se trata pues de un activismo superficial e inútil, sino de una actividad profunda y fecunda.

Wallon, 1995

El juego es una actividad inherente al ser humano. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usarse indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Sin embargo, adicionalmente el juego resulta ser un camino natural y universal donde el niño desarrolla habilidades de diferente índole, que le permiten integrarse en la sociedad. Por ello, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre el juego en la formación de los procesos psíquicos lo toman como la base del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste

construye el conocimiento mediante la propia experiencia, que esencialmente es actividad, retomando que el juego surge desde edades tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos, 1985, 1987).

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; en el juego se aprende con una facilidad notable, dado que el infante está especialmente predispuesto para recibir lo que le ofrece la actividad lúdica a la cual se dedica con placer. Por ejemplo, algunos procesos de aprendizaje como la atención, la memoria y la creatividad se agudizan en el juego, y posteriormente se transfieren a diversas situaciones reales.

Numerosos investigadores han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego. Por lo que, lo han definido desde diferentes ángulos:

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del cual aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977).

El juego es el principal medio de aprendizaje en la infancia. Mediante el juego los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular (DES, 1967).

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932); el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño; durante el juego, el niño está siempre

por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido, Eisen (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neuropéptidos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzer, 1965).

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble (Mujina, 1975). Por ejemplo, la necesidad de comunicación obliga al niño a concentrarse y memorizar; por ello, el juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas (Cordero, 1985, 1986).

Kaufman (1994), considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

Asimismo, algunos otros autores afirman que la función principal del juego es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo, ya que se dice que los juegos ayudan al desarrollo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. Por ejemplo, Glanzer (2000), menciona que el juego es como una fuente de regocijo, que se encuentra presente en todos los momentos del crecimiento del niño, por lo cual forma parte primordial de su desarrollo. Por lo que

puede afirmarse que el niño crece jugando dado que las características de sus juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias en diferentes contextos.

En resumen, observamos que muy diversos autores coinciden en subrayar la importancia del juego en diferentes áreas. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. La definición más aproximada sobre el juego en el desarrollo infantil es que el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante sus primeros años. Por medio del juego el infante observa e investiga su entorno de manera libre y espontánea, además de relacionar sus conocimientos, experiencias y aprendizaje; procesos fundamentales para su crecimiento cognitivo, motriz, social y afectivo (Arango, 2000).

II.III. Características del juego

Gracias al juego podemos saber cómo el niño ve y construye su mundo, lo que quisiera ser, sus preocupaciones y sus problemas. El niño expresa mediante el juego todo lo que resulta difícil traducir en palabras.

Bettelheim, 1987

Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego, de acuerdo con las diversas definiciones anteriormente mencionadas, y que a continuación se enlistan:

1.- El juego es voluntario, libre y espontáneo. Es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad al ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo.

- 2.- El juego responde a una necesidad y produce placer. Necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar.
- 3.- El juego proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional. En la infancia ocupa una parte significativa de la existencia del niño.
- 4.- El juego presenta una organización propia de las conductas las cuales provienen, en gran parte, de imitar conductas observadas.
- 5.- El juego es un fin en sí mismo. Independientemente de que se plantee una finalidad educativa, creativa o relacional, todo juego tiene una finalidad lúdica, el juego mismo.
- 6.- El juego es un proceso. Independientemente de la meta que se alcance con ese juego, el proceso prevalece sobre el resultado.
- 7.- El juego se define desde la persona que juega. A partir de la vivencia propia del juego y la relación que se establece a través del mismo.
- 8.- El juego potencializa el aprendizaje. El juego propicia el desarrollo de diversas habilidades: motrices, sociales, afectivas e intelectuales. El juego además de tener un fin lúdico, puede utilizarse como una estrategia educativa o pedagógica.
- 9.- El juego permite crear mundos alternativos. Tanto en niños como en adultos la capacidad creativa y la imaginación aplicada al juego posibilitan espacios nuevos, historias nuevas y vidas nuevas.
- 10.- El juego facilita las relaciones. Tanto con los demás (interpersonales) como con uno mismo (intrapersonales), ofreciendo un campo de experimentación único.

II. IV. Tipos de juego

El niño que juega habita en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones.

Winnicott, 1972

Para poder valorar el papel que le corresponde al juego en la infancia, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente el tipo de juego se clasifica en función de sus contenidos o del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen del marco teórico a partir del cual se estudian.

Por ejemplo, Rüssel (1970) parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones del niño. Por ello, Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

- ✓ Juego configurativo. En él se materializa la tendencia general de la infancia “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, entre otros) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma mientras lleva a efecto la acción.

- ✓ Juego de entrega. Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, entre otros.

- ✓ El juego de representación de personajes. Mediante este juego el niño representa un personaje, animal o persona, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos, por ejemplo, ruge como el león, toca el silbato como un jefe de estación, entre otras representaciones. En dicha representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

- ✓ El juego reglado. Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad, ha de llevarse a cabo en el marco de reglas o normas, que limitan ciertamente la acción. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente lo contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que

más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es jugar sino ganar.

Por otra parte, Piaget (1966), estableció una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, la cual es acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

- ✓ Los juegos de ejercicio. Son característicos del *periodo sensoriomotor* (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro, etc., constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

- ✓ Los juegos simbólicos. Son característicos de la *etapa preconceptual* (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este

momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc., lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares. A partir de *la etapa intuitiva* (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de

manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

- ✓ Los juegos de construcción o montaje no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco o un coche, puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

- ✓ Los juegos de reglas aparecen de manera progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas infantiles situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos

de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado (Piaget, 1946). A través de los juegos de reglas, el niño desarrolla estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercita la responsabilidad y la democracia; las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Siguiendo la clasificación de Ortega (1992), en su libro "El juego infantil y la construcción social del conocimiento", se pueden apreciar cinco tipos de juegos:

- ✓ Juegos de contacto físico. Es un juego de carreras, persecución, ataque y dominancia que realizan los niños desde muy pequeños. Tiene su origen en un juego sensoriomotor de los primeros años de vida y pronto incorpora la presencia de un compañero de juegos. Se han descrito gran variedad de juegos de este tipo: perseguir, agarrar, tirar, luchar, pelear, etc.
- ✓ Juegos de construcción/representación. Es una forma evolucionada de los juegos sensoriomotores en los que además de una manipulación de los objetos existe una simbolización sobre la acción que se realiza (mecanos, puzzles, etc.). Son juegos de carácter más individual e íntimo que suelen tener lugar en el ámbito familiar.
- ✓ Juegos socio-dramáticos. Es una actividad simbólica compleja en la que los niños interpretan papeles dentro de experiencias y situaciones conocidas.

Son juegos de carácter social cuya meta es el propio proceso de representación, siendo de gran importancia en el aprendizaje social.

- ✓ Juegos de mesa. Son juegos con reglas preestablecidas que es preciso respetar. Contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico y a la interpretación ordenada de la realidad.
- ✓ Juegos de calle y patio. Son juegos tradicionales que se transmiten de generación en generación, favoreciendo el intercambio cultural y el desarrollo social entre niños de distintas edades.

II.V. Tipos de juguete

Todo juguete está orientado a un uso, a una forma de jugar. Sin embargo los niños son capaces de jugar a "otra cosa" con ellos, enriqueciendo sus posibilidades simbólicas. Los juguetes son instrumentos al servicio del juego infantil. Sin juego no existirían los juguetes, pero sin los juguetes los niños seguirían jugando.

Jambrino, 2003

Muchas de las actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo objetos materiales específicos, como por ejemplo: correr, saltar, inventar palabras, etc.; sin embargo, no podemos dejar de considerar la importancia de los juguetes y objetos lúdicos como soporte del juego.

El Diccionario de las Ciencias de la Educación (1983, Vol. II) señala que juguete es cualquier tipo de objeto utilizado por los niños para sus juegos. Los juguetes más antiguos que se conocen familiarizaban al niño con el uso de los objetos manejados por los adultos o desarrollaban en él sentimientos afectivos; además servían para establecer un nexo entre su mundo mental y la realidad cotidiana.

Los diversos autores coinciden en señalar que los juguetes son para: entretenerse, distraerse, divertirse y para que los niños hagan lo que quieran, además de aprender sirviéndose de estos juguetes (Nawmark, 1976). Los juguetes son elementos especialmente concebidos, diseñados y elaborados para estimular y diversificar el juego humano, para divertir a niñas y niños, estimular su actividad y, a partir de ella, incidir en su desarrollo: motriz, afectivo, intelectual, creativo y social (Borja, 1982).

El juguete es, por tanto, uno de los primeros modos de relación del ser humano con su entorno, ya que, por medio de los objetos se hacen diferentes representaciones de la realidad. Los juguetes, son objetos cargados de valores y connotaciones culturales, de ideas preconcebidas, y de roles que orientan al juego en sí. Así pues, los juguetes se convierten en elementos de una práctica social que enseña a adaptarse al mundo adulto e informan sobre la organización ideológica y cultural de las sociedades.

Por ejemplo, los medios de comunicación y los videojuegos son referencias sociales y culturales de nuestra época y cultura, que preparan a niños y niñas para su integración progresiva al mundo adulto.

El juguete es un legado cultural de costumbres y valores del pasado, a la vez que es una vía de enlace con el propio entorno social y cultural. Recoge la herencia cultural de los pueblos y contribuye a una mejor aprehensión del mundo actual. Facilita y orienta la inserción en el universo del juego, a partir de la actividad y acción deseada y placentera, con una doble dimensión: como instrumento de adaptación social y cultural y como instrumento socializador del niño y de la fantasía infantil, avivados por los valores potenciados por la propia sociedad. El juguete puede ser soporte óptimo para que los niños y niñas puedan expresar su mundo interior, sus miedos, sus angustias, sus deseos, fantasías e ilusiones.

Según Borja (1994), en el universo de los objetos que llamamos juguetes podemos considerar tres niveles:

- *Juguete-creado por las niñas y niños a partir de elementos sencillos.* Actualmente este tipo de juguete tiene su principal valor en el hecho de convertirse en objeto de la actividad lúdica. El verdadero juego, actividad, placer y aprendizaje está en la realización del juguete más que en la utilización posterior del mismo.
- *Juguete-instrumento.* Este juguete es un simple soporte o medio al servicio de una actividad lúdica originada, en ocasiones, al margen del propio objeto. Son objetos poco condicionantes, por su simplicidad favorecen la imaginación y la expresión. La mayoría de los juguetes tradicionales estarían en este nivel. Por ejemplo, los aros, las pelotas, o las sencillas muñecas de siempre.
- *Juguete-producto industrial terminado.* El juguete industrial representa un mundo tecnológico que fascina a niños y niñas, lo buscan y les permite integrarse en su época. La estética estilizada y geométrica del juguete industrial reemplaza la del tradicional. Este juguete condiciona la actividad lúdica y determina una nueva relación con lo imaginario y lo afectivo.

Por otro lado, el Instituto Internacional para la promoción del Buen Juguete, ha intentado concretar el concepto de bondad de un juguete en los siguientes requisitos:

- Calidad material, es decir, de los materiales y de la confección, solidez, ausencia de peligro y toxicidad.
- Calidad formal, entendida por belleza y simplicidad.
- Calidad educativa o adaptación a las necesidades del niño, a su nivel de desarrollo y con una concepción que facilite una actividad lúdica creativa.

En general, los juguetes conllevan un proceso de aprendizaje en la medida que invitan, estimulan y diversifican el juego como actividad. Ya que, los niños al realizar actividades con los juguetes continúan su proceso dinámico de desarrollo: motor, social, afectivo e intelectual.

Los juguetes preferidos por los niños, permiten la ejecución de múltiples posibilidades, por ejemplo, los que disponen de accesorios y complementos para hacer más variada la actividad lúdica. Es fundamental garantizar la adecuación entre la edad del niño y el juguete. El concepto edad equivale a la capacidad que el niño tiene de disfrutar y ser feliz con el juguete, equivale a que no sea demasiado complicado para sus posibilidades, porque entonces puede sentirse impotente para manejarlo y puede romperlo ante el deseo de conseguir algo a su medida; pero tampoco debe ser demasiado fácil, porque en este caso pronto se aburre y deja de interesarle.

Los juguetes y demás medios de ocio infantiles, que se ofrecen a los niños, no sólo deben sufrir una clasificación como la anterior, sino que deben restringirse en calidad y cantidad. Con pocos juguetes y adecuados, el niño juega más y mejor. Juguetes en los cuales se logren composiciones, se armonicen los colores, los movimientos y las situaciones, pero limitando el artificio, dejando que la creatividad infantil que haga el resto. Con el juguete le damos los medios y él consigue fines. El fuerte consumismo y el dar todo hecho en los juguetes suponen a la larga un entorpecimiento de las cualidades del niño, un adormecimiento de sus dotes creativas e imaginativas (Cordero, 1982).

II. VI. Componentes básicos del juego: Escenario, Tiempo y Participantes

El juego es la acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de 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 alegría y tensión, y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida cotidiana.

Huizinga, 1968

II.VI.I. Escenario

El entorno humano y social tiene que ver con las formas y lugares de juego, con los intereses, las emociones y la construcción mental del niño en el desarrollo.

Recagno, 2005

El espacio de juego, se ha definido como aquel lugar donde potencialmente se desarrollan actividades lúdicas. Dicho lugar encierra en su interior a personas que despliegan una actividad compartida, que los hace cómplices de un entendimiento común. El clima de juego que se va formando dentro del espacio de juego, es captado y sentido sólo por quienes intervienen, aunque haya espectadores que observen el juego (Glanzer, 2000).

Dentro del espacio de juego todo se puede transformar, por ejemplo, el poder animista y simbólico del juego en sí; es decir, conferir a las personas participantes y a los elementos circundantes otras funciones de las que comúnmente desempeñan, ligadas a la imaginación y que nacen de consignas establecidas de común acuerdo. En ese ambiente de juego libre, el poder de transformación es omnipotente, las leyes cambian, los cambios se van adecuando a las circunstancias y se tornan fortuitas, la imaginación es reina y preponderante. Dicho espacio de juego se forma por el acuerdo tácito y/o explícito de los jugadores: tácito cuando, de por sí, los participantes se ponen libremente a jugar; y explícito, cuando lo determinan en sus consignas.

El campo de juego, a diferencia del escenario potencial de juego, es un lugar determinado, un lugar físico que puede tener límites, como un patio, un jardín, una pieza, una cancha, o bien ser ilimitado, por ejemplo, una pradera un

bosque o un terreno natural. En lugares compartidos, por ejemplo el patio de la escuela, el espacio de juego que concierne a los jugadores tiene límites modificables, que van tomando diferentes dimensiones en función de su actuación, de tal modo que no afecte a los demás.

Por otro lado, Elkonin (1980) señala que el juego es el *escenario* donde los niños reproducen y recrean los conocimientos y los esquemas de acción sobre el mundo que les rodea. Por lo cual hace énfasis en los juegos representativos, en los que niños y niñas practican comportamientos de mujeres y varones adultos, tomados de sus propias experiencias o de personajes de ficción. En estos juegos ponen a prueba sus esquemas cognitivos, no obstante, la escena está siempre condicionada por el *escenario de juego*. Por ejemplo, si el escenario hace referencia a un ámbito dominado por las mujeres como es el rincón de la casita, presente en la mayoría de las aulas de Educación Infantil, las escenas de juego y los papeles desplegados con mayor rigor serán los de las mujeres: madres ocupadas en las tareas domésticas y el cuidado de sus hijos, puesto que esto es lo que los niños y las niñas perciben en la realidad social en la que viven. En cambio, si el escenario representa un ámbito de dominancia masculina, como un taller mecánico de coches, los papeles que cobran más relevancia son los de los varones.

Por ejemplo Lobato (2003), realizó una investigación con el objetivo de analizar el juego socio-dramático y los esquemas de género en diferentes escenarios; observó 30 sesiones de juego en una clase de Educación Infantil (5 años) de clase trabajadora, en distintos escenarios pertenecientes a ámbitos de dominancia femenina, masculina y neutra. El resultado mostró diferencias destacables en el comportamiento lúdico en función del género, y estas diferencias se orientan en la dirección de los estereotipos en el sentido de que los varones dirigían sus guiones hacia la acción y la agresividad, mientras las niñas orientaban la historia hacia las relaciones personales, el mundo doméstico y el cuidado. Estos comportamientos diferenciales se mantienen en los distintos

escenarios de juego. Además se observaron conductas evasivas (salir del escenario, transformar objetos, etc.) que permiten modificar el escenario y cambiar el guión, y el número de estas aumentaba cuando el escenario de juego pertenecía al ámbito de dominancia del sexo opuesto. A partir de los resultados obtenidos, se concluyó que las diferencias de género se manifiestan de forma muy temprana en el juego socio-dramático y que a través de él, niños y niñas ensayan comportamientos futuros.

II.VI.II. Tiempo y lugar

El jugar tiene un lugar y un tiempo.

Winnicott, 1972

Es imposible separar la relación entre tiempo de juego y espacio de juego. Podemos decir que el tiempo comienza cuando el jugador se introduce en el espacio de juego y termina cuando sale de él. Su permanencia en el escenario de juego es lo que determina en gran medida la identidad del jugador; fuera de ella es un individuo común o un niño con su propia identidad. Cuando el jugador sale del juego, sale de su rol y del escenario; mientras que los que continúan jugando siguen su tiempo de juego dentro de ese espacio potencial e imaginario.

Por otro lado, para explicar la dimensión temporal del juego desde el ámbito social en el que el niño está inmerso desde su nacimiento, habrá que enfatizar las diferencias existentes entre los conceptos *ocio - tiempo libre - recreación*, ya que esto ha originado una confusión conceptual, que se transfiere al estudio de las actividades de esa dimensión social, obstaculizando el desarrollo de instrumentos de investigación que permitan hacer comparables las prácticas recreativas, en sus multideterminaciones y complejidad entre distintas sociedades concretas.

En el marco de la temporalidad social no destinada al trabajo, desde los griegos a la actualidad aparece una temporoespacialidad identificada con acciones dirigidas al descanso, la diversión, la contemplación, el placer, la sociabilidad

entre otras similares denominadas casi indistintamente como *ocio*, *tiempo libre* o *recreación*. Una consecuencia de tal tratamiento conceptual ha sido la desvinculación del concepto con sus referentes empíricos. Por otra parte, el estudio de las prácticas de *ocio*, *tiempo libre* o *recreación* se han presentado preponderantemente en una visión desarticulada y desde miradas fragmentadas del sujeto, que solo han dado lugar a la búsqueda de motivaciones intrínsecas de las actividades, funciones psicológicas o meras descripciones de las mismas.

❖ **Ocio**

El ocio se define como un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse voluntariamente, sea para descansar, para divertirse, para desarrollar su participación voluntaria, sus informaciones y su cultura, después de haberse liberado de todas sus obligaciones profesionales, familiares o de cualquier otra clase (Dumazedier, 1964, citado en Gallardo y Hernández, 1994).

❖ **Tiempo libre**

El tiempo libre se ha definido como aquella franja horaria que se encuentra fuera del tiempo dedicado al trabajo; es decir, tiempo del que dispone una persona fuera de sus obligaciones laborales.

La revolución industrial marcó el punto de partida en la concepción del *tiempo libre*. Tal como lo describe Thompson (1984), “la revolución industrial no era una situación consolidada, sino una fase de transición entre dos modos de vida”. Hacia el 1700 en Inglaterra comienza a instalarse el panorama capitalista industrial superponiendo a los patrones de conducta socializados, los esquemas del disciplinamiento en el trabajo, introduciendo en las escuelas la crítica a la moral de la ociosidad y la prédica a favor de la industria. El disciplinamiento y el orden en el trabajo pasó a invadir todos los aspectos de la vida, las relaciones personales, la forma de hablar, los modales, a tal punto que fueron minando la alegría y el humor; “se predicó y se legisló contra las diversiones de los pobres” (Thompson, 1984), en un intento de suprimir bailes y ferias tradicionales, como

parte de la desvalorización a la comodidad, el placer y las cosas de este mundo. Estas medidas tienden a desterrar los hábitos de los campesinos, socializados en un tiempo y espacio signado por el ritmo de la naturaleza en una forma de producción agropecuaria; es decir, una formación precapitalista no urbana. Tales prohibiciones pretenden instaurar nuevas formas de apropiación del tiempo - tiempo de reloj- que deberían conducir a un trabajo sistemático, regular y metódico, lo que no daba lugar a estados de "ociosidad". Instaurado un tiempo laboral deshumanizante -por la prolongación de las jornadas de trabajo para adultos y niños en condiciones extremas- se hicieron sentir a través de las incipientes organizaciones gremiales, las demandas de *tiempo libre*. Se reclamaba tiempo libre de trabajo, para descansar del trabajo. La lucha por la conquista de *tiempo libre* se sucede logrando paulatinamente la reducción de las horas de trabajo. Al mismo tiempo aparece la demanda por la necesidad de tiempo libre para el desarrollo cultural y la sociabilidad; es decir, surgen aspectos vinculados con la participación social, la educación e instrucción en sociedades cada vez más complejas, hasta lograr las vacaciones pagadas, reivindicación que impulsa sostenidamente el desarrollo del turismo como práctica en el tiempo libre.

❖ **Recreación**

Argyle (1996), menciona que las actividades recreativas posibilitan la expresión de nuevas *necesidades* y *capacidades*. Esto implica que se reconoce la autonomía progresiva que va tomando un conjunto de actividades, que en estrecha relación con las demandas de las destrezas exigidas en los ámbitos laborales, se adaptan al ámbito del *tiempo libre* y van a su vez evolucionando con características propias.

Según Elias y Dunning (1992, citado en Gallardo y Hernández, 1994) definen recreación como aquellas actividades que reúnen las siguientes características:

- Tienen un alto grado emocional, aspecto normalmente prohibido en otras actividades de tiempo libre y sobre todo en actividades ocupacionales.
- El grado de voluntariedad y la elección individual es mucho mayor en las actividades recreativas.
- Entrañan frecuentemente ciertos riesgos calculados.
- Tienden a desafiar la rutinaria vida de las personas sin poner en peligro su subsistencia y su posición social.
- Permiten que la gente se relaje; que irrumpen las normas que gobiernan su vida, sin pensar en su conciencia o en la sociedad.
- La sociabilidad desempeña un papel básico.
- La recreación siempre es una actividad voluntaria y nunca obligatoria.

A modo de concretar se puede establecer una definición de actividad recreativa, definiéndola como aquella actividad libre, espontánea, con normas flexibles, donde deben participar todos, el resultado es secundario, prima la cooperación y el esfuerzo. Son actividades alegres, entusiastas, satisfactorias, formativas, sociales, liberadoras, sin finalidad (no espera un resultado final, sino que busca el gusto por la participación), con valores y persigue un objetivo placentero.

Por ello, Gallardo y Hernández (1994), señalan que las actividades recreativas se pueden clasificar en:

- Receptivas: Aquellas en las que el sujeto no realiza la acción directamente, sino que mantiene una actitud pasiva en relación con la actividad.
- Ejecutivas: Aquellas en las que el sujeto realiza la acción.

De la misma forma, esta clasificación permite señalar que las actividades recreativas son actividades de tiempo libre, pero no todas las actividades de tiempo libre son recreativas. Ocio, es una actividad con fin en sí mismo y actividad

recreativa es un medio para conseguir algo. Cuando la actividad se convierte en un medio deja de ser ocio y pasa a ser una actividad recreativa.

En este sentido la *recreación* condensa una actitud de placer condicional que relaciona el *trabajo* y el *juego* (Mead, 1957).

❖ **Recreación y juego**

La vertiente que relaciona el concepto recreación con el *juego*, se convierte en el aporte más significativo para completar el análisis en cuestión. El juego se ha caracterizado a partir del trabajo de Huizinga (1954) como: voluntario, improductivo, reglado, separado, incierto y ficticio. La existencia de la regla, por sí misma, y según plantea Caillois (1958), crea la ficción. Puestos a jugar a partir de la aceptación voluntaria de la regla, entramos en un mundo de ficción, que nos separa de lo cotidiano, nos adentramos en un tiempo y un espacio de otra naturaleza. De tales características del juego (la voluntariedad y la regla) se articulan para configurar la situación de juego, es decir dan como resultado lo ficticio, y por tanto una temporalidad y espacialidad que difiere de la habitual. La ficción es válida para quienes están en situación de juego, acceden a ella solo quienes están jugando, de allí que se entienda al juego como universo cerrado. Es decir, las reglas se aceptan “voluntariamente”, los sujetos autoimponen la regla y la mantienen en un proceso de negociación constante, de no respetarse la regla desaparece la posibilidad de jugar, desaparece el juego. Aceptada la regla en el marco de esa interacción se accede a un mundo ficticio, existente solo para los participantes del juego; es decir, en un universo cerrado. Así, cuando se abandona el mundo cerrado del juego pero se mantienen sus características se ingresa en el mundo de la recreación. La recreación es la organización y el control social para los sentimientos de alegría, diversión, y libertad presentes en el juego.

Lo ficticio es propio del juego en tanto establece interacciones entre los participantes desde aquello que se está “fingiendo” o “simulando” en el juego. Los jugadores son quienes definen cual será el acuerdo para compartir significados,

por ejemplo, un grupo acuerda que “la soga será la víbora” o “la escoba el caballo” (Franch y Martinell, 1994); es decir, instauran la ficción en un acuerdo negociado. En la recreación prevalece lo simbólico, en tanto las prácticas recreativas se configuran a partir de elementos, roles y destrezas que ya han adquirido un significado social que no proviene del acuerdo momentáneo de los participantes, sino que viene dado y a su vez está impregnado de ideología por las condiciones histórico, sociales y culturales. A diferencia del juego, la recreación no es un universo cerrado, no se constituye a partir de la interacción de sujetos en aceptación a una regla, sino que el universo recreativo existe, con su universo simbólico compartido por el conjunto de la sociedad al que los sujetos se adhieren desde la convicción de que en esa adhesión particular accederán al placer buscado.

Así pues, la recreación presenta las características del juego en tanto es una expresión socio-institucional del mismo. Las características esenciales del juego toman en la recreación diferentes formas de expresión, justamente por ser esta un producto histórico social. Se integra así la vertiente histórica que vincula a la recreación con necesidades y habilidades presentes en el mundo laboral y las propias del juego, expresión de libertad por excelencia.

II.VI.III. Participantes

Ser participante de un juego es involucrarse en un “estado lúdico”, asumir un rol. Ello implica, alejarse momentáneamente de convenciones sociales o de realidades circundantes para acatar o adaptarse a consignas propuestas arbitrariamente durante el lapso que dure esa realidad. De acuerdo a la cantidad de participantes se realizan distintos tipos de juegos. Los juegos solitarios se presentan o se imponen generalmente cuando las circunstancias no proveen de coparticipantes. Los juegos compartidos o colectivos, por el contrario, aglutinan a jugadores con intereses comunes.

II. VII. Efectos del tipo del juego sobre el desarrollo físico e intelectual del niño

Por lo general, el juego comporta para el niño una extrema seriedad. A sus ojos, no es de ninguna manera una actividad menor -como en el adulto- es una actividad mayor, aquella por medio de la cual puede afirmar su yo.

Chateau, 1958

Para el niño, el juego tiene como fin generarle placer y gran satisfacción al momento de llevarlo a cabo; no obstante, el juego resulta ser un medio indispensable para estructurarse, conocer el mundo que lo rodea y adaptarse. El juego es la actividad básica de conocimiento del niño, además de promover su proceso de crecimiento y desarrollo.

Por ejemplo, mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí (Michelet, 1986):

1) *La afectividad.* El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad (Wallon, 1995; Winnicott, 1972). El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones. Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo cual crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva. El niño tiene además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de

intensificar personajes para poder afirmarse, de situarse afectivamente en el mundo de los adultos para poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse o peinarse) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad. En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) *La motricidad.* El desarrollo motor del niño es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad. Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o del movimiento conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina (prensión y habilidad manual).

3) *La inteligencia.* Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensoriomotor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca al niño. Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget (1966), son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan por medio del juego; el niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”.

Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los

acontecimientos. Cuando el niño desmonta un juguete, aprende a analizar los objetos y a pensar sobre ellos; dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis, desarrollando la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta.

4) *La creatividad.* Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y creatividad. Así pues, el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) *La sociabilidad.* En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y los prepara para su integración social. En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de

juego que permiten a la vez formas de participación individuales o colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Los efectos del tipo de juego varían en función al contenido del mismo. Por ejemplo, mediante situaciones lúdicas, los niños manifiestan la capacidad de comunicar aspectos socioculturales propios de su entorno, lo cual representa una forma de aprender conocimientos de la sociedad y la cultura propias del niño a partir del uso lingüístico que explicita en esos contextos de juego. Mediante el acto de imitar o referirse a un determinado rol asociado con el estatus social de un adulto, los niños socializan, modifican sus hábitos conversacionales, asumen y desempeñan papeles ficticios y adquieren posiblemente los estereotipos de género relativos a una determinada sociedad.

Por ejemplo Garaigordobil (2006), realizó un estudio cuyo objetivo fue diseñar un programa de juego cooperativo-creativo dirigido a niños de 10 a 12 años, implementarlo semanalmente durante un curso escolar, y evaluar sus *efectos en la creatividad infantil*. El trabajo planteó como hipótesis general que el programa de juego va a estimular un efecto significativamente positivo sobre la creatividad. En concreto, proponen 4 hipótesis: 1) El programa aumentará la creatividad verbal en tres indicadores, como son la fluidez o capacidad de producir gran número de ideas, la flexibilidad o aptitud para cambiar de un planteamiento a otro, de una línea de pensamiento a otra, y la originalidad o aptitud para aportar ideas nuevas o soluciones que están lejos de lo obvio, común o establecido, evaluadas con cuatro tareas creativas del TPCT (Test de Pensamiento Creativo de Torrance: formular preguntas, adivinar causas, adivinar consecuencias y mejorar un producto); 2) El programa desarrollará la creatividad gráfico-figurativa, en seis indicadores como son la capacidad de abstracción para poner un título al dibujo realizado, la abreacción o resistencia al cierre rápido de figuras, la originalidad o aptitud para dibujar ideas novedosas, infrecuentes, la elaboración o aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas, la fluidez, y el rendimiento

creativo gráfico (interacción entre el tiempo de ejecución de un producto y su originalidad), evaluados con cuatro tareas, tres del TPCT (hacer un dibujo a partir de una mancha negra, completar dibujos, realizar dibujos a partir de formas dadas) y la cuarta consistente en pintar un cuadro de tema libre cuya originalidad es evaluada por jueces expertos (artistas); 3) La intervención aumentará las conductas y rasgos característicos de personas creadoras, tales como mostrar curiosidad formulando preguntas, ofrecer soluciones originales a problemas, sentir interés por actividades artísticas como el dibujo o la pintura, jugar con las palabras, inventar canciones, poesías, chistes, tener sentido del humor, estar abierto a nuevas experiencias, las cuales serán tanto autoevaluadas como evaluadas por padres y profesores; 4) El programa incrementará el número de compañeros de grupo que son considerados como personas creativas. Para ello, se utilizó un diseño cuasi-experimental pretest-intervención-posttest con grupo de control. La muestra utilizada fue de 86 participantes de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control, distribuidos en 4 grupos. Antes y después del programa se aplicaron cuatro instrumentos de evaluación: 7 tareas verbales y figurativas del TPCT de Torrance, el juicio directo de jueces expertos que evaluaron un producto creativo, una escala de evaluación de la personalidad creadora y un cuestionario sociométrico. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la creatividad verbal, gráfico-figurativa, constructiva y dramática. Los resultados de los análisis de varianza sugieren un efecto positivo de la intervención ya que los sujetos experimentales incrementaron significativamente: 1) la creatividad verbal (originalidad); 2) la creatividad gráfico-figurativa (abreacción, originalidad, elaboración, rendimiento creativo); 3) conductas y rasgos de personalidad creadora; y 4) el número de compañeros del grupo considerados como personas creativas.

Por otro lado, de acuerdo a diversas investigaciones, se ha mencionado que el juego que conlleva diversas actividades físicas es benéfico para la salud del niño. La adopción de un estilo de vida físicamente activo aumenta la probabilidad

de que los niños pequeños desarrollen destrezas motrices. Estas destrezas son la base de los deportes, el baile y otros tipos de ejercicio. La investigación actual confirma también que la actividad física de los niños menores es un componente importante del aprendizaje y del desarrollo inicial del cerebro. Asimismo, la actividad física reduce el riesgo de desarrollar enfermedades del corazón, alta presión arterial, diabetes mellitus, obesidad, otras afecciones crónicas. El juego activo da a los niños la oportunidad de planificar sus actividades, experimentar con nuevas destrezas y aprender por ensayo y error. Los niños que tienen oportunidades de ser activos son capaces de concentrar su atención en tareas autodirigidas, desarrollar amistades cooperativas para superar obstáculos y, como resultado de ello, desarrollar destrezas y relaciones sociales con sus iguales.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, social, afectivo y creativo del niño; en la tabla 1 presentamos cada aspecto por separado; es importante considerar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencializa el desarrollo del hombre.

Tabla 1. Aportaciones del juego a diversas áreas del desarrollo infantil.

Efectos del juego			
Desarrollo Psicomotor	Desarrollo Cognitivo	Desarrollo Social	Desarrollo Emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz. - Equilibrio. - Fuerza. - Manipulación de objetos. - Dominio de los sentidos. - Discriminación sensorial. - Coordinación visomotora. - Capacidad de imitación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático. - Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p style="text-align: center;"><i>Juegos simbólicos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás. - Conocimiento del mundo del adulto. - Preparación para la vida laboral. - Estimulación del desarrollo moral. <p style="text-align: center;"><i>Juegos cooperativos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas prosociales. - Disminuye las conductas agresivas y pasivas. - Facilita la aceptación interracial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño. - Produce satisfacción emocional. - Controla la ansiedad. - Controla la expresión simbólica de la agresividad. - Facilita la resolución de conflictos. - Facilita patrones de identificación sexual.

III. EL JUEGO EN LA ESCUELA Y EN LA FAMILIA

El juego es la experiencia, que señala los primeros encuentros con la realidad, los primeros descubrimientos ansiosos, el primer contacto con nosotros mismos, y el primer revelarse consciente-inconsciente de nuestra humanidad.

Volpicelli, 1969

En diversos contextos donde el punto de partida es la educación de los hijos: escuela, familia y en general contextos donde el niño se encuentra inmerso, el juego se hace presente.

En la Educación Infantil uno de los objetivos primordiales es ahondar en la relación existente entre aprendizaje y el desarrollo, considerando que el aprendizaje es el motor de desarrollo y que todo desarrollo lleva implícito un proceso de aprendizaje. Asimismo, el aprendizaje y el desarrollo individual debe constituir la preocupación dominante para el docente, con variadas actividades: tareas, ejercicios y juegos; dichas actividades, se planean de acuerdo a un sistema de comunicación y convivencia para que el niño tenga experiencias enriquecedoras en su vida.

Por ello, el juego es una herramienta, que siendo bien dirigida y preparada, conlleva muchos beneficios en la educación de niños, adolescentes e incluso adultos, debido a que este instrumento educativo tiene muchas motivaciones para los involucrados, por lo mismo se debe aprovechar que el juego aporta conocimiento y el desarrollo de diversas habilidades de los estudiantes en su vida escolar.

Para Huerta (2004), la educación física ha sido la pionera en reconocer el carácter educativo y beneficioso del juego. El juego ante todo es una actividad, se trata de un fenómeno social, a pesar de que existe la posibilidad de jugar en solitario o con un rival o con un compañero virtual. El juego es sobre todo y ante

todo, comunicación entre las partes, pero ya en su aplicación no se ajusta solamente a la educación preescolar, puesto que esa tendencia ha cambiado considerablemente en la sociedad actual, ya que como se ha dicho anteriormente el juego produce aprendizajes en los educandos, razón por la cual en la actualidad no se puede considerar que se pierde el tiempo al incluir el juego como metodología para generar aprendizaje, por el contrario se debe tomar al juego como una herramienta que produce un gran desarrollo en todas las áreas de una persona, como por ejemplo la afectiva, cognitiva, social, o física.

Incarbone (2005), afirma que el juego en la educación, contribuye a desarrollar facultades desde la educación preescolar, ya sea en la elaboración de razonamientos, pensamientos, experimentación y de la expresión, o tan simple como tomar conciencia de la realidad, es por ello de la importancia del juego desde la educación inicial. De la misma forma los profesionales de la educación, ya sean educadoras de preescolares, profesores de educación básica, profesores de educación física, deben introducir en sus metodologías el juego, para así generar mayores y mejores aprendizajes dentro del aula. Para esto se debe coordinar el juego con las necesidades, intereses y motivaciones de los estudiantes, para que el proceso enseñanza-aprendizaje sea más dinámico, participativo y genere un interés diferente en los estudiantes, de la misma forma el docente debe buscar la mejor manera de transmisión de conocimientos a través del juego.

Asimismo, existen juegos colectivos en donde el docente observa la relación entre sus estudiantes, como se sociabiliza cada uno y una forma lúdica de entregar valores como, el respeto, responsabilidad y trabajo en equipo. En otro ámbito el juego promueve el desarrollo de muchas áreas del conocimiento como son, la comprensión lectora, y desarrollo de lenguaje y la comprensión de operaciones matemáticas, por nombrar algunas.

Por lo que García (2001), menciona que los objetivos de un proceso educativo no son sólo la transmisión de conocimientos, sino el desarrollo de la

autonomía personal, potencialidad cognitiva y maduración socio-afectiva. La educación y el desarrollo no son procesos separados en ningún tramo del sistema, sino que estimulan y optimizan las posibilidades de progreso personal, por lo que se han implementado programas para favorecer dichos aspectos del desarrollo propio del niño.

El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo; es decir, ocuparse de una actividad, ejercicio o tarea. Al trabajo hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, para ejecutarlo; no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta. Por ejemplo, el nuevo diseño curricular brinda una nueva oportunidad al alumno, ya que lo deja libre para que con su iniciativa y creatividad proponga estrategias acordes con las áreas del Currículo Básico Nacional. Estas estrategias no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino también, con el medio en el cual está circunscrito el estudiante, sin obviar que éste tiene características que lo hacen diferente de los demás integrantes de su grupo en cada uno de los estadios de su personalidad. Por este motivo, se dice que el juego recorre cada uno de los estadios evolutivos de la personalidad y en cada uno de ellos se amerita un tipo específico de juego y/o juguetes, particulares, no sólo del estadio sino también del sexo del individuo. Se dice por lo tanto que el secreto de la naturaleza del juego estriba en la naturaleza de los juegos (Leif y Brunelle, 1978). En atención a lo expuesto se planteó como objetivo proponer estrategias donde el juego sea el elemento fundamental.

Dado esto Torres (2001), con el objetivo, de que el aprendizaje se convirtiera en una forma distinta de resolver problemas, buscó diferentes juegos que al mismo tiempo se retomaran como estrategias de aprendizaje en el aula. Esta iniciativa le hizo comprender a los docentes que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia, ya que adicionalmente es un medio para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad, hacia sus semejantes, respeto por los demás y por sus ideas, amor y

tolerancia. Además propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación y el sentido común. Todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana. En ese sentido, se desarrollaron las micro-clases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional. En el trabajo realizado en las micro-clases quedó como evidencia que el maestro sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes; a su vez se sugirieron otros juegos para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y, asimismo facilitarlos en los alumnos. Los resultados fueron altamente significativos, ya que por medio del juego el niño desarrolla conocimientos, habilidades y valores. Por ello, se concibe al juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, los cuales, facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. Dichas estrategias empleadas deben ser innovadoras, motivantes y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan tanto los estudiantes como los docentes.

Por otro lado, la importancia del juego en la familia radica principalmente en la creación de vínculos y relaciones afectivas entre sus miembros, dado que, la familia es un grupo social, unido entre sí por vínculos de consanguinidad y filiación, ya sea, biológica o adoptiva. Además la familia ha existido siempre y es, por ello, un núcleo primario en el cual todo ser humano participa y experimenta un tipo de convivencia intergeneracional.

El juego es una acción que puede ser realizada por todos los miembros de la familia, tanto por adultos como por niños. Jugar en familia es una forma muy útil

para educar y transmitir valores y ejemplos de conducta que los padres consideran adecuadas para sus hijos, por ello el juego es el mejor aliado para lograr estos objetivos o metas, ya que al ser de carácter lúdico siempre va a favorecer el aprendizaje de los niños. Por todo lo anterior en la actualidad no se permite la frase *"cuando llego a casa estoy tan cansado que no puedo ponerme a jugar con ellos"*.

El juego fortalece los lazos que tienen las personas que integran una familia. Al ser un integrador familiar, promueve la comunicación, el afecto y produce un sentimiento único de complicidad mutua, todas estas ventajas llevan a aumentar los lazos dentro de la familia. Cuando un niño puede jugar no tan solo con sus hermanos sino que además con sus padres, tíos, primos, abuelos, genera una convivencia familiar única y el entorno de la familia se torna enriquecedor. Hoy en día existen muchos factores que influyen en la poca convivencia familiar, algunos de ellos pueden ser la distancia, falta de tiempo, descuidos, las tecnologías (televisión, internet, teléfonos etc.), como también algunos flagelos existentes en nuestra sociedad como la drogadicción, delincuencia que entorpecen la convivencia familiar, ya que, la familia es el primer ente educador. Por ello, jugando se puede lograr crear sentimiento de pertenencia familiar que se está perdiendo (Incarbone, 2005).

Asimismo, jugar en familia es la forma de enriquecer aún más las relaciones entre los miembros de ésta, ya que a través del juego se expresan emociones, sentimientos y el afecto a nivel personal. Además el juego es un hilo conductor del amor entre padres e hijos, cumpliendo adicionalmente con una función educativa. En la actualidad para muchas personas esto puede resultar muy importante y necesario, pero es muy difícil ponerlo en práctica, debido a los cambios bruscos que ha sufrido nuestra sociedad, a la modernidad, nuevas tecnologías, la estresante rutina de trabajo y el tiempo que se le debe dedicar al estudio que deben realizar muchos de los miembros de la familia, hacen que se prioricen otras actividades por encima de la convivencia familiar; por ejemplo, los padres están obligados a permanecer muchas horas trabajando para así poder satisfacer todas

las necesidades de sus hijos y esto conlleva a tener poco tiempo para compartir. Es por esto que se deben buscar nuevas estrategias para poder compartir más en familia y una de ellas es tan simple como el juego que cohesiona mucho la relación entre los integrantes de la familia.

Algunos autores señalan algunos de los beneficios de jugar en familia:

- El juego relaja, nos hace sentirnos libres, auténticos y espontáneos.
- Favorece el encuentro, la unión familiar, la comunicación y el afecto.
- Construye una relación familiar sólida.
- Desarrolla la autoestima en nuestros hijos.

Jugar es un acto de gran relevancia sobre todo con los hijos, por ejemplo, a los tres años, ya que en ese período los niños y niñas juegan menos entre sí y prefieren a sus padres para explorar el mundo del juego. Algunos estudios han demostrado que las familias que hacen del juego una base de unión en la etapa infantil, logran tener menos problemas en la etapa de la adolescencia. Durante el primer año de vida existen muchas conductas en los niños de carácter lúdicas en donde el niño concentra su atención sobre todo en su cuerpo y en los objetos; por ejemplo, a partir de los nueve meses en donde cualquier objeto que esté al alcance de la mano de éste será un juguete.

El papel de los padres en el juego con sus hijos es:

- Dar plena confianza en las capacidades de su hijo y fomentarsu iniciativa.
- Observar al niño hasta que logre entender el juego, no simplemente imitarlo.
- Tratar de jugar siempre a su altura, ya sea en el suelo o en una mesa.
- Respetar el tiempo de juego con los hijos, si es media hora no debe existir otra actividad sobrelapada al juego con el niño.
- Orientar el juego, pero nunca imponerlo.

La asociación española de pediatría advierte que los hijos hoy en día están reduciendo sus tiempos de juego en un ocio demasiado pasivo, basado exclusivamente en televisión, videojuegos, internet, etc. Es por esto que es deseable que los padres dediquen un tiempo del día para jugar con sus hijos; además a partir del juego los padres pueden intervenir en el desarrollo de habilidades para que sus hijos se desempeñen más óptimamente en su futuro. El hecho de que el niño tenga actividad lúdica con sus padres le genera seguridad en sí mismo, desarrollando sentimientos de independencia y autonomía.

Marín (2011), señala que con 10 a 15 minutos diarios de juego familiar los niños consiguen todos los beneficios que esto conlleva. Según un reciente estudio realizado en España el 90% de los padres y el 81 % de las madres dedica poco tiempo a jugar con sus hijos, por los resultados obtenidos en el estudio antes mencionado la AEFJ (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes), elaboró 10 principios para el juego familiar entre los cuales podemos mencionar:

1. Jugar con los hijos no significa perder el tiempo, ya que se mejora la comprensión y comunicación en beneficio del aprendizaje del niño.
2. Mejora la autoestima y las relaciones de los miembros de la familia, esto gracias a la interacción entre ellos y así ellos suben su autoestima.
3. Contribuye a la seguridad del niño, por tener situaciones de apego y seguridad y con esto mejora su tranquilidad.
4. Favorece las habilidades sociales y emocionales, la interacción del juego en familia, fortalece las relaciones sociales.
5. Desarrolla el control emocional, a través del juego el niño logra controlar sus emociones y reconoce señales afectivas y las emociones de otras personas.
6. Promueve la creatividad y el éxito escolar, con esto se logra que el niño se relacione de forma creativa con el mundo, así se desarrolla su imaginación,

con esto se logra la disminución de conductas agresivas y antisociales, y mayor tolerancia, asertividad y éxito en su quehacer escolar.

7. Fomenta la popularidad y la competencia social, estos niños son más valorados como populares en vez de los niños que tienden a tener emociones negativas.

8. Se beneficia la atención del niño, ya que al jugar con sus padres desarrolla la capacidad de concentración del hijo.

9. Aumenta la actividad infantil, jugar con los hijos convierte las experiencias pasivas en activas y placenteras.

10. Fomenta la felicidad del niño, jugar con los hijos implica que a futuro tendrán niños muy felices.

OBJETIVO

Analizar y determinar la influencia del juego en exteriores y juego en interiores sobre el desarrollo integral en niños y niñas de entre 6-12 años de edad, que cursan la educación primaria.

❑ Objetivos específicos

- ❖ Analizar la preferencia del tipo de juego de acuerdo a la edad, y género del niño y el escenario de juego.
- ❖ Analizar la preferencia del escenario de acuerdo a la edad y género del niño.
- ❖ Comparar el desarrollo de la autonomía de niños y niñas en el juego.

METODOLOGÍA

❑ Participantes

El instrumento se aplicó a 261 niños, de los cuales 146 son niñas y 113 son niños, de entre 6-12 años de edad, que cursan la educación primaria.

❑ Definición de variables

- **Juego.** El concepto juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. De acuerdo Arango (2000), el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante sus primeros años. Por medio del juego el infante observa e investiga su entorno de manera libre y espontánea. También relaciona sus conocimientos, experiencias y aprendizaje, procesos fundamentales para su crecimiento cognitivo, motriz, social y afectivo.

- Tipos de juego.

- ✓ Actividad física. Es un juego de carreras, persecución, ataque y dominancia que realizan los niños desde muy pequeños. Tiene su origen en un juego sensoriomotor de los primeros años de vida y pronto incorpora la presencia de un compañero de juegos. Se han descrito gran variedad de juegos de este tipo: perseguir, agarrar, tirar, luchar, pelear, etc.
- ✓ Simbólicos. Implican la representación de un objeto por otro. Los juegos simbólicos posibilitan los juegos de ficción, donde los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes; así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc., lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”, atribuyendo a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones.
- ✓ De mesa. Son juegos con reglas preestablecidas que es preciso respetar. Contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico y a la interpretación ordenada de la realidad.
- ✓ Virtuales. Son aquellos juegos controlados por un ordenador, computadora o consola. Por ejemplo, un videojuego utiliza uno o más dispositivos de entrada, bien una combinación de teclas y joystick, teclado, ratón, trackball o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas.

-Escenario. Se define como aquel lugar donde se desarrollan actividades lúdicas. Dicho lugar encierra en su interior a personas que despliegan una actividad

compartida, que los hace cómplices de un entendimiento común. En este estudio los escenarios se dividieron en espacios: interiores (casa, deportivo y centro comercial) y exteriores (parque y calle).

Espacios interiores. Son espacios cerrados que promueven mayormente actividades:

- ✓ De juego simbólico: el niño puede disponer de juguetes de simulación; realizando, por ejemplo, juegos de representación específicos y frecuentes: "jugar a la casita", "representar al médico", etc.
- ✓ De construcción: se disponen los medios precisos para construir, inventar y reparar objetos diversos.
- ✓ De expresión plástica: Actividades de pintura, modelado, collage, etc.
- ✓ Actividades tranquilas: puzzles, caminos, construcciones, entre otras; es decir, determinado tipo de actividades que requieren condiciones de comodidad y silencio apropiadas. Por ejemplo: la observación de libros, juegos de mesa, juegos relacionados con el lenguaje.
- ✓ Para el pensamiento lógico-matemático: actividades que propicien el planteamiento y su resolución, una mecánica de razonamiento simple: puzzles, memorama, rompecabezas, ajedrez, etc.

Espacios exteriores. Son espacios de aprendizaje natural para los niños con múltiples posibilidades. Es un medio para que tengan diferentes tipos de experiencias:

- ✓ Actividad motriz. El espacio exterior ofrece la posibilidad de correr, trepar, rodar, arrastrar, etc.
- ✓ Juegos simbólicos. Se consideran de gran relevancia los materiales que emplean los niños de esta etapa, para la realización de diferentes actividades lúdicas.

- ✓ Experiencias con la naturaleza. Los niños tienen la posibilidad de observar fenómenos naturales relacionados con los cambios climáticos y estacionales y con el crecimiento de los seres vivos.

-Autonomía. Condición de quien tiene en sí mismo el control de su propio comportamiento. Para este trabajo de investigación la autonomía se midió de acuerdo al acompañamiento del niño a los diferentes escenarios de juego.

□ **Escenario**

El estudio se llevó a cabo en una escuela primaria pública ubicada en los Reyes Iztacala del municipio de Tlalnepantla de Baz.

□ **Instrumento**

El instrumento está diseñado para recopilar información acerca del juego en niños y niñas de entre 6 a 12 años de edad, que cursan educación primaria.

Consta de 5 secciones:

- **¿Qué comes?; ¿Qué bebes?**
- **¿Dónde juegas? – parques, centros comerciales, deportivo, calle, casa, otros.**
- **¿Con quién juegas? – amigos, hermanos, papá, mamá, otros.**
- **¿A qué juegas? – respuesta libre**
- **¿Qué tanto te diviertes?- nada, poco, mucho.**

La aplicación de dicho instrumento se realizó de forma individual y se registraron los siguientes datos sociodemográficos: nombre, edad, sexo, peso y talla,

domicilio (especificando si vive en casa o departamento, con quienes vive; y si su vivienda cuenta con jardín o patio).

□ Procedimiento

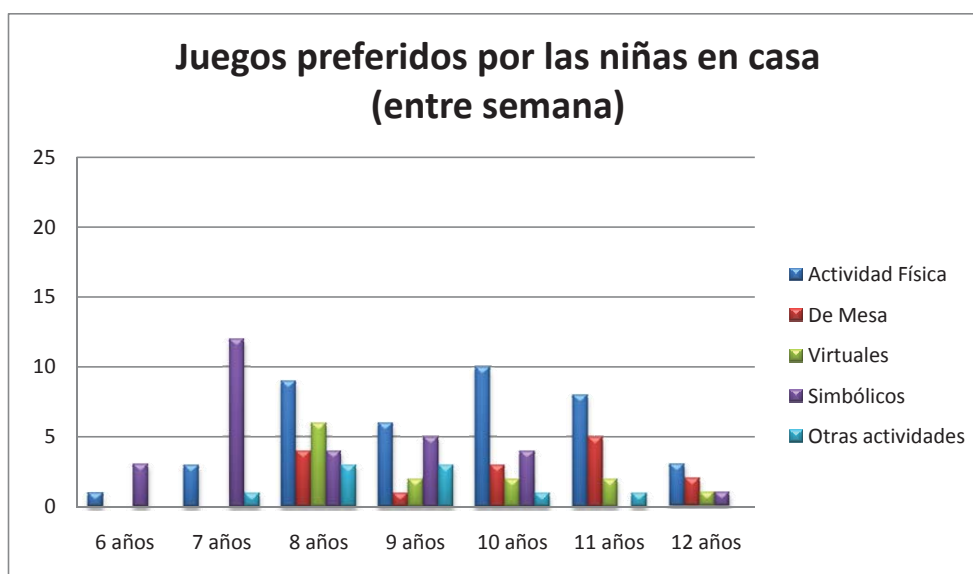
El análisis de resultados se obtuvo con base al programa SPSS 15 statistics.

RESULTADOS

Objetivo 1: analizar la preferencia del tipo de juego de acuerdo a la edad y género del niño y el escenario de juego.

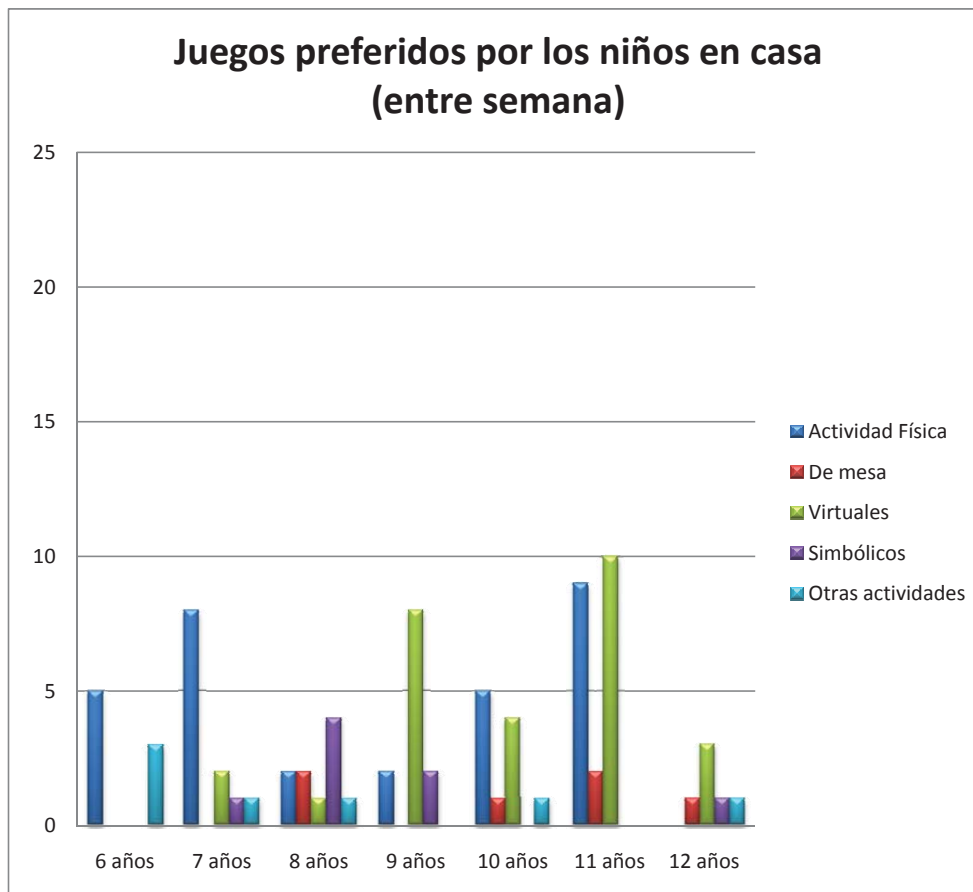
Para el cumplimiento de dicho objetivo, se aplicó la prueba chi cuadrada con base al programa SPSS 15 statistics. Se analizó el reactivo ¿A qué juegas?, cuya respuesta fue libre y se categorizaron los juegos en 4 tipos: actividad física, de mesa, virtuales y simbólicos. Asimismo, se tomó en cuenta la edad, género del infante y el escenario de juego. Se analizaron los juegos preferidos jugados por los niños entre semana y en fines de semana.

Gráfica 1. Juegos preferidos por las niñas en casa de acuerdo a su edad, entre semana.



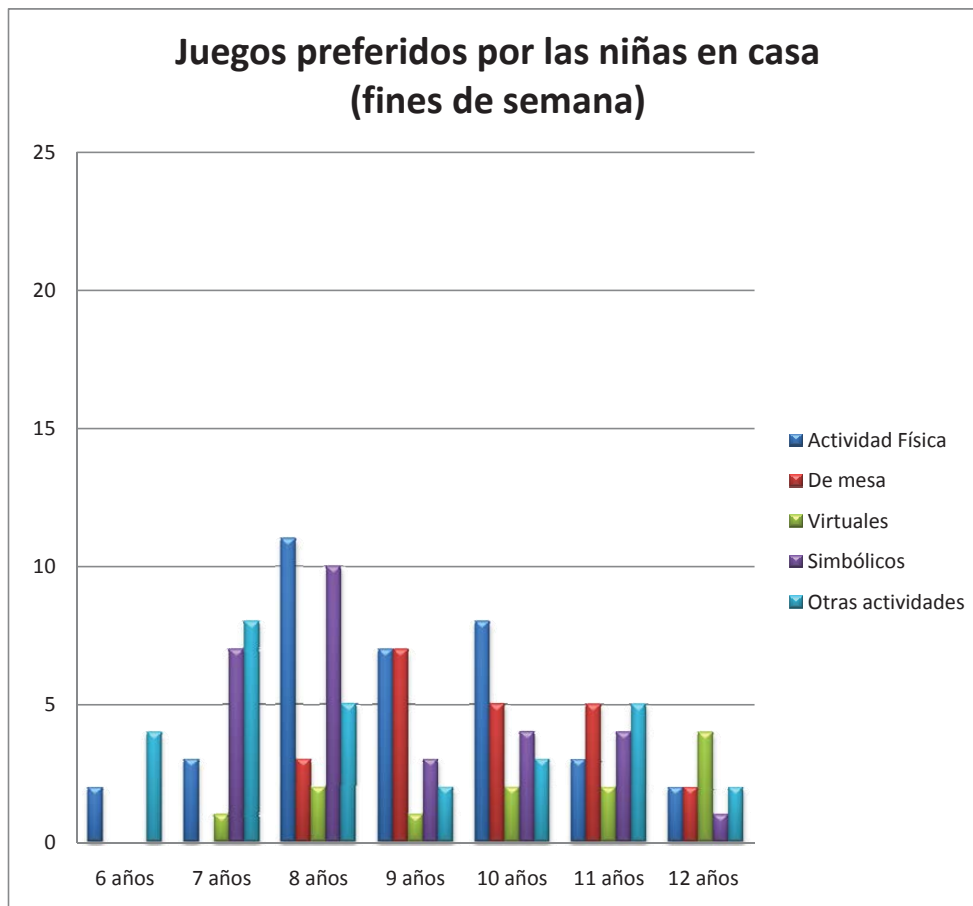
En la gráfica 1, los juegos preferidos por las niñas en casa entre semana, son juegos de actividad física y simbólicos independientemente de su edad. Las niñas de 6 y 7 años de edad reportan no jugar juegos de mesa y virtuales. La presencia de juegos virtuales incrementa de los 8 años en adelante. Las niñas de 11 años reportan no realizar juegos simbólicos.

Gráfica 2. Juegos preferidos por los niños en casa de acuerdo a su edad, entre semana.



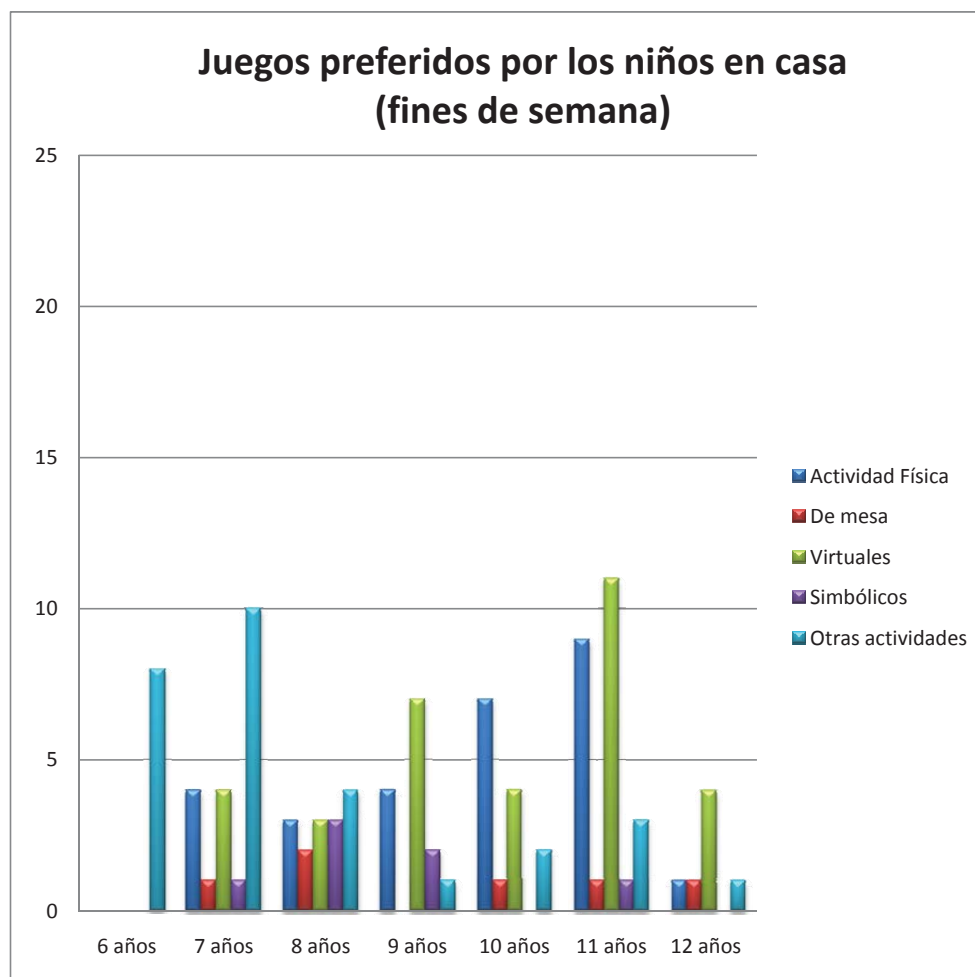
De acuerdo con la gráfica 2, los juegos preferidos por los niños en casa entre semana, son mayormente los juegos de actividad física y virtuales; sobre todo los niños de 9, 10, 11 y 12 años realizan juegos virtuales; cabe mencionar que, la preferencia por los juegos virtuales aumenta conforme la edad de los niños. Los juegos simbólicos aparecen en menor medida, por ejemplo, los niños de 6, 10 y 11 años reportan no realizarlos en casa. Los juegos de mesa son más frecuentes en los niños de 8, 10, 11 y 12 años de edad.

Gráfica 3. Juegos preferidos por las niñas en casa de acuerdo a su edad, en fines de semana.



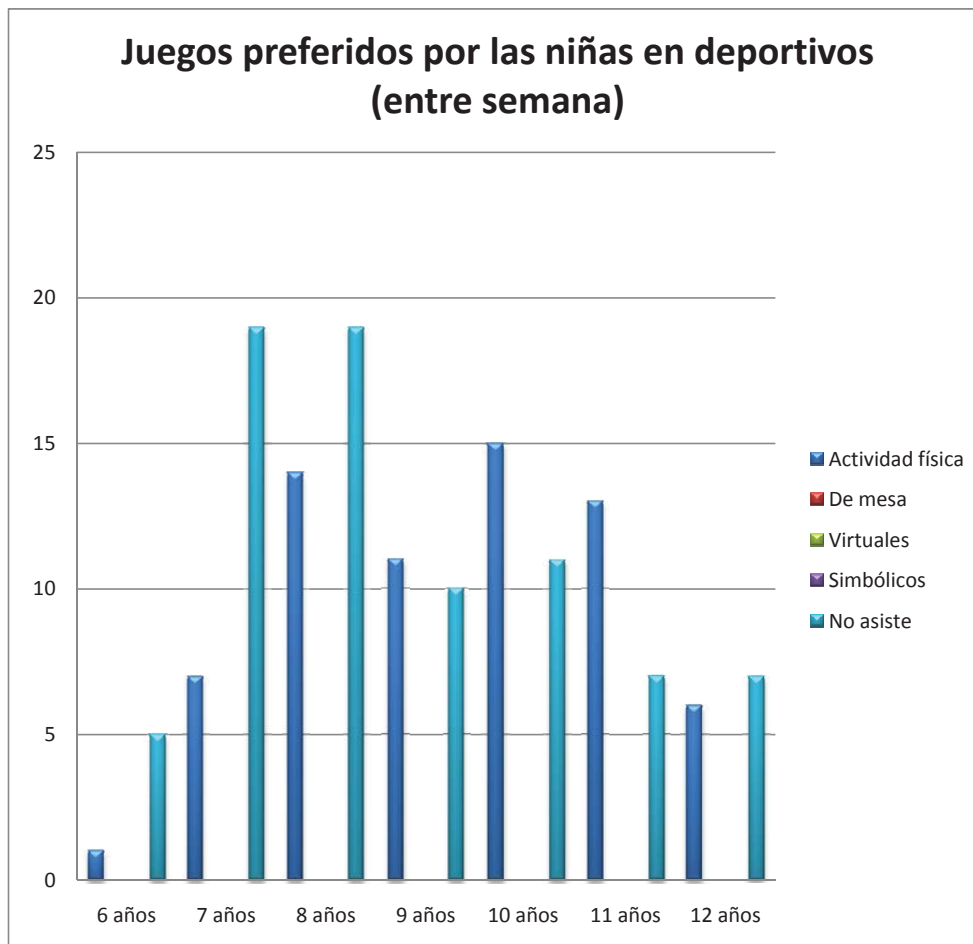
La gráfica 3, denota los juegos preferidos por las niñas en casa los fines de semana; donde se muestra que las niñas mayormente realizan juegos de actividad física y simbólicos. Los juegos de mesa los realizan más las niñas entre 8 a 12 años de edad. Las niñas de 6 años de edad reportan no llevar a cabo juegos de mesa, virtuales y simbólicos. En las niñas de 7 años en adelante persiste el juego virtual e incluso incrementa conforme aumenta la edad.

Gráfica 4. Juegos preferidos por los niños en casa de acuerdo a su edad, en fines de semana.



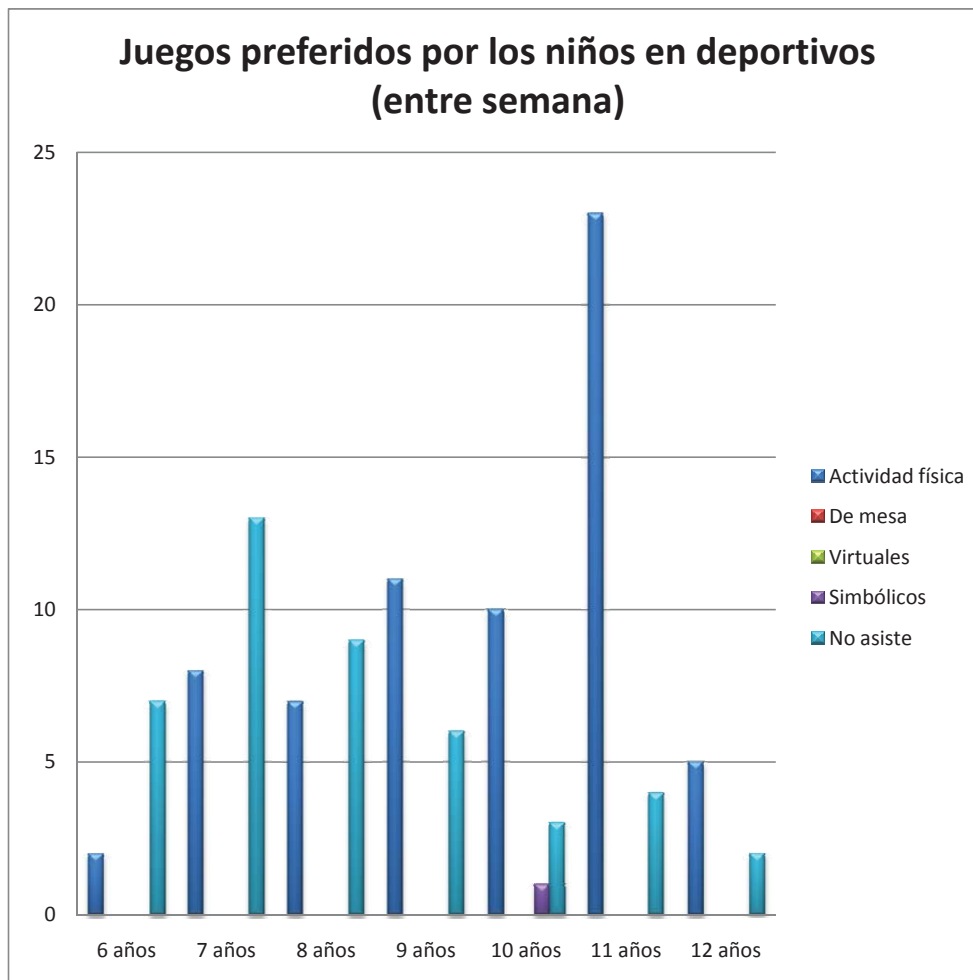
De acuerdo con la gráfica 4, la presencia de los juegos virtuales incrementa en los niños de 7 a 12 años. Asimismo, los juegos de actividad física, de mesa y simbólicos se mantienen en todas las edades excepto a los 6 años. Los niños de 6 años reportan hacer otras actividades en casa los fines de semana.

Gráfica 5. Juegos preferidos por las niñas en deportivos de acuerdo a su edad, entre semana.



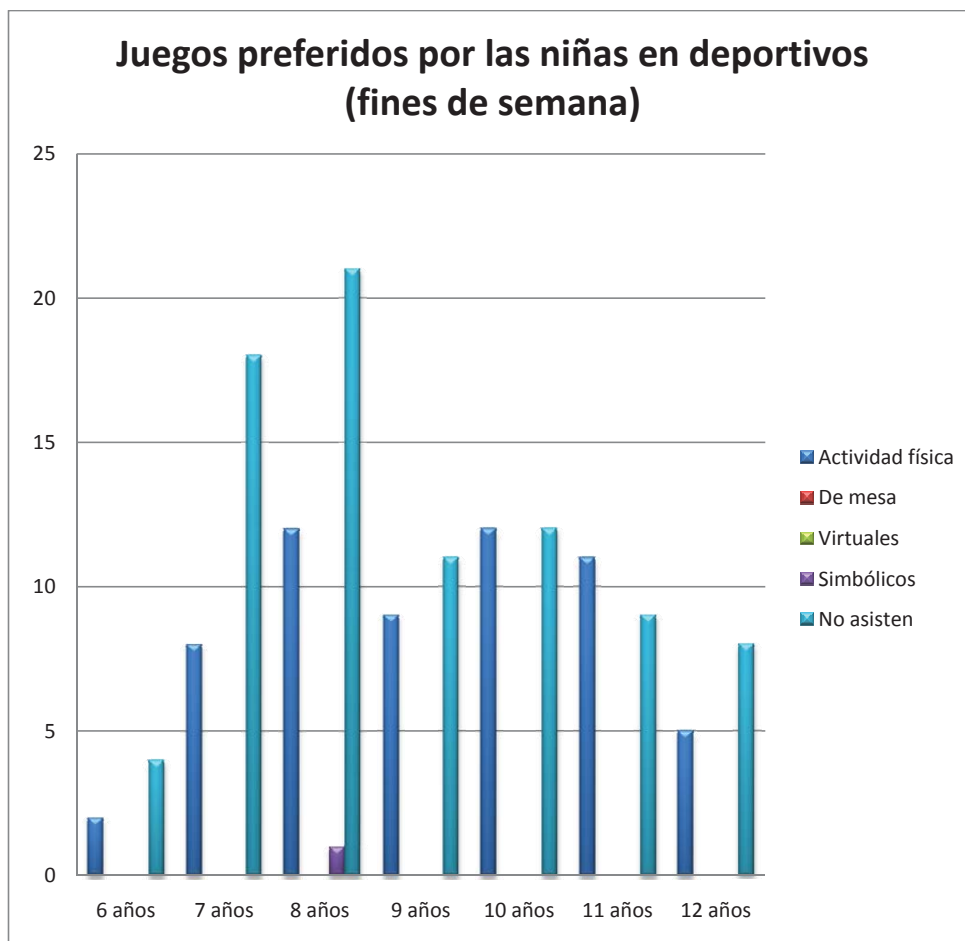
La gráfica 5, reporta que las niñas en general realizan actividades físicas en el deportivo entre semana; siendo las niñas de entre 9 y 11 años las que asisten más. En los deportivos los juegos simbólicos, virtuales y de mesa prácticamente son inexistentes.

Gráfica 6. Juegos preferidos por los niños en deportivos de acuerdo a su edad, entre semana.



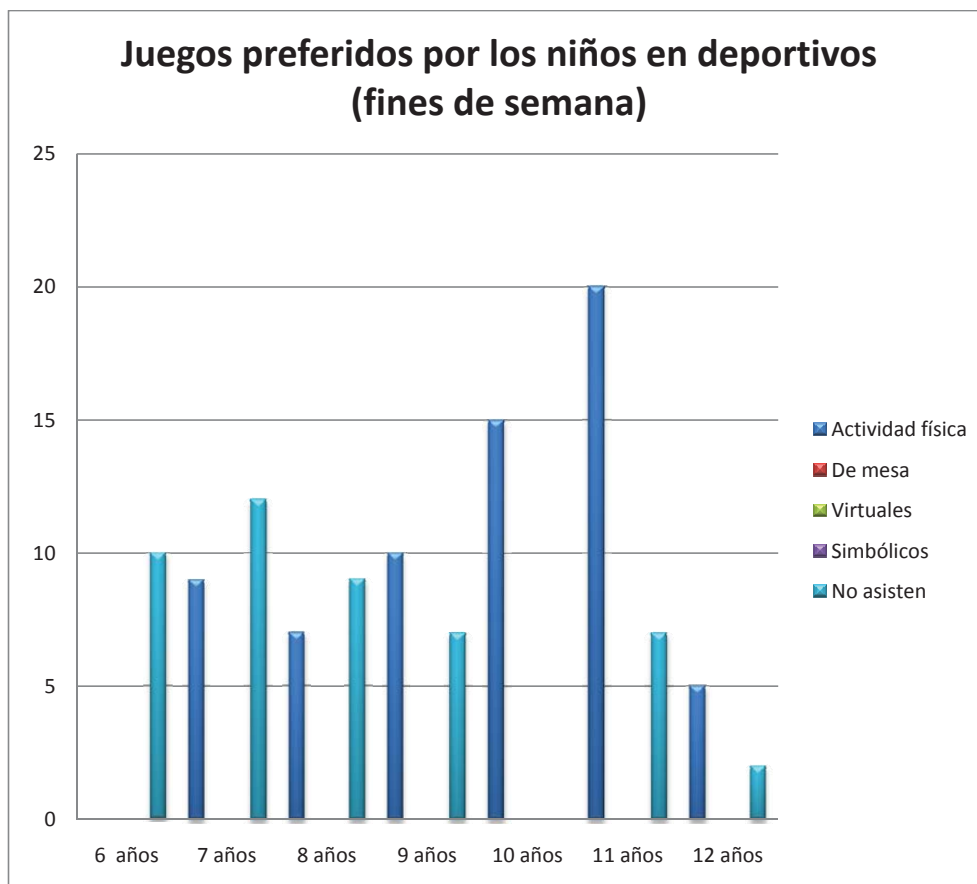
De acuerdo con la gráfica 6, la mayor frecuencia de juegos preferidos por niños en deportivo entre semana son los juegos de actividad física, sobre todo en niños de 9 a 12 años de edad. En los deportivos los juegos virtuales y de mesa prácticamente son inexistentes; los juegos simbólicos aparecen en los niños de 10 años, aunque en forma mínima.

Gráfica 7. Juegos preferidos por las niñas en deportivos de acuerdo a su edad, en fines de semana.



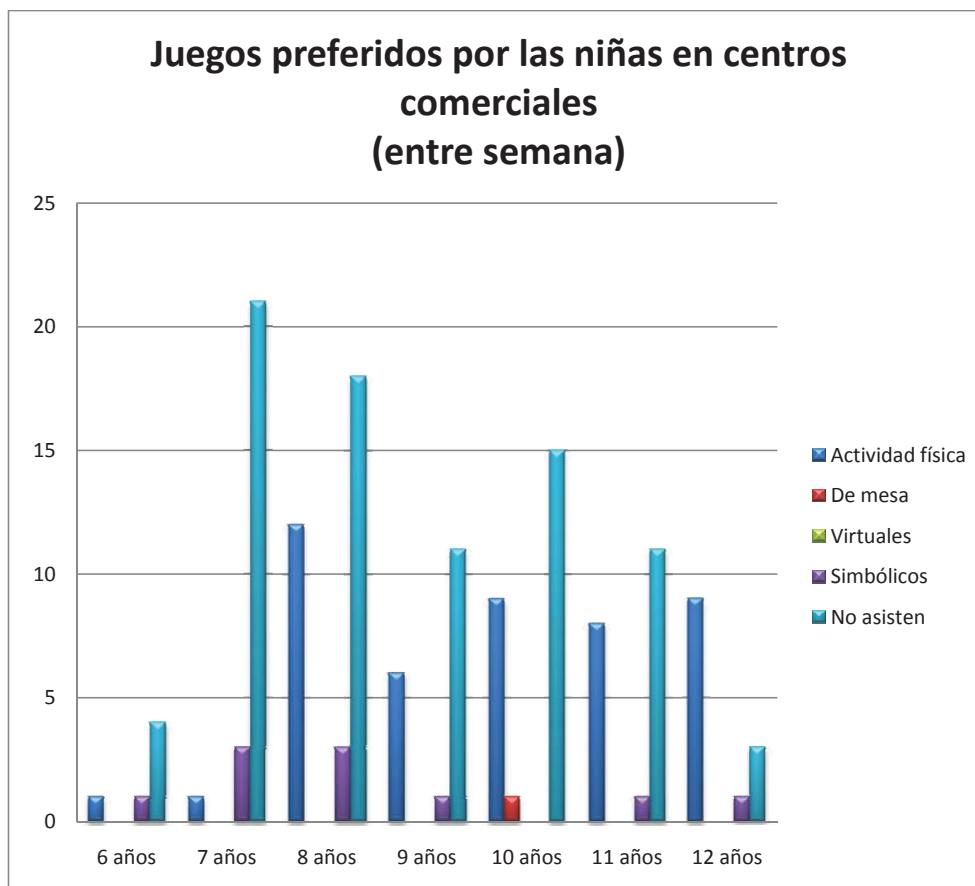
La gráfica 7, muestra que las niñas en su mayoría no asisten a deportivos los fines de semana. Los juegos de actividad física son los predominantes en las niñas entre 8 a 11 años de edad. Los juegos simbólicos solamente se presentan raramente en niños de 8 años. Los juegos de mesa y virtuales son prácticamente inexistentes entre los juegos que realizan las niñas los fines de semana en deportivos.

Gráfica 8. Juegos preferidos por los niños en deportivos de acuerdo a su edad, en fines de semana.



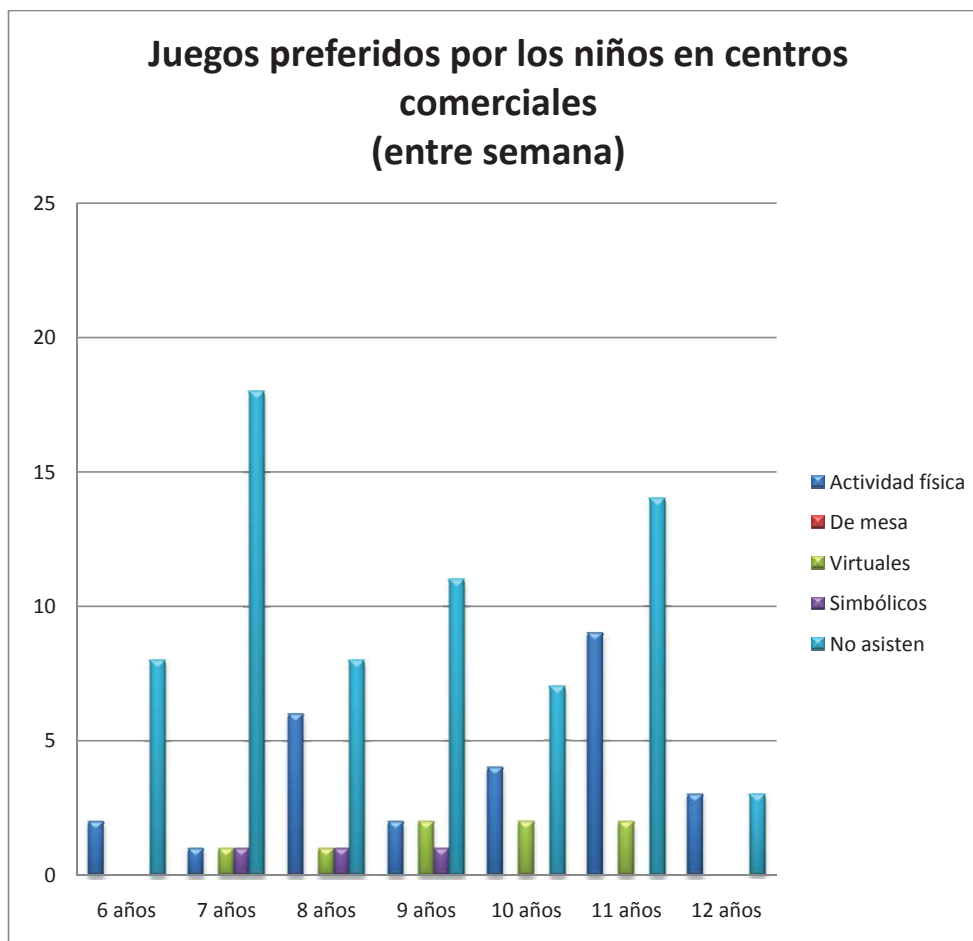
La gráfica 8, denota que los niños de entre 9 a 11 años prefieren realizar actividades físicas en deportivos en fines de semana. Los niños de 6 años reportan no asistir a deportivos en fines de semana. Cabe señalar, que la asistencia a los deportivos en fines de semana se incrementa conforme la edad de los niños hasta los 12 años de edad.

Gráfica 9. Juegos preferidos por las niñas en centros comerciales de acuerdo a su edad, entre semana.



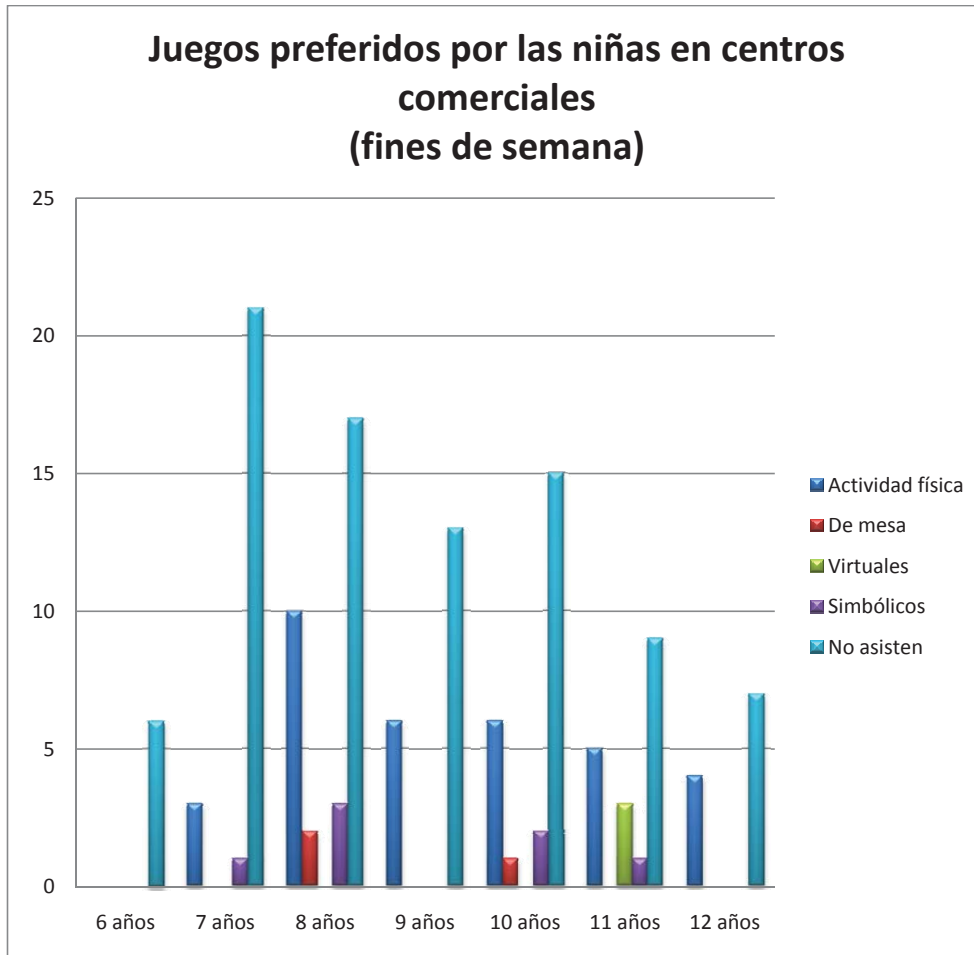
La gráfica 9, indica que en su mayoría las niñas no asisten a jugar a los centros comerciales entre semana. Se observa que conforme incrementa la edad de las participantes su asistencia a jugar se hace más notoria; reportando la ejecución sobre todo de juegos de actividad física y simbólicos. Los juegos de mesa aparecen en una mínima frecuencia en las niñas de 10 años; los juegos virtuales son prácticamente inexistentes entre los juegos preferidos por las niñas en centros comerciales entre semana.

Gráfica 10. Juegos preferidos por los niños en centros comerciales de acuerdo a su edad, entre semana.



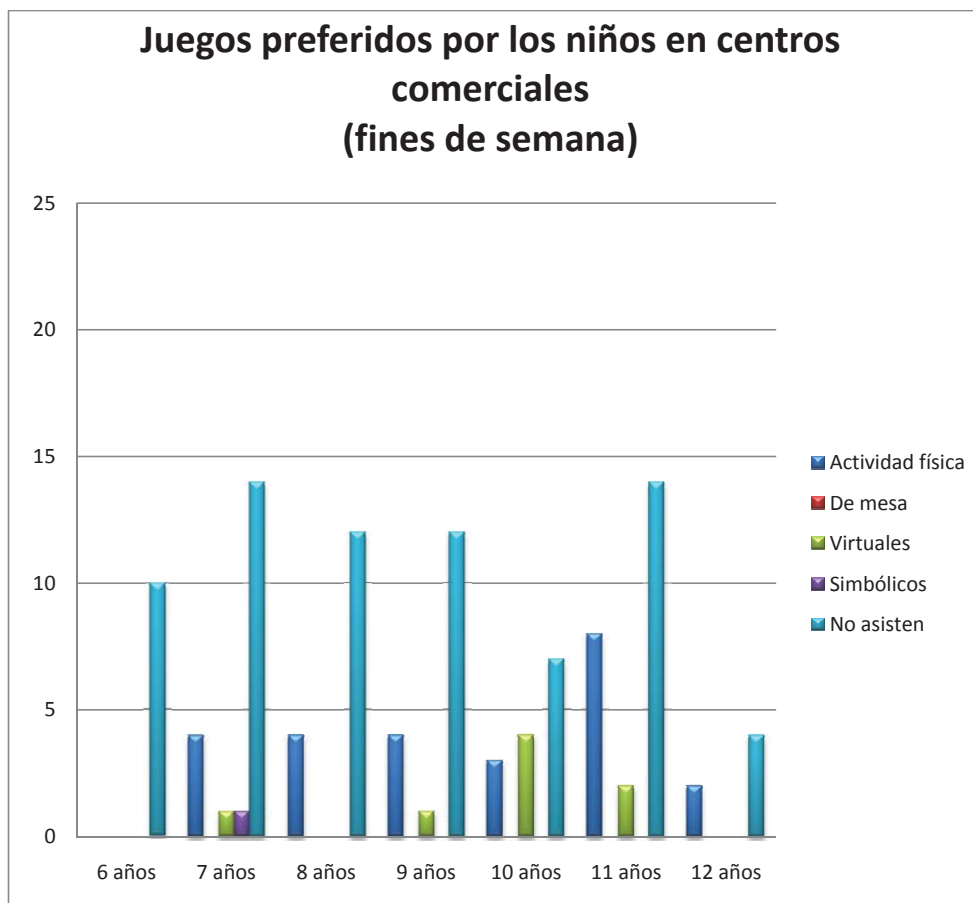
En la gráfica 10, la mayoría de los niños reportan no asistir a jugar a centros comerciales entre semana. Asimismo, se observa que la asistencia a jugar a los centros comerciales aumenta conforme la edad; siendo los juegos de actividad física y los virtuales los de mayor preferencia. Los juegos simbólicos aparecen de forma mínima en niños de 7, 8 y 9 años de edad. Los juegos de mesa en general no los realizan.

Gráfica 11. Juegos preferidos por las niñas en centros comerciales de acuerdo a su edad, en fines de semana.



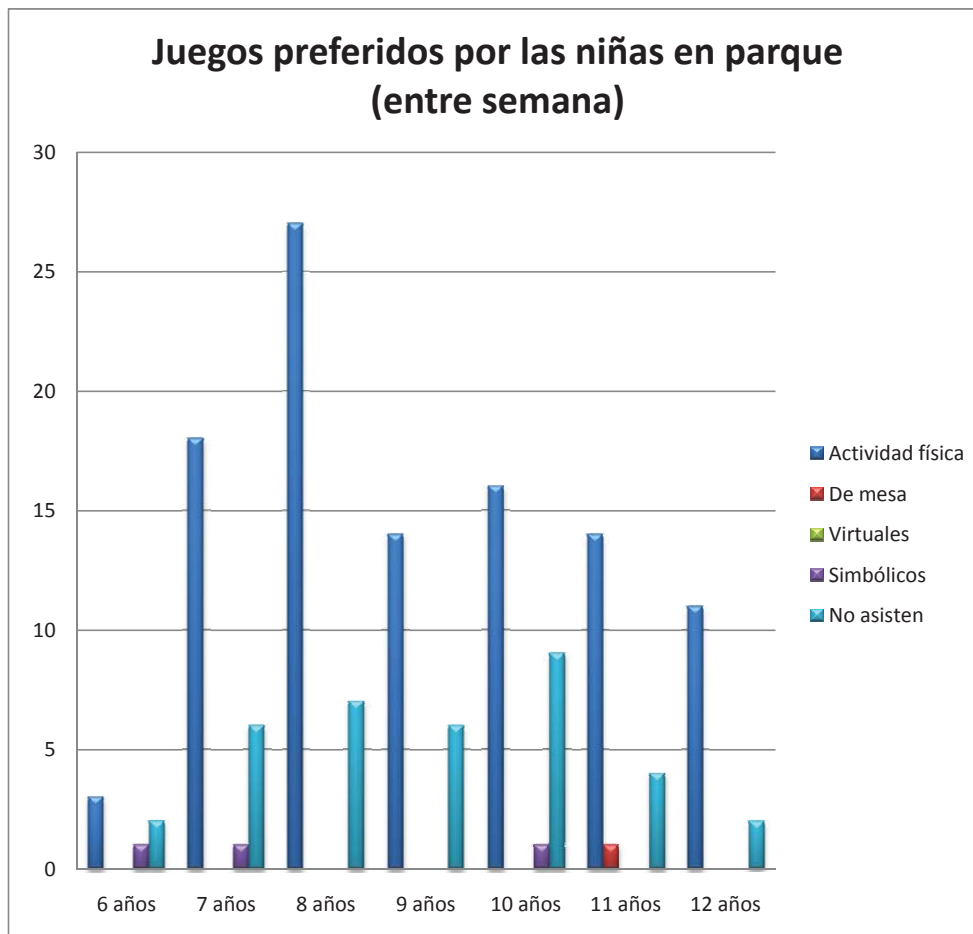
Retomando la gráfica 11, la mayoría de las niñas reportan no asistir a jugar a los centros comerciales en fines de semana. La preferencia por jugar juegos de actividad física se da en niñas de 7 a 12 años, y los juegos simbólicos no están presentes en niñas de 6 y 9 años. Las niñas de 8 y 10 años reportan jugar juegos de mesa, de forma mínima; únicamente las niñas de 11 años reportan realizar juegos virtuales.

Gráfica 12. Juegos preferidos por los niños en centros comerciales de acuerdo a su edad, en fines de semana.



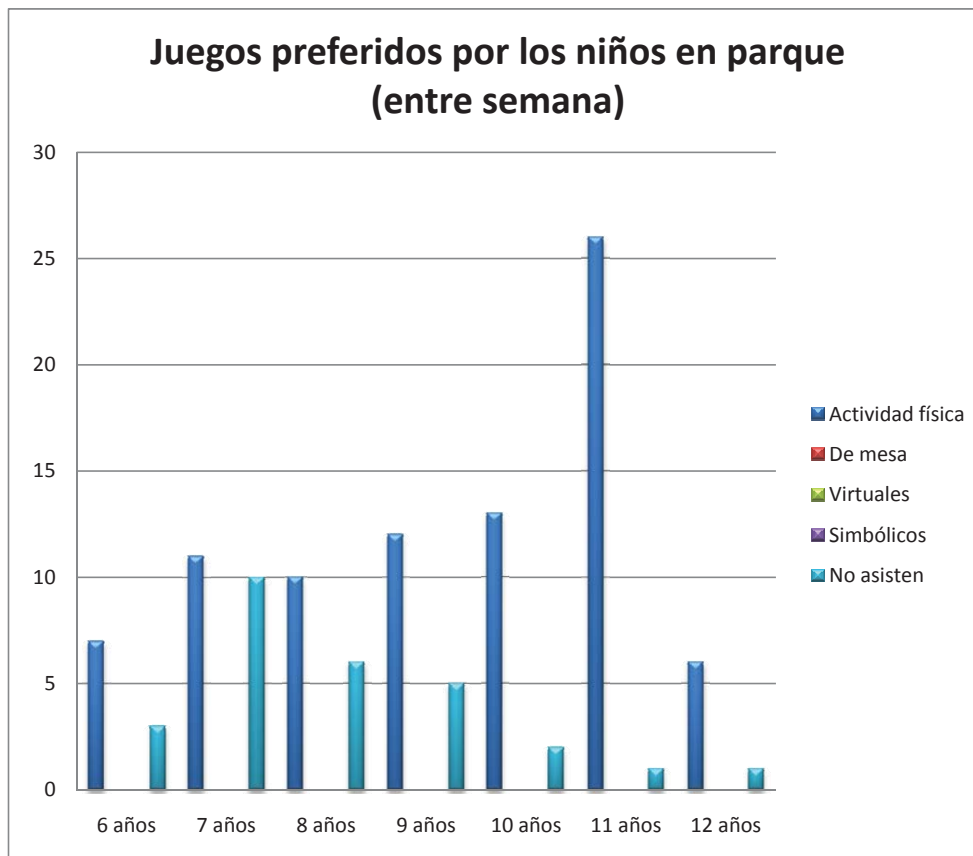
La gráfica 12, muestra que la mayoría de los niños no asisten a jugar a centros comerciales en fines de semana. Los niños de 7 a 12 años reportan realizar más juegos de actividad física; los niños de 7 a 11 años reportan jugar juegos virtuales, donde se puede observar que éstos incrementan sobre todo a los 10 y 11 años de edad. Los juegos simbólicos aparecen mínimamente a los 7 años de edad; y los de mesa son prácticamente inexistentes en cuanto a los juegos preferidos por los niños en centros comerciales en fines de semana.

Gráfica 13. Juegos preferidos por las niñas en parque de acuerdo a su edad, entre semana.



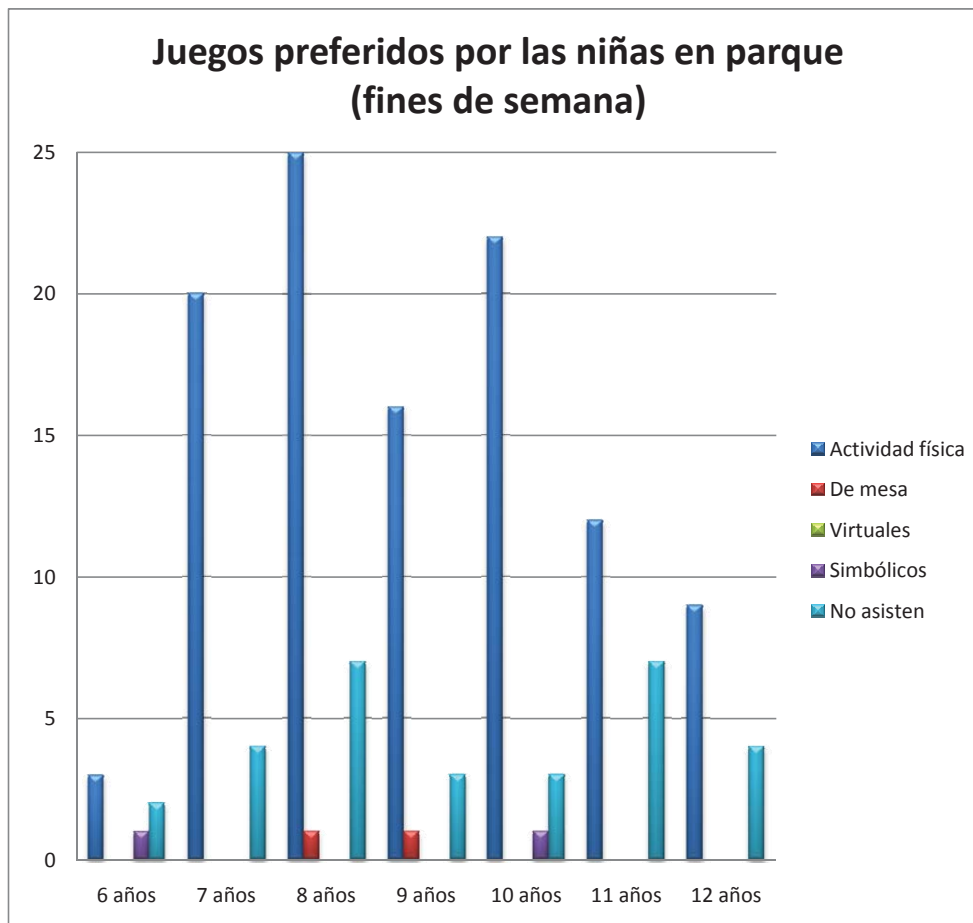
La gráfica 13, denota que los juegos preferidos por las niñas en parque entre semana son los de actividad física, siendo las niñas de 7 a 8 años de edad las que los realizan más. Los juegos simbólicos aparecen en una pequeña porción en las niñas de 6, 7 y 10 años de edad; los juegos de mesa aparecen mínimamente en las niñas de 11 años; los juegos virtuales, de acuerdo a lo reportado, no son preferidos por las niñas en parques entre semana.

Gráfica 14. Juegos preferidos por los niños en parque de acuerdo a su edad, entre semana.



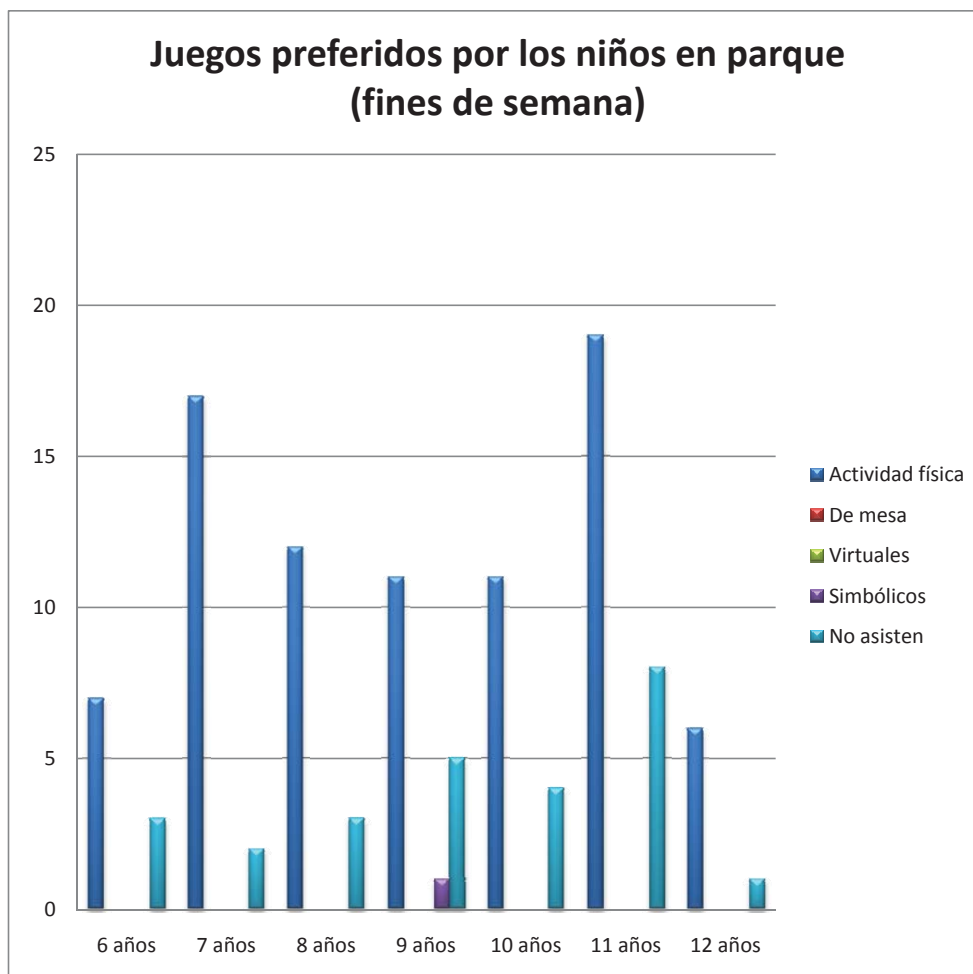
La gráfica 14, muestra que los niños en parque entre semana, en su mayoría, prefieren realizar juegos de actividad física, De acuerdo a lo reportado en la gráfica, los juegos de mesa, virtuales y simbólicos son prácticamente inexistentes para los niños que juegan en parque entre semana.

Gráfica 15. Juegos preferidos por las niñas en parque de acuerdo a su edad, en fines de semana.



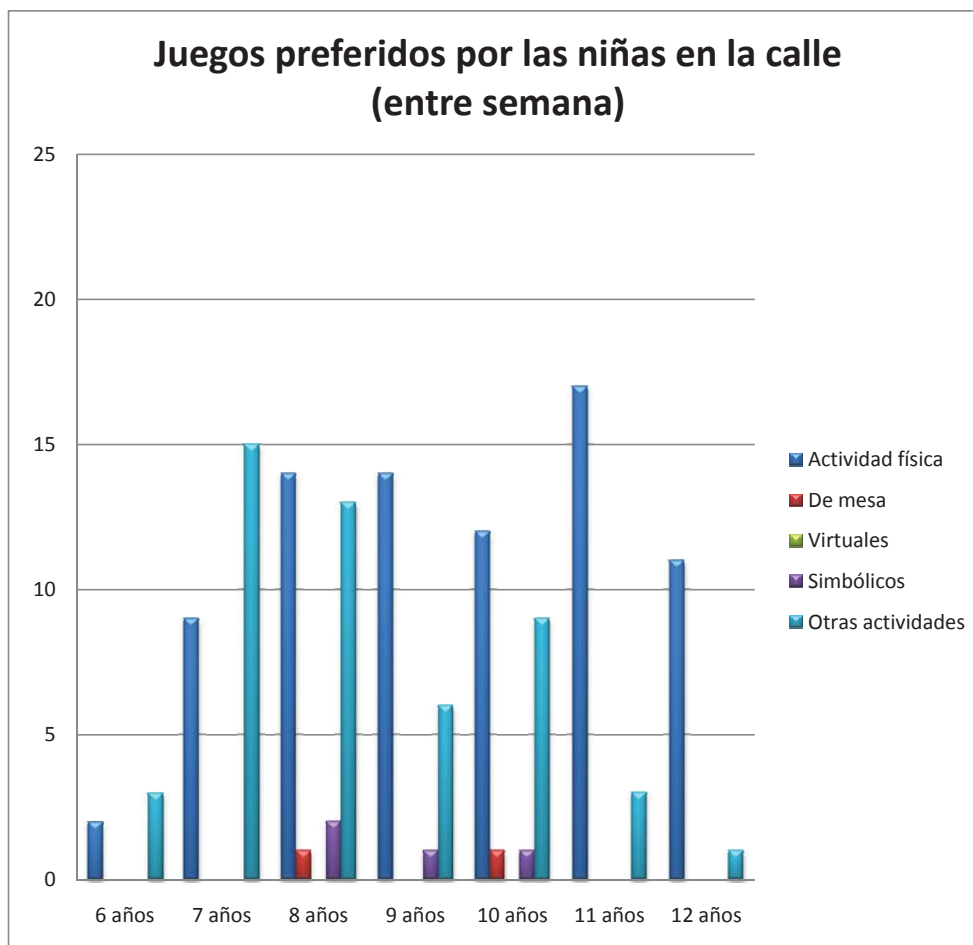
En la gráfica 15, se muestran los juegos preferidos por las niñas en parque en fines de semana; siendo los de actividad física los que más realizan, sobre todo a los 7, 8 y 10 años. Los juegos simbólicos aparecen en menor medida en niñas de 6 y 10 años de edad. Los juegos de mesa en menor frecuencia aparecen en niñas de 8 y 9 años de edad. Los juegos virtuales, de acuerdo a lo reportado en la gráfica son prácticamente inexistentes en las niñas que juegan en parque en fines de semana.

Gráfica 16. Juegos preferidos por los niños en parque de acuerdo a su edad, en fines de semana.



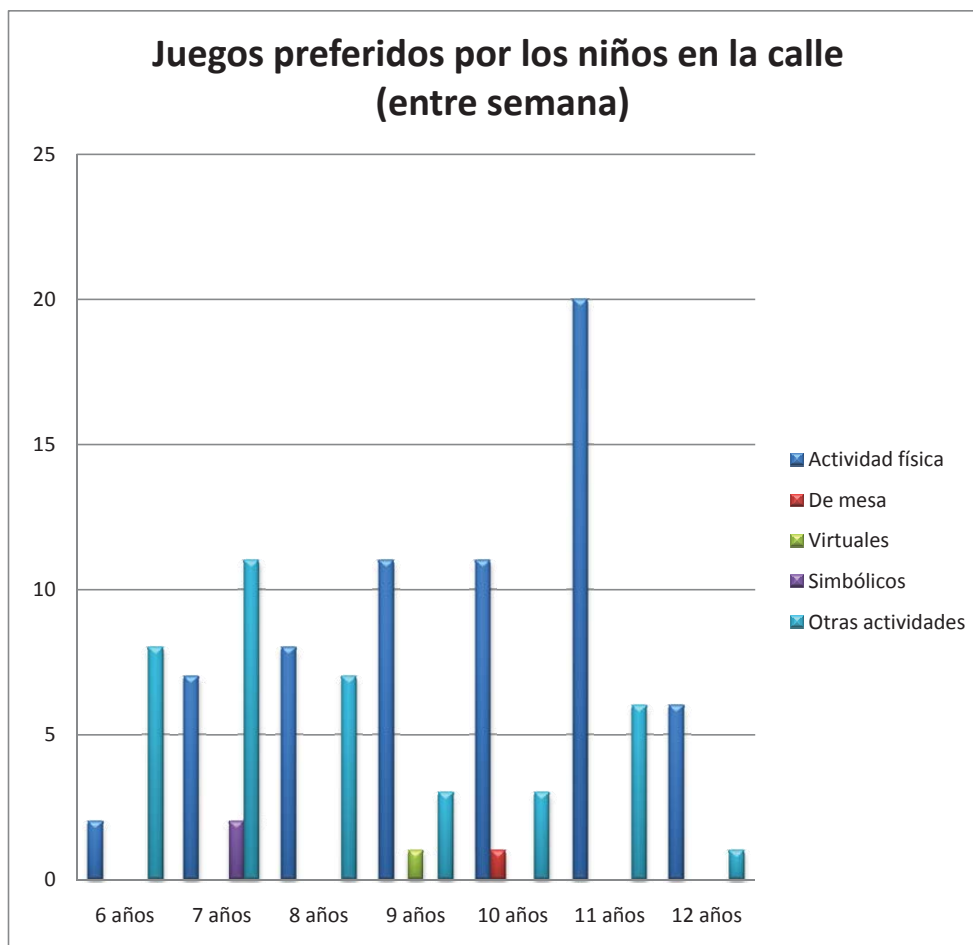
En la gráfica 16, se observa que los niños en parque en fines de semana, en su mayoría, prefieren realizar juegos de actividad física, Los juegos simbólicos aparecen en una pequeña porción en los niños de 9 años de edad. Los juegos de mesa y virtuales son prácticamente inexistentes para los niños que juegan en parque en fines de semana.

Gráfica 17. Juegos preferidos por las niñas en la calle de acuerdo a su edad, entre semana.



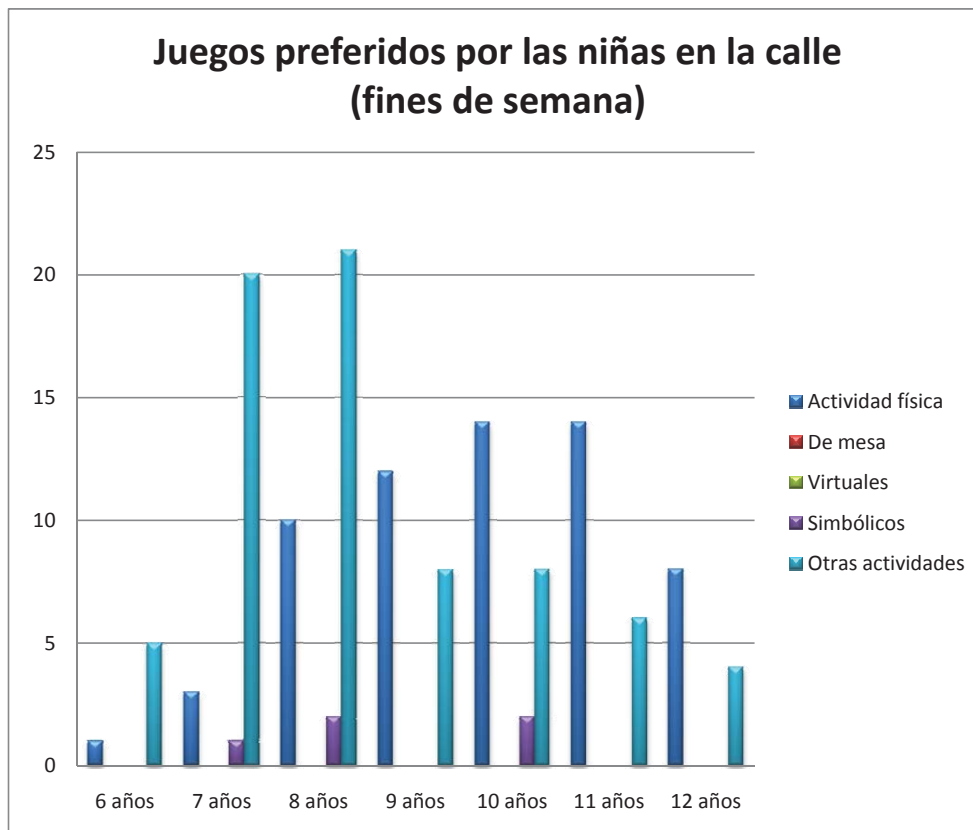
Retomando la gráfica 17, los juegos preferidos en la calle por las niñas entre semana son los de actividad física, los cuales aparecen desde los 6 años en adelante de manera gradual y progresiva. En menor frecuencia las niñas de 8, 9 y 10 años realizan juegos simbólicos. Asimismo, los juegos de mesa aparecen de forma mínima en las niñas de 8 y 10 años. Los juegos virtuales son omitidos por las niñas en la calle entre semana.

Gráfica 18. Juegos preferidos por los niños en la calle de acuerdo a su edad, entre semana.



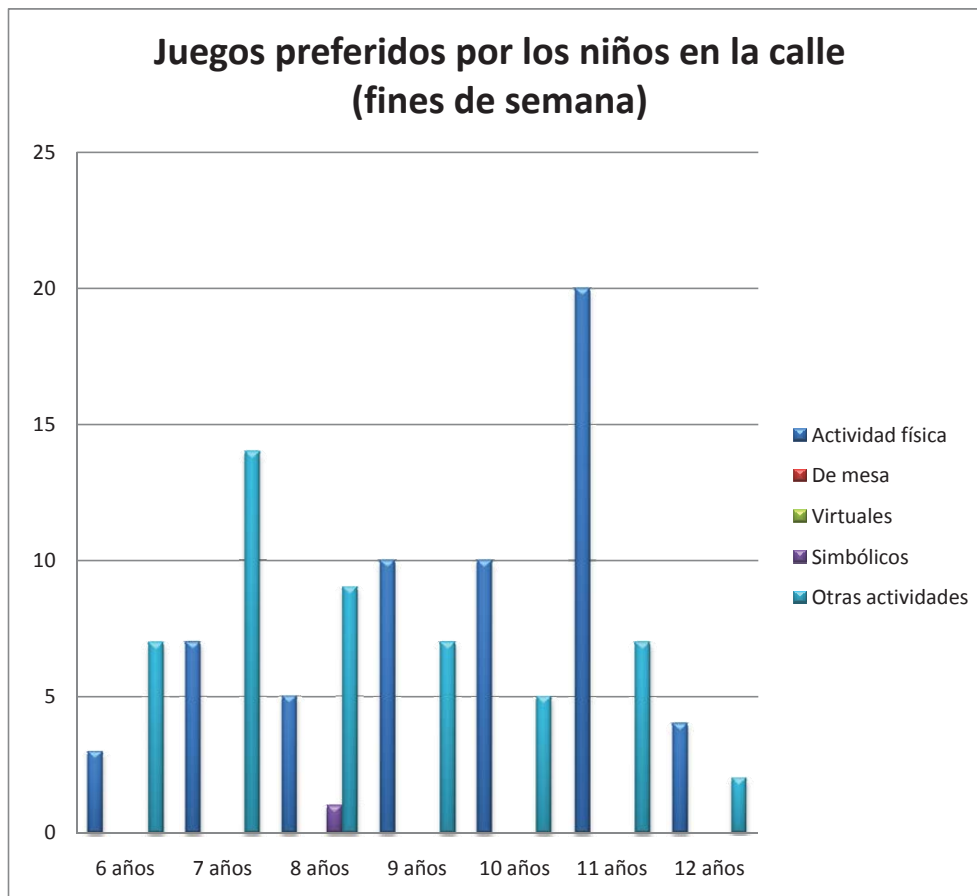
La gráfica 18, indica que los juegos preferidos por los niños en la calle entre semana son los de actividad física, sobre todo en niños de 8, 9, 10 y 11 años de edad. Los juegos de mesa aparecen de forma mínima en los niños de 10 años; los juegos simbólicos en los niños de 7 años; y los juegos virtuales en los de 9 años de edad. Los niños de 6 y 7 años, en su mayoría, reportan realizar otras actividades en la calle entre semana.

Gráfica 19. Juegos preferidos por las niñas en la calle de acuerdo a su edad, en fines de semana.



La gráfica 19, señala los juegos preferidos por las niñas en la calle los fines de semana, siendo los juegos de actividad física los de mayor preferencia; cabe señalar, que la frecuencia de dichos juegos incrementa de manera gradual y progresiva conforme aumenta la edad. La aparición de juegos simbólicos se da en una mínima frecuencia en niñas de 7, 8 y 10 años de edad. Los juegos de mesa y virtuales, son prácticamente inexistentes para las niñas cuando juegan en la calle en fines de semana. Por otro lado, se observa que las niñas de 6, 7 y 8 años de edad, en su mayoría realizan otras actividades en la calle los fines de semana.

Gráfica 20. Juegos preferidos por los niños en la calle de acuerdo a su edad, en fines de semana.

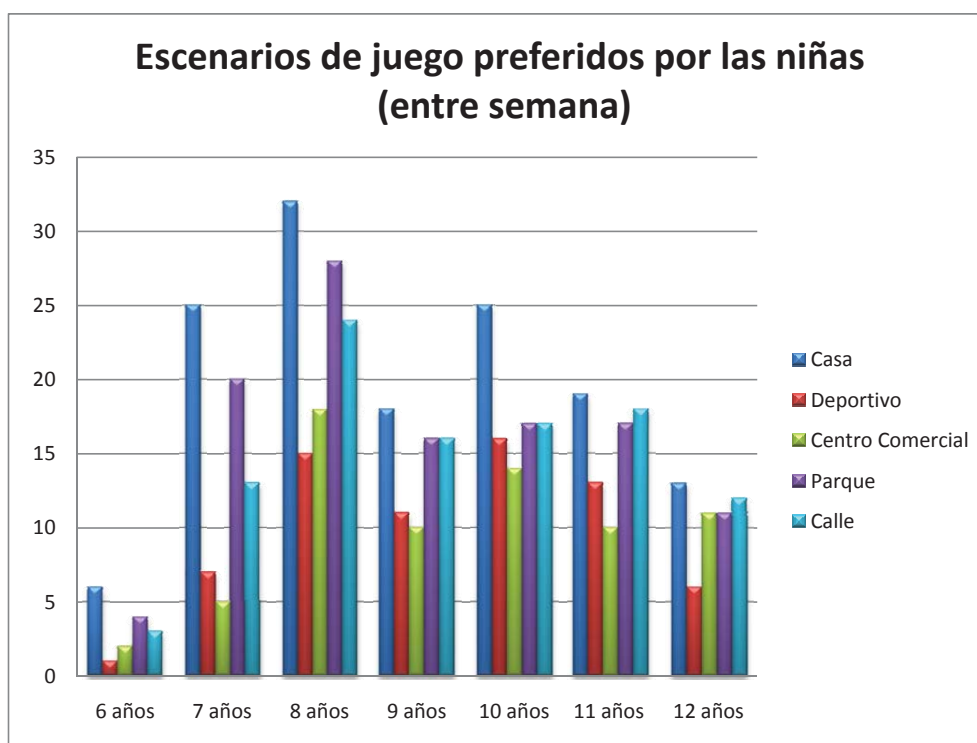


La gráfica 20, muestra que los juegos preferidos por los niños en la calle en fines de semana son los juegos de actividad física. Asimismo, se observa que éstos aumentan de forma gradual y progresiva conforme incrementa la edad de los participantes. Los juegos simbólicos aparecen mínimamente en niños de 8 años. Los juegos de mesa y virtuales son prácticamente inexistentes para los niños que juegan en la calle los fines de semana. Los niños de 6, 7 y 8 años de edad reportan en su mayoría realizan otras actividades en la calle en fines de semana.

Objetivo 2: analizar la preferencia del escenario de juego de acuerdo a la edad y género del niño.

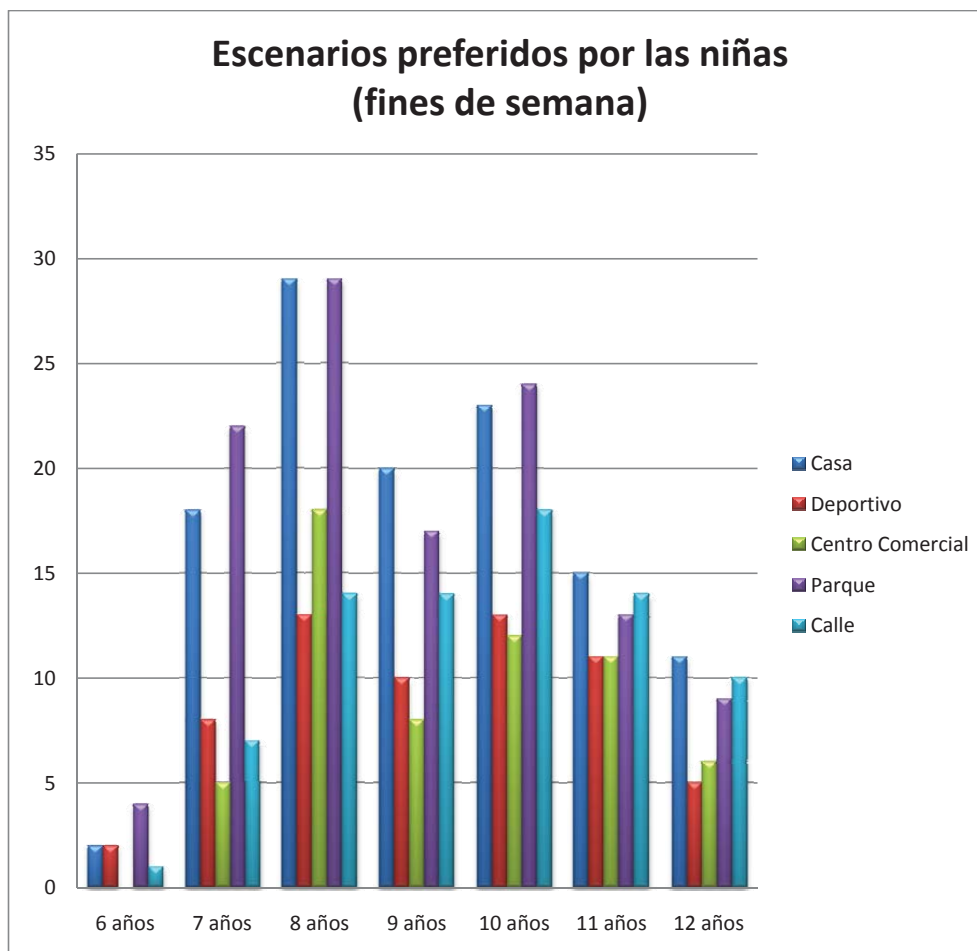
Para el cumplimiento de dicho objetivo, se utilizó la prueba chi cuadrada con base al programa SPSS 15 statistics; se contemplaron: el lugar de juego (¿dónde juegas?), sus edades y el género de cada uno de los participantes. Asimismo, se dividieron los escenarios de juego preferidos entre semana y fines de semana.

Gráfica 21. Escenarios de juego preferidos por las niñas de acuerdo a su edad, entre semana.



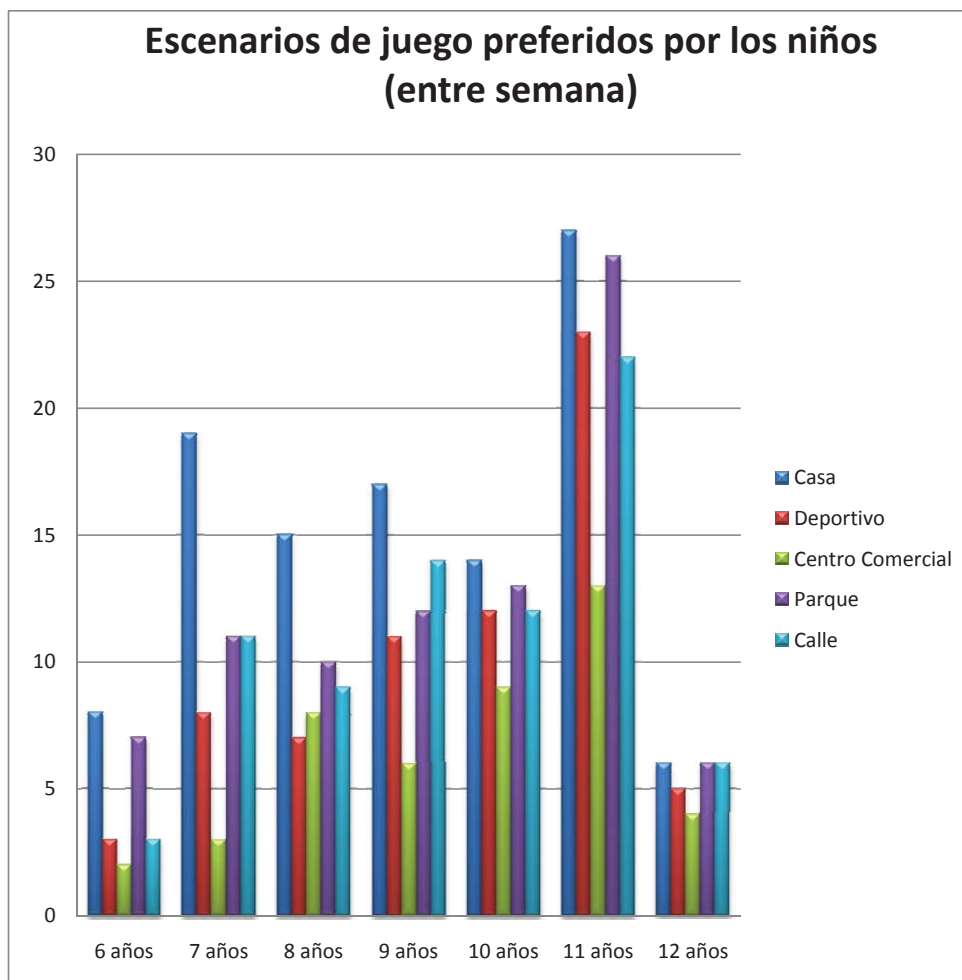
De acuerdo con los resultados obtenidos en la gráfica 21, las niñas en general reportaron preferentemente jugar en casa entre semana. Asimismo, se puede observar que la asistencia a parques, a la calle y a centros comerciales aumenta conformes la edad. La asistencia a los diferentes escenarios (casa, deportivo, centro comercial, parque y calle), permanece constante en todas las edades.

Gráfica 22. Escenarios de juego preferidos por las niñas de acuerdo a su edad, en fines de semana.



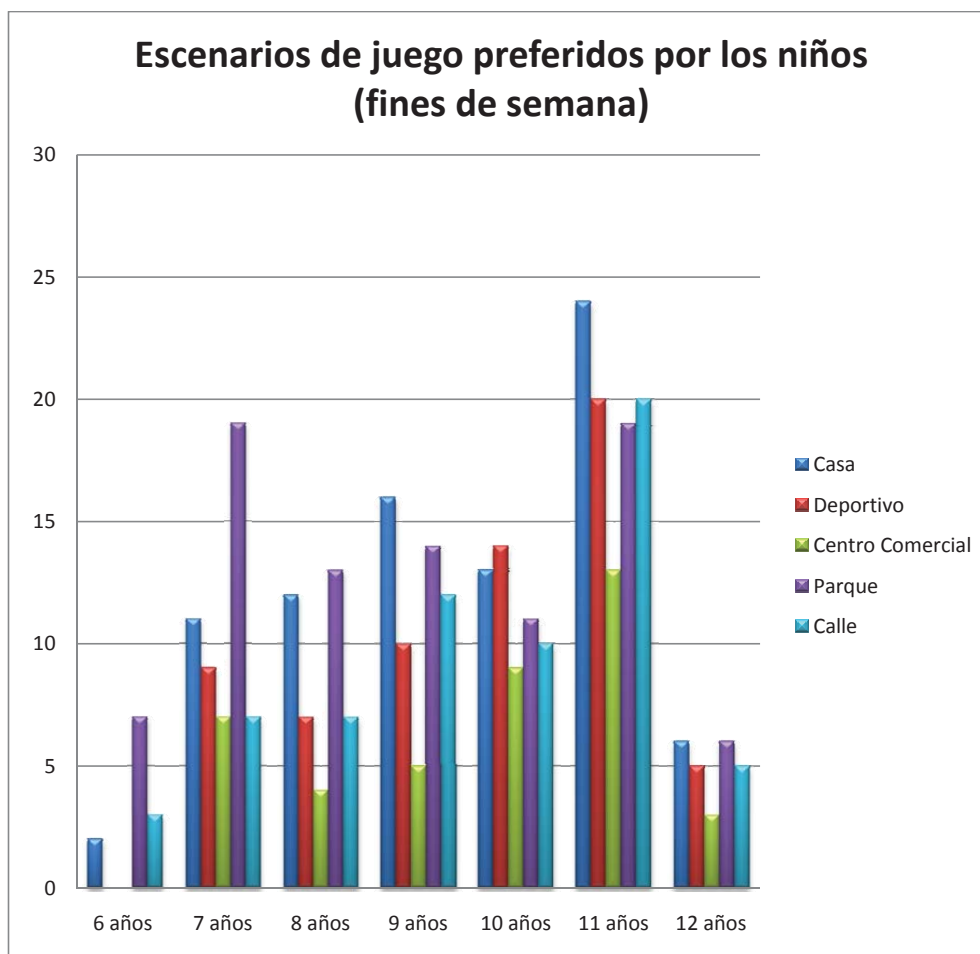
Por otro lado, la gráfica 22 denota que las niñas de 6, 7, 8 y 10 años de edad, asisten sobre todo a parques en fines de semana. Las niñas de 9, 11 y 12 años, refieren jugar preferentemente en casa.

Gráfica 23. Escenarios de juego preferidos por las niños de acuerdo a su edad, entre semana.



Retomando la gráfica 23, los niños reportan sobre todo jugar en casa entre semana. Se puede observar un incremento gradual y progresivo de juegos en los deportivos, centros comerciales, parques y en la calle.

Gráfica 24. Escenarios de juego preferidos por las niños de acuerdo a su edad, en fines de semana.

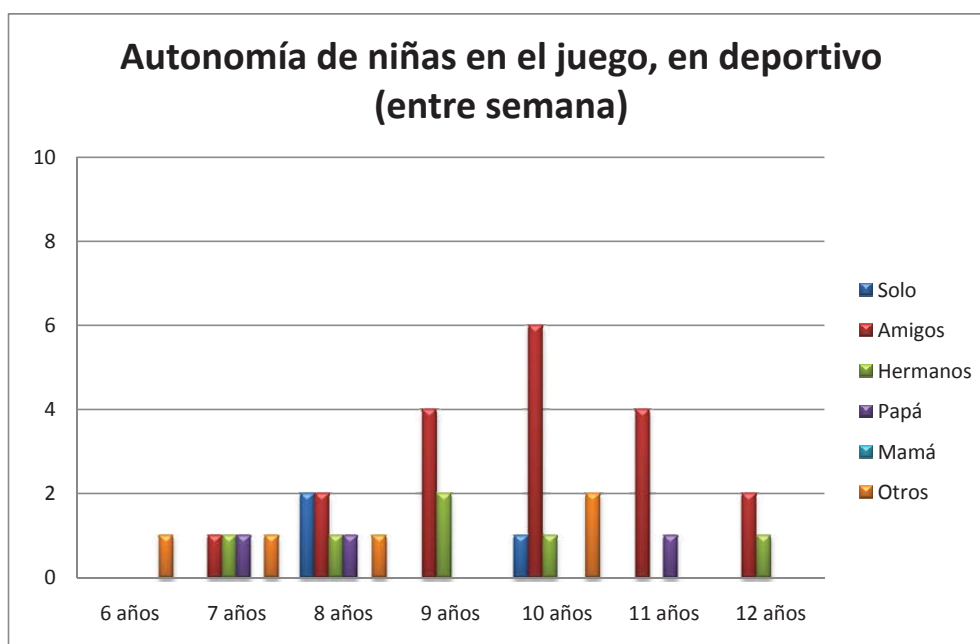


En la gráfica 24, los niños de 6, 7 y 8 años asisten a jugar mayormente a parques; los niños de 9, 11 y 12 años reportaron preferentemente jugar en casa, deportivos y calle; y los niños de 10 años mencionaron jugar principalmente en deportivos y en casa. Los niños de 6 años reportaron que no juegan en centros comerciales ni en deportivos.

Objetivo 3: *comparar el desarrollo de la autonomía en niños y niñas en el juego.*

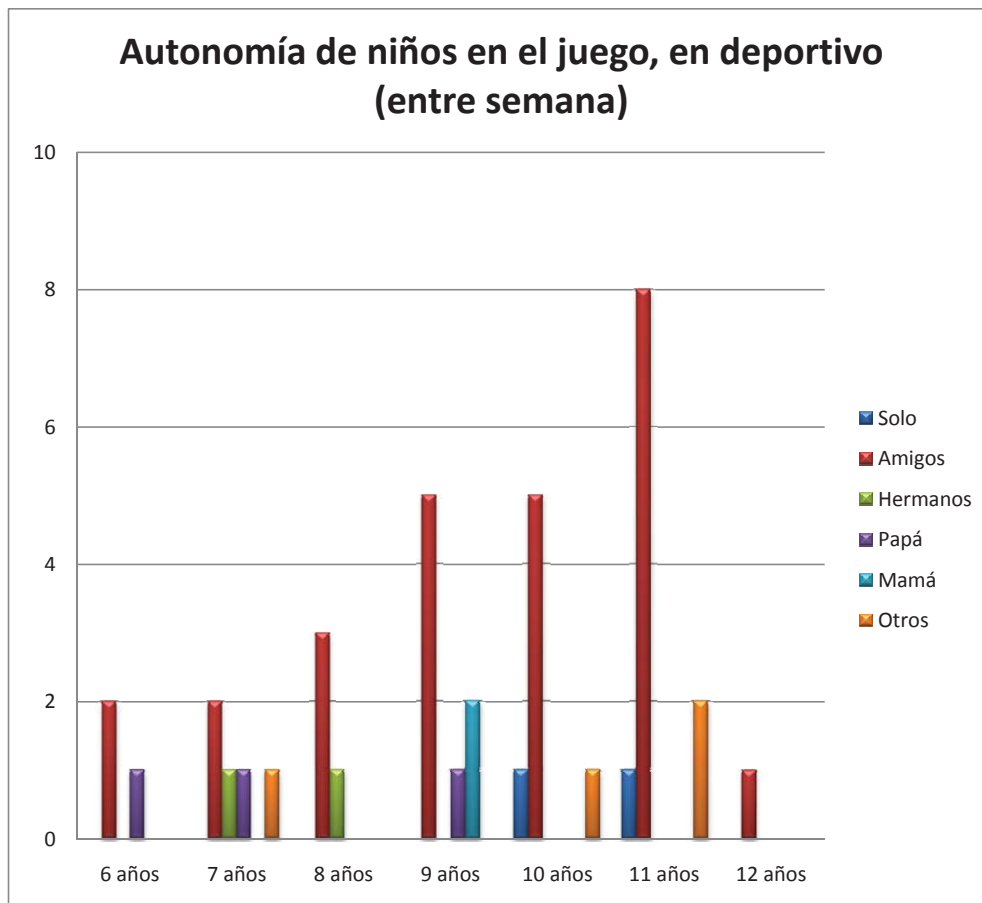
Para el cumplimiento de dicho objetivo se utilizó la prueba chi cuadrada con base al programa SPSS 15 estadísticos. Para ello, se contempló el tipo de acompañamiento a los diferentes escenarios de juego (¿Con quién juegas?), sus edades y el género de cada uno de los participantes. Asimismo, se dividieron los escenarios de juego entre semana y fines de semana.

Gráfica 25. Autonomía de niñas en el juego en deportivo, entre semana.



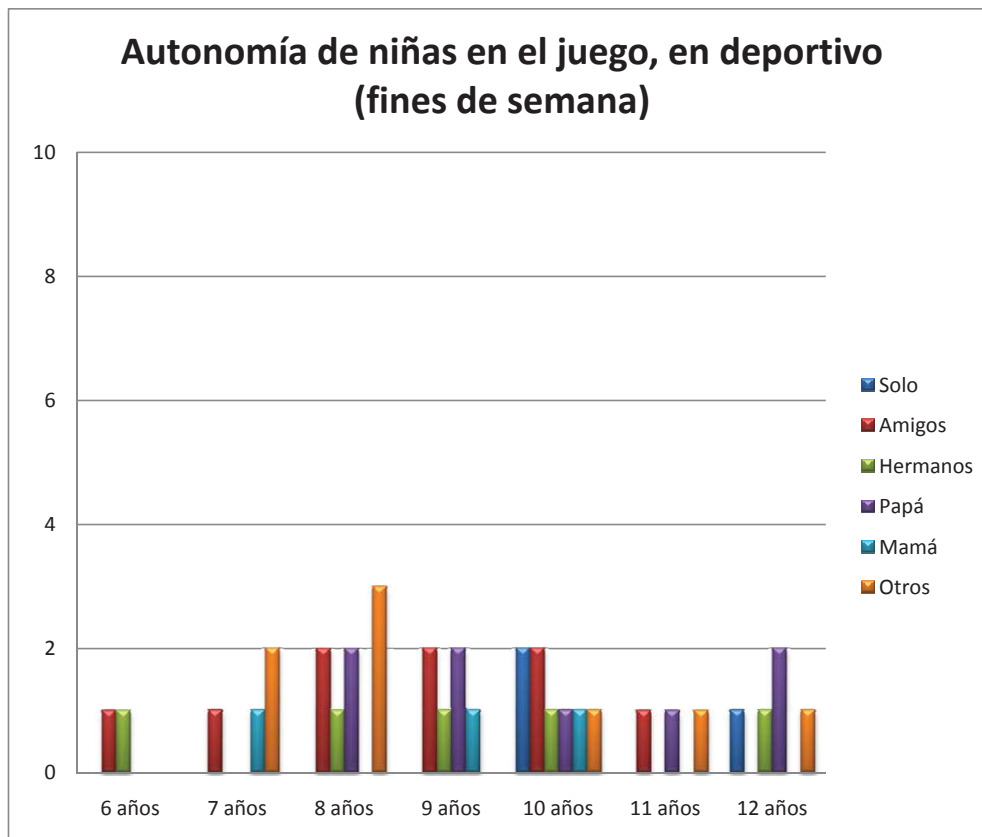
La gráfica 25, muestra que las niñas a partir de los 7 años de edad mencionan jugar en deportivos entre semana, principalmente, en compañía de amigos. Las niñas de 6 años reportan únicamente jugar acompañadas de otras personas (primos, tíos, abuelos, etc.).Adicionalmente, las niñas de 7 a 12 años reportan jugar acompañados de sus hermanos. Algunas niñas de 7, 8 y 11 años refieren jugar acompañadas de su padre.

Gráfica 26. Autonomía de niños en el juego en deportivo, entre semana.



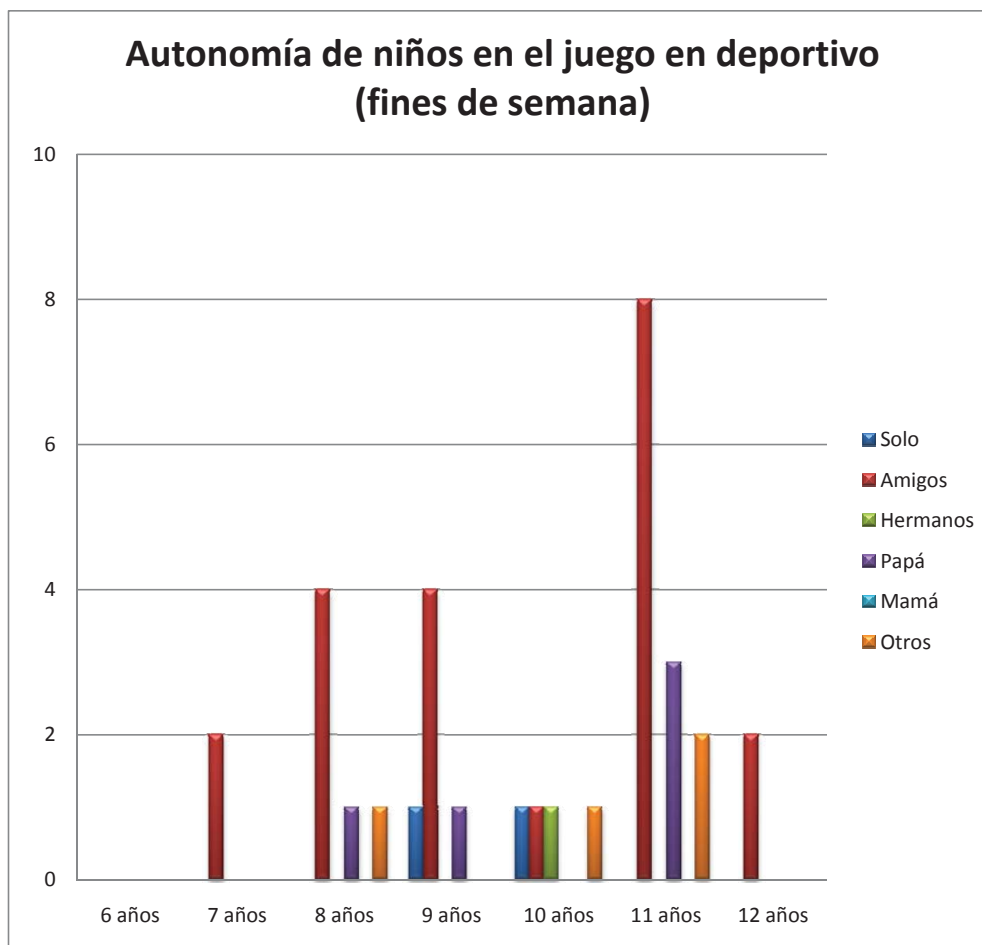
En la gráfica 26, se muestra que los niños en deportivo entre semana juegan más frecuentemente en compañía de sus amigos, independientemente de su edad. Únicamente los niños de 6, 7 y 9 años refieren jugar en compañía de su padre o de ambos (en el caso de los niños de 9 años).

Gráfica 27. Autonomía de niñas en el juego en deportivo, en fines de semana.



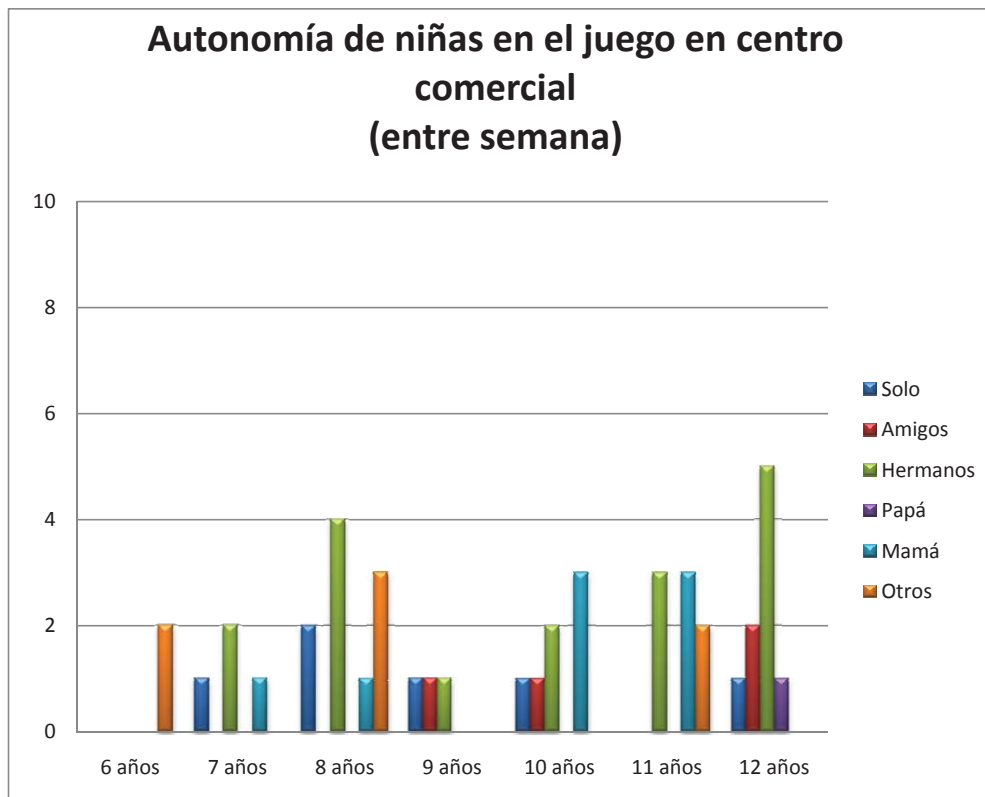
La gráfica 27, muestra el acompañamiento en el juego de las niñas en fines de semana, haciéndose notar que las niñas de 6 años juegan en compañía de amigos y hermanos; las de 7 y 8 años juegan sobre todo acompañadas de otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.). Las niñas de 9 y 11 años refieren jugar sobre todo acompañadas de su padre y/o de sus amigos. Las niñas de 11 años refieren jugar con sus amigos, con otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.) y/o con su padre. Las niñas de 12 años refieren sobre todo jugar en compañía de su padre.

Gráfica 28. Autonomía de niños en el juego en deportivo, en fines de semana.



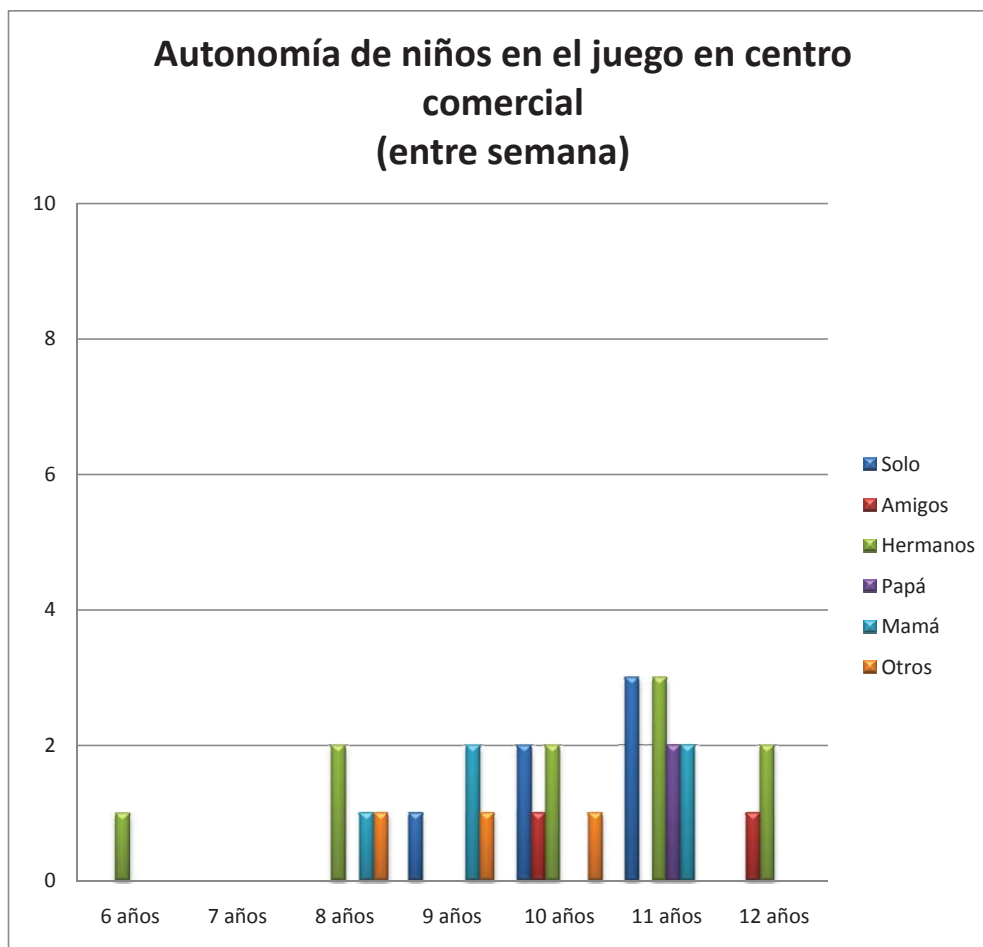
En la gráfica 28, se observa el acompañamiento de los niños cuando juegan en deportivos en fines de semana, haciéndose notar que los niños de 7 a 12 años juegan sobre todo acompañados de sus amigos. Los niños de 8, 9 y 11 años de edad refieren jugar en compañía de su padre. Los niños de 6 años reportan no asistir a deportivos en fines de semana.

Gráfica 29. Autonomía de niñas en el juego en centro comercial, entre semana.



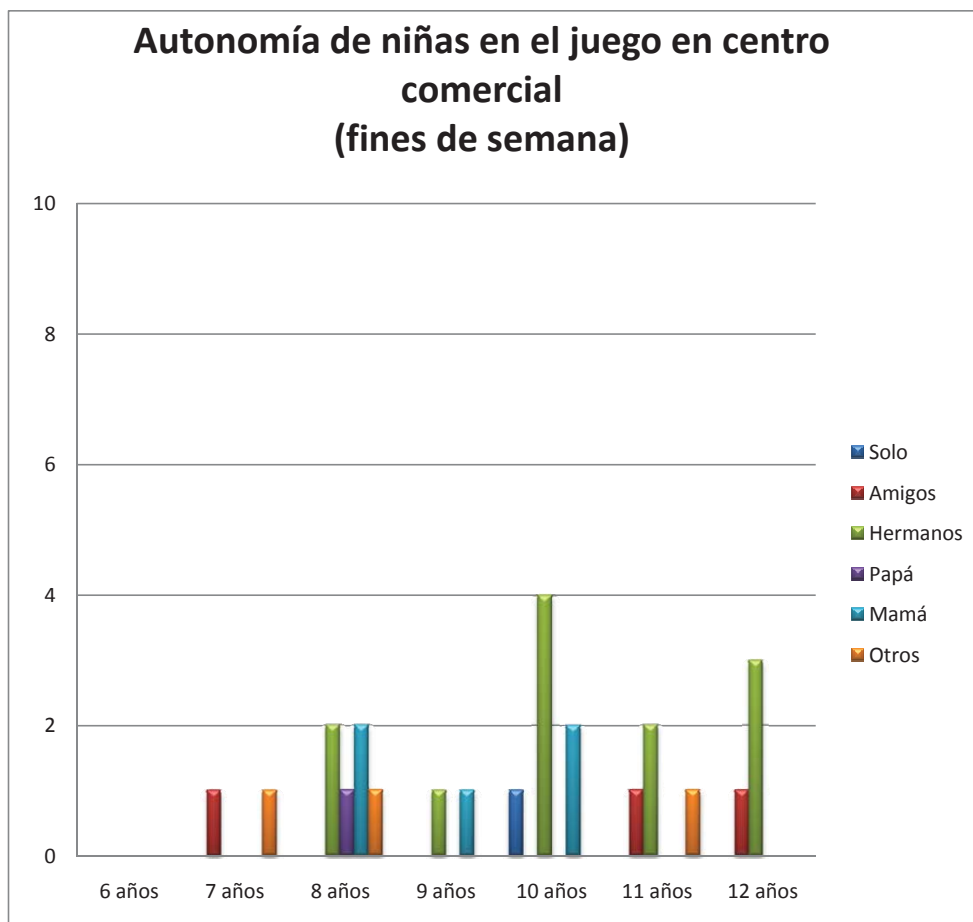
La gráfica 29, muestra el acompañamiento en el juego en centros comerciales de niñas entre semana, haciéndose notar que las niñas de 7,8 y 12 años juegan acompañadas sobre todo de sus hermanos; mientras que las niñas de 10 y 11 años refieren jugar en compañía de sus madres. Las niñas de 6 años reportan jugar únicamente acompañadas de otras personas (abuelos, primos, tíos, etc.). Cabe mencionar que, las niñas de 9 años, en un mismo rango, reportan jugar solas o acompañadas de amigos y/o hermanos.

Gráfica 30. Autonomía de niños en el juego en centro comercial, entre semana.



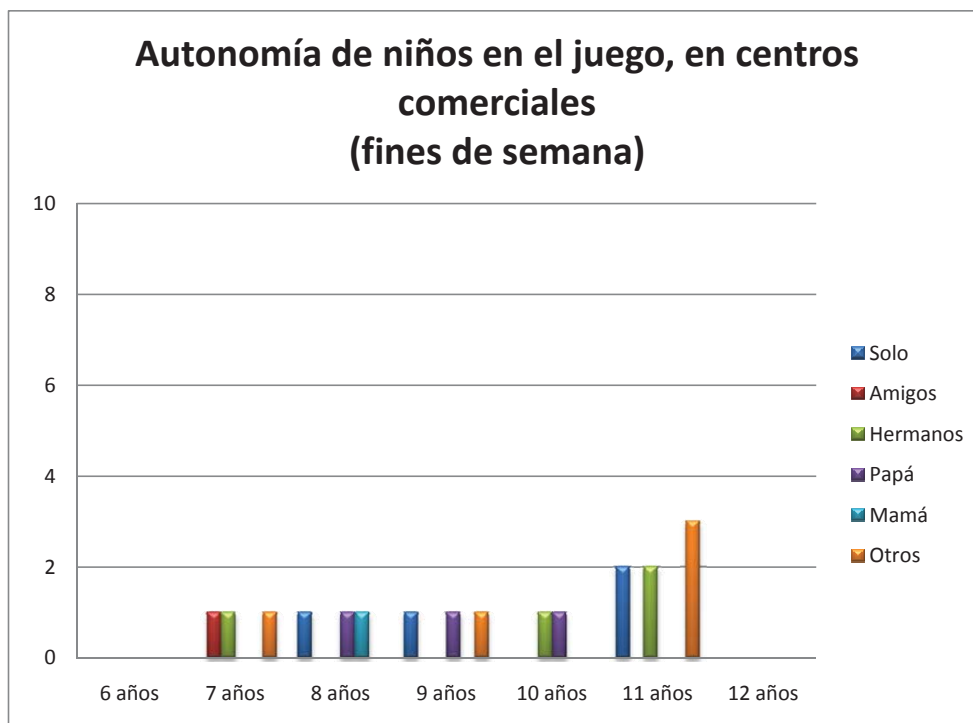
En la gráfica 30, se señala el acompañamiento en el juego en los centros comerciales en niños entre semana. Los niños de 6, 8, 10, 11 y 12 años, refieren jugar acompañados sobre todo de sus hermanos. Asimismo, se observa que los niños de 8, 9 y 11 años reportan jugar en compañía ya sea de su padre, de su madre o de ambos. Los niños de 7 años omitieron su respuesta; cabe mencionar que, la mayoría de los niños reportan no asistir a centros comerciales.

Gráfica 31. Autonomía de niñas en el juego en centro comercial, en fines de semana.



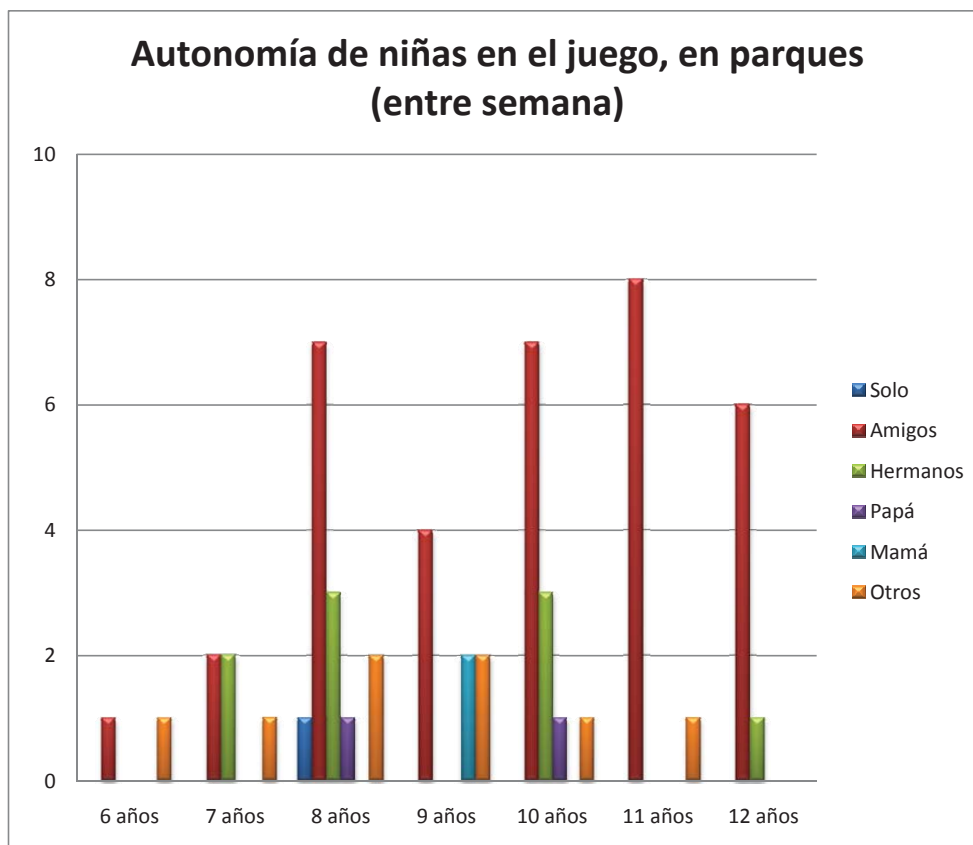
La gráfica 31, denota el acompañamiento en el juego de niñas en centros comerciales, en fines de semana. Las niñas de 7 años reportan jugar en compañía de sus amigos y de otras personas (tíos, primos, abuelos, etc.); las niñas de 8, 9 y 10 años refieren mayormente jugar en compañía de sus hermanos y sus madres; las niñas de 11 y 12 años, en su mayoría, refieren jugar acompañadas de sus hermanos. Se observa que las niñas de 6 años omiten sus respuestas para referir su compañía en el juego en centros comerciales los fines de semana.

Gráfica 32. Autonomía de niños en el juego en centro comercial, en fines de semana.



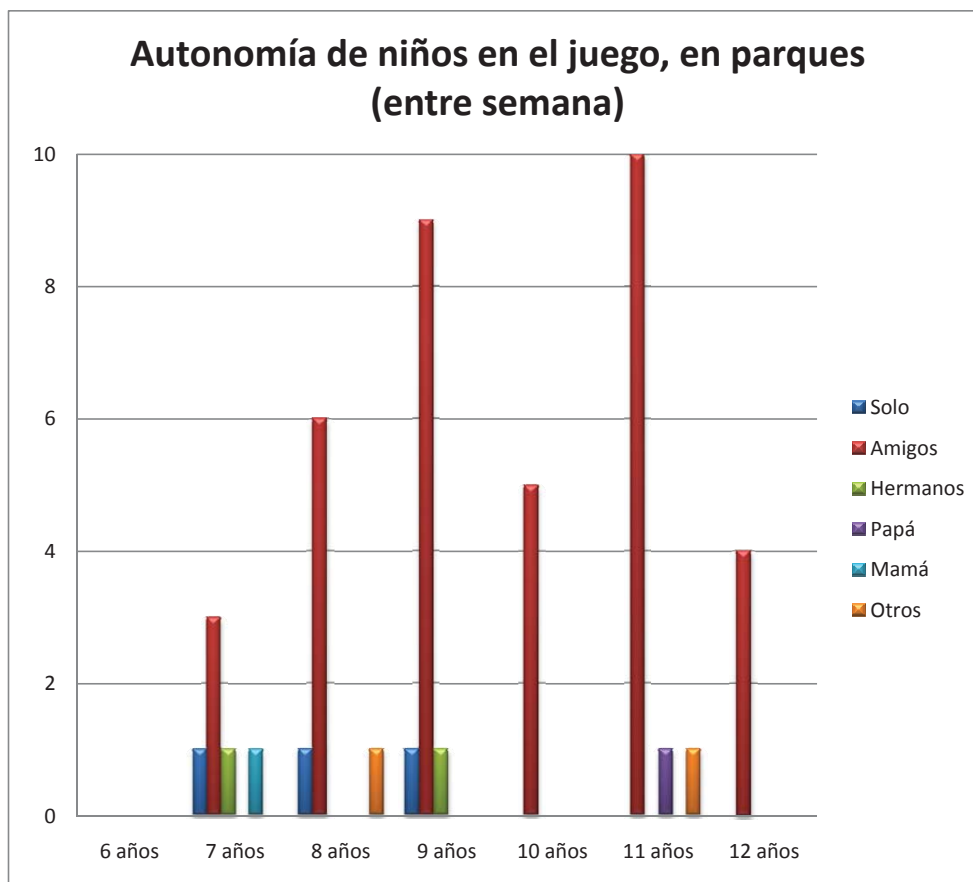
La gráfica 32, muestra el acompañamiento de niños en centros comerciales, en fines de semana. Se observa, que los niños de 7 años juegan con la misma frecuencia en compañía de sus amigos, hermanos y otras personas; los niños de 8 años de igual manera juegan acompañados de de sus padres (mamá-papá), y solos; los niños de 9 años mencionan jugar acompañados de su padre, de otras personas (tíos, primos, abuelos, etc.) y solos; los niños de 10 años refieren jugar en compañía de sus hermanos y de su padre; los niños de 11 años mencionan jugar acompañados de sus hermanos y solos y con mayor frecuencia de otras personas (tíos, primos, abuelos, etc.). Cabe mencionar que, los niños de 6 y 12 años omitieron sus respuestas para referir con quién (es) juegan en centros comerciales en fines de semana.

Gráfica 33. Autonomía de niñas en el juego en parque, entre semana.



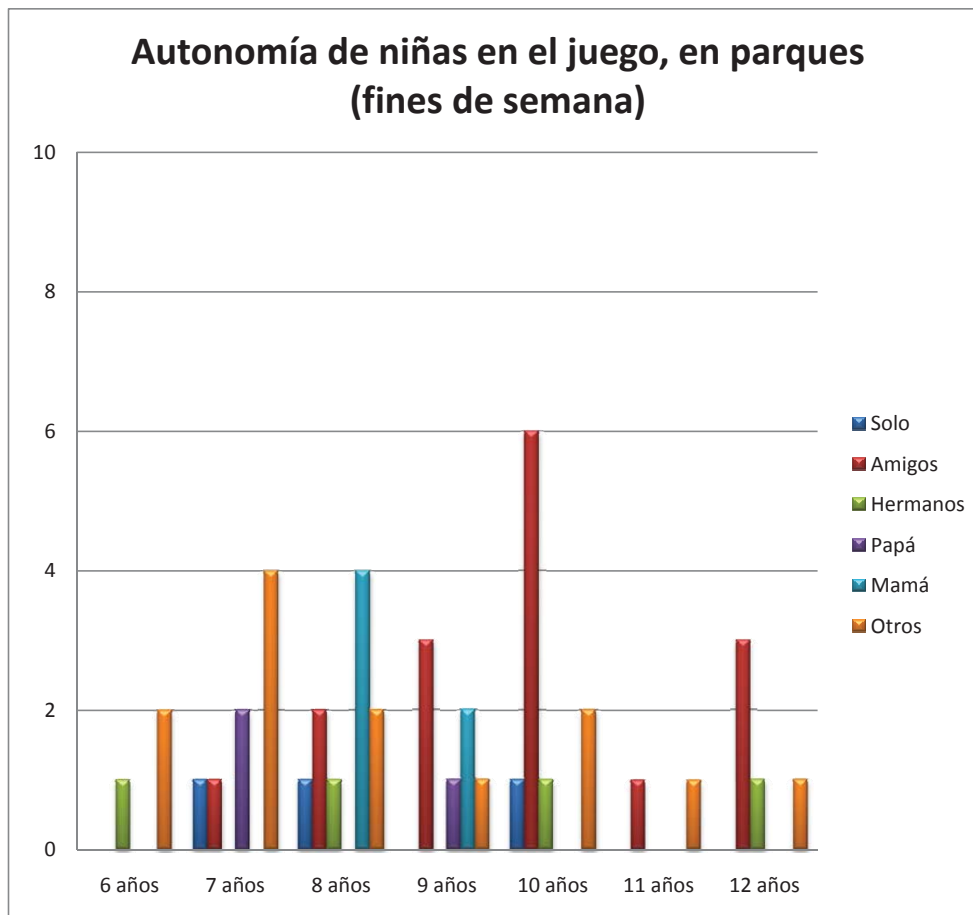
En la gráfica 33, se observa que las niñas juegan en el parque entre semana acompañadas sobre todo de amigos; asimismo, dicho acompañamiento incrementa progresiva y gradualmente conforme aumenta la edad. Específicamente, las niñas de 6, 7, 8, 9, 10 y 11 años reportan jugar en compañía de otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.); las niñas de 7, 8, 10 y 12 años de edad reportan jugar en compañía de sus hermanos; las niñas de 8, 9 y 10 años reportan jugar ya sea con su madre o con su padre. Cabe mencionar que, únicamente las niñas de 8 años reportan jugar en el parque solas.

Gráfica 34. Autonomía de niños en el juego en parque, entre semana.



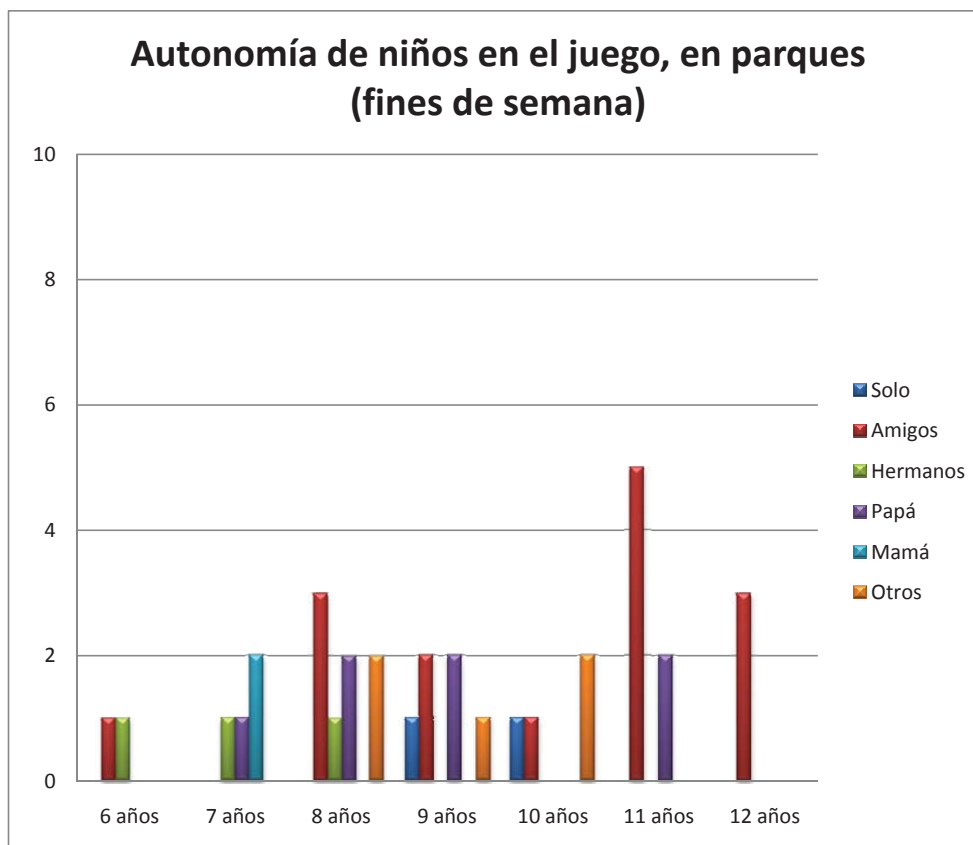
En la gráfica 34, se muestra que la gran mayoría de los niños juegan acompañados de sus amigos en el parque entre semana. Los niños de 7, 8 y 9 años de edad reportan jugar solos; adicionalmente, los niños de 7 años refieren jugar con su madre y los niños de 11 con su padre; los niños de 7 y 9 años mencionan jugar en compañía de sus hermanos; los niños de 8 y 11 años afirman jugar en compañía de otras personas (tíos, abuelos, primos, etc.). Cabe señalar que, los niños de 10 y 12 años única y exclusivamente refieren jugar acompañados de amigos; y los de 6 años omitieron sus respuestas.

Gráfica 35. Autonomía de niñas en el juego en parques, en fines de semana.



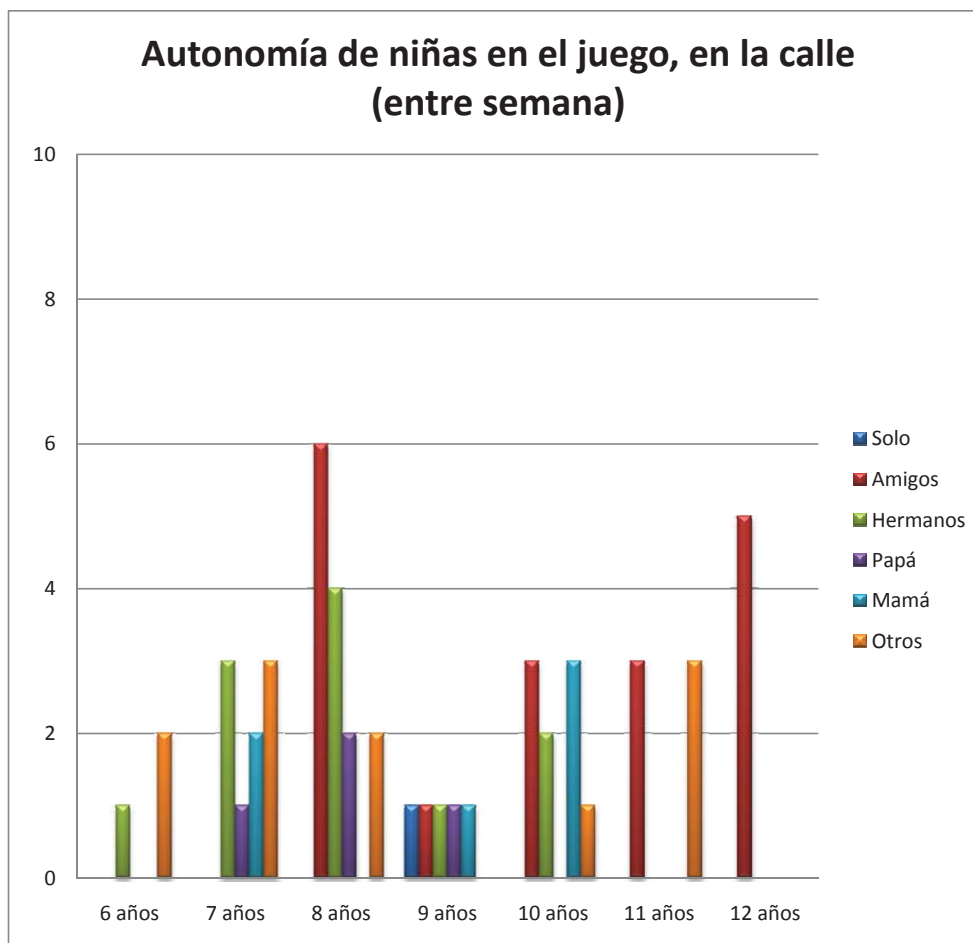
La gráfica 35, muestra el acompañamiento de las niñas en el juego en parque en fines de semana; donde las niñas de 6 y 7 años refieren jugar en compañía sobre todo de otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.); las niñas de 8 años refieren jugar mayormente acompañadas de su madre; y las niñas de 9, 10, 11 y 12 años refieren jugar acompañadas principalmente de sus amigos en parque en fines de semana.

Gráfica 36. Autonomía de niños en el juego en parques, en fines de semana.



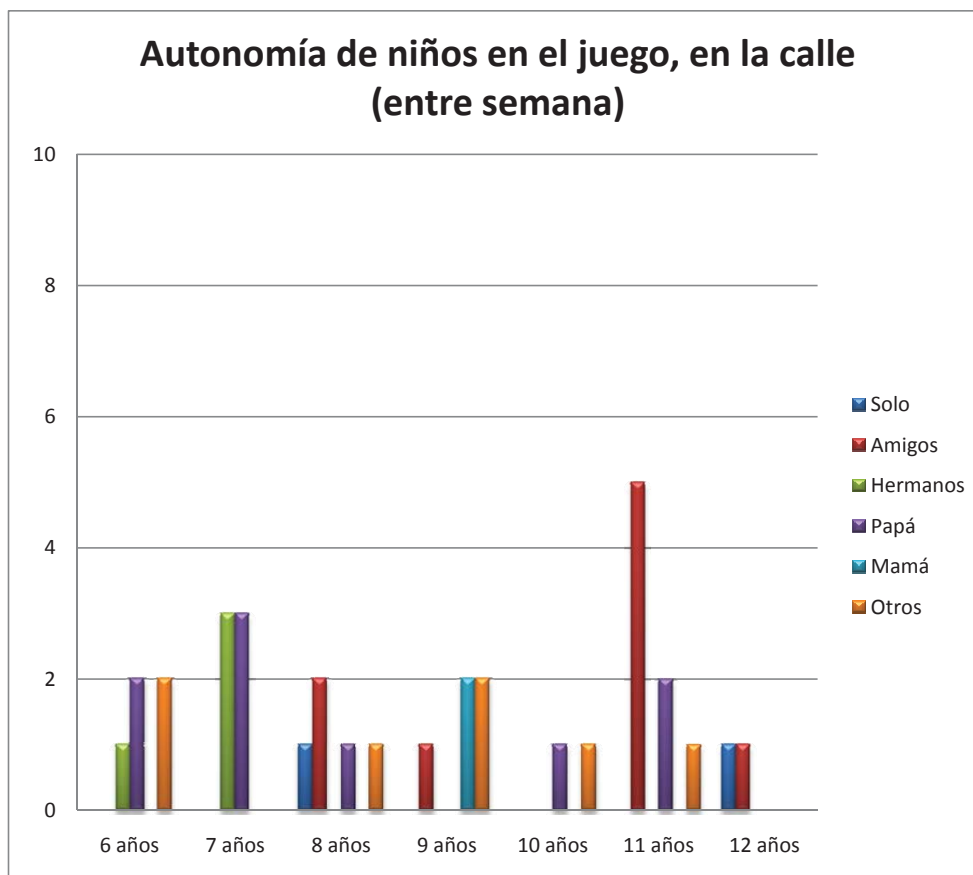
En la gráfica 36, se enfatiza el acompañamiento de los niños al parque en fines de semana. Se observa que los niños de 6 años juegan acompañados principalmente de sus amigos y hermanos; los niños de 7 años mencionan jugar acompañados de ambos padres sobre todo de su madre y hermanos; los niños de 8 años en adelante afirman jugar primordialmente acompañados de sus amigos, de su padre y de otras personas (abuelos, tíos, primos, etc.); adicionalmente, los niños de 9 y 10 años reportan jugar solos.

Gráfica 37. Autonomía de niñas en el juego en la calle, entre semana.



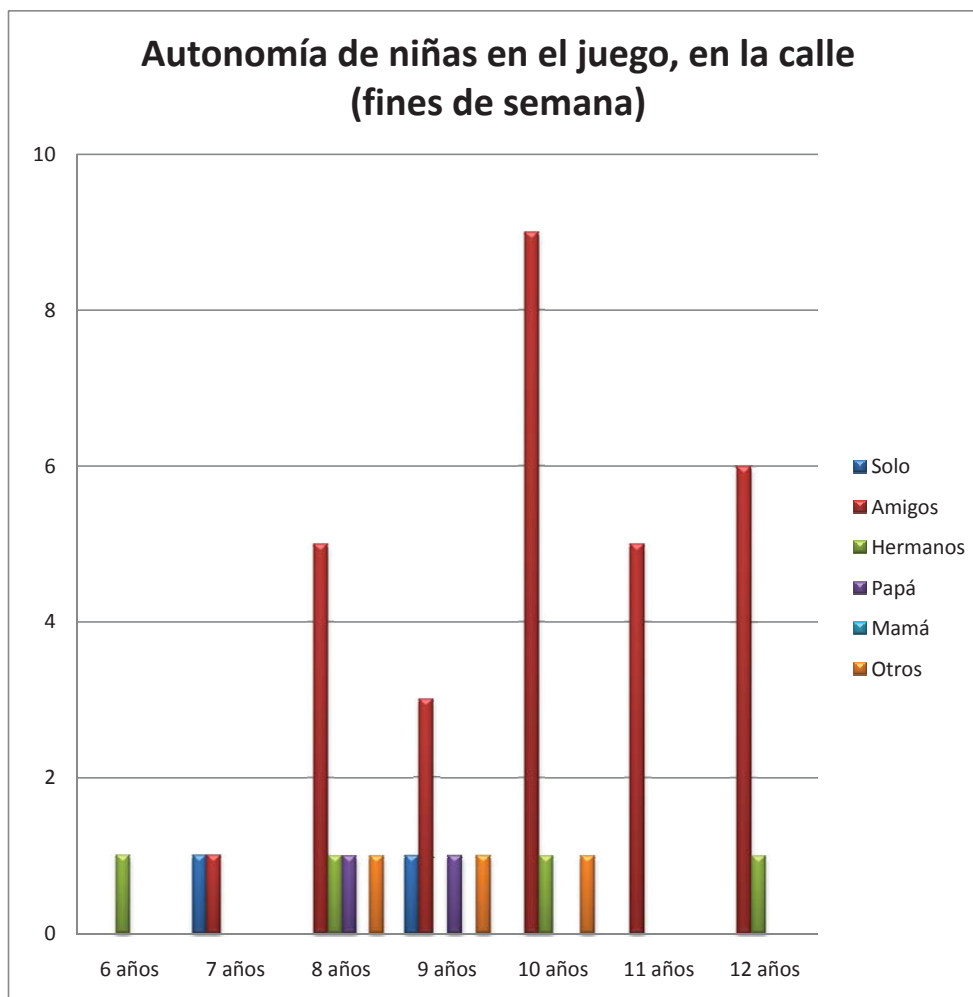
La gráfica 37, señala el acompañamiento en el juego en la calle en niñas entre semana; se observa que las niñas de 6 y 7 años juegan principalmente acompañadas de sus hermanos y otras personas (primos, tíos, abuelos, etc.). Las niñas de 8, 9, 10, 11 y 12 años reportan sobre todo jugar en compañía de sus amigos. Cabe mencionar que las niñas de 7, 8, 9 y 10 años mencionan jugar en compañía de su padre, su madre o con ambos.

Gráfica 38. Autonomía de niños en el juego en la calle, entre semana.



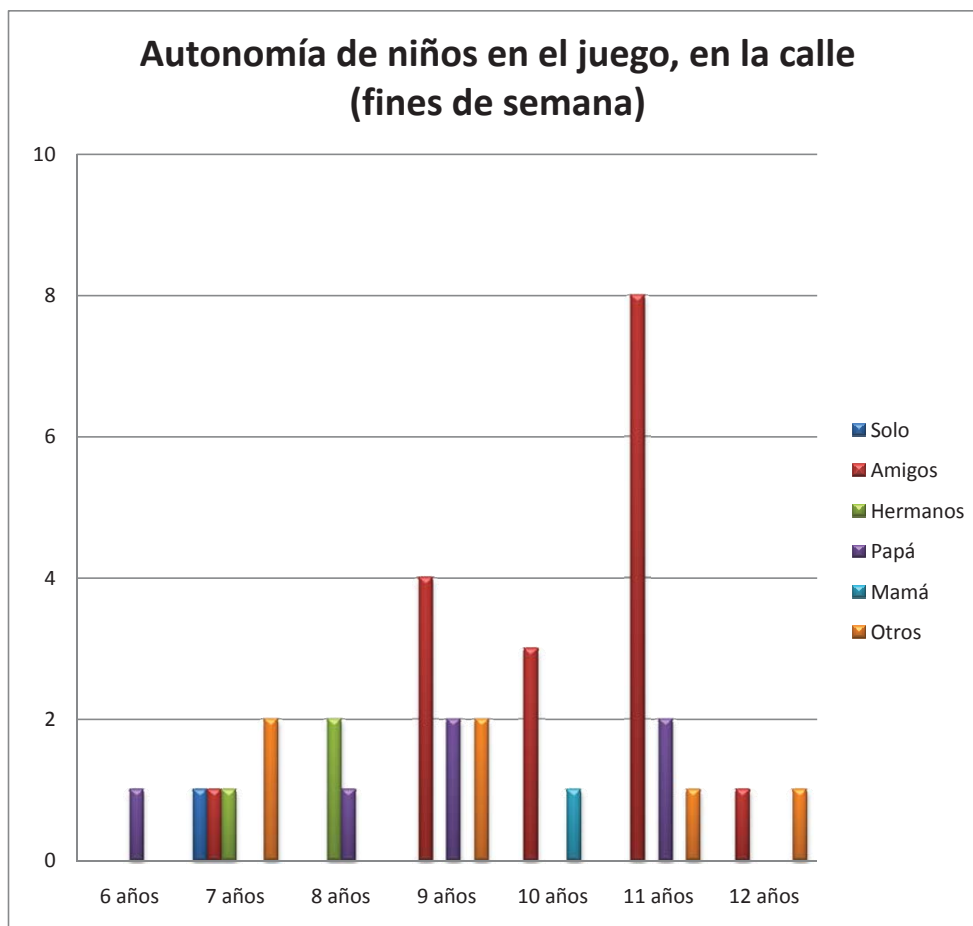
En la gráfica 38, se hace énfasis en el acompañamiento de los niños en sus juegos en la calle entre semana; se observa que los niños de 6 y 7 años juegan primordialmente en compañía de sus hermanos y de su padre; los niños de 8 y 11 años refieren jugar acompañados sobre todo de sus amigos; los niños de 9 y 10 años mencionan jugar acompañados mayormente de otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.), y de su madre (en el caso de los niños de 9) y de su padre (en el caso de los niños de 10). Los niños de 12 años refieren jugar solos o acompañados de amigos.

Gráfica 39. Autonomía de niñas en el juego en la calle, en fines de semana.



La gráfica 39, denota el acompañamiento en el juego de las niñas en fines de semana. Las niñas de 6 años refieren jugar acompañadas únicamente de sus hermanos; las niñas de 7 años mencionan jugar solas o acompañadas de sus amigos. Las niñas de 8 a 12 años refieren jugar acompañadas principal y más frecuentemente con sus amigos.

Gráfica 40. Autonomía de niños en el juego en la calle, en fines de semana.



La gráfica 40, muestra el acompañamiento de los niños en el juego en la calle los fines de semana. Se observa que los niños de 6 años juegan únicamente acompañados de su padre; los niños de 7 años afirman jugar acompañados sobre todo de otras personas (primos, tíos, abuelos, etc.); los niños de 8 años mencionan jugar en compañía de sus hermanos y en menor frecuencia de su padre; los niños de 9 a 12 años afirman jugar primordialmente acompañados de sus amigos en la calle en fines de semana.

ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Objetivo 1: *analizar la preferencia del tipo de juego de niños, de acuerdo a su edad, género y escenario de juego.*

Para el análisis de resultados, se retomó la siguiente clasificación de juegos: de actividad física, de mesa, virtuales y simbólicos.

❖ **RESULTADOS:**

❖ *JUEGOS PREFERIDOS POR LAS NIÑAS EN CASA, ENTRE SEMANA.*

Del total de la muestra estudiada, las niñas reportaron que sus juegos preferidos en casa entre semana, son los juegos de actividad física y simbólicos, esto puede deberse a que este tipo de juegos no requieren de recursos materiales, además en casa pueden realizarlos aunque sea un espacio cerrado y no se tenga una supervisión tan marcada.

Varios autores coinciden en que los infantes prefieren jugar con lo más inmediato a su alcance, por ejemplo Bettelheim (1987), plantea que el juego representa la oportunidad de expresar lo que los niños no pueden decir con palabras y, por consiguiente, contribuye a su proceso de socialización. Esto se puede ver en lo que afirma Klein (1975), quien dice que el juego para los niños es un medio para expresar lo que el adulto manifiesta predominantemente por la palabra.

Por otro lado, las niñas de 6 y 7 años de edad reportaron no jugar juegos de mesa y virtuales; dicho resultado evidencia que la promoción de este tipo de juegos depende de los otros que socialmente interactúan con las niñas, particularmente de los padres y hermanos mayores. Por lo tanto, el no tener acceso a este tipo de juegos significa una limitante para el desarrollo de habilidades de concentración y atención (Mujina 1975; Cordero 1985, 1986). En este sentido, Ortega (1992), señala que los juegos de mesa contribuyen al pensamiento lógico y la interpretación ordenada de la realidad.

En relación a la presencia de juegos virtuales en las niñas, se observó que incrementó de los 8 años en adelante; lo cual puede deberse al tipo de acompañamiento y/o a la promoción y financiamiento de este tipo de juegos por parte de los adultos que las rodean, adicionalmente a la promoción comercial de los medios de comunicación. En contraste con estos resultados, Montero y Rodríguez (2010), mencionan que los juegos virtuales suponen la actividad de ocio preferida por los niños por encima de toda una larga lista de juegos. Estos resultados pueden deberse al origen socioeconómico de las muestras estudiadas, ya que adquirir los software y hardware requieren de una alta inversión económica.

De acuerdo a los datos obtenidos, las niñas de 11 años, reportaron no realizar juegos simbólicos; esto puede ser un indicador de que las niñas empiezan a preferir otro tipo de actividades sociales y lúdicas, asociadas a una nueva etapa de su desarrollo, ya que están en la transición de niñas a adolescentes. Esto último concuerda con lo que sostiene Papalia (1978), quien menciona que el desarrollo es integral y tanto niñas como niños manifiestan evidentes diferencias en su comportamiento a partir de los 10 años, que es en donde las niñas comienzan a manifestar cambios hormonales más marcados en contraste con los varones.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LOS NIÑOS EN CASA, ENTRE SEMANA.*

Con respecto a este apartado, los juegos de actividad física y virtuales son los que resaltan como preferidos. Como se observa en la gráfica 2, los juegos virtuales son preferidos sobre todo por los niños de 9, 10 y 11 años, por lo que se puede afirmar que existe la siguiente correlación: a mayor edad, mayor preferencia por los juegos virtuales. Es de suponerse que a los niños se les proveen diversos tipos de juegos virtuales, de acuerdo a las exigencias de su medio social que a su vez promueve una sociedad consumista y que adicionalmente obedece a un comportamiento correspondiente de ser varón.

En relación a los juegos simbólicos en niños de 6, 10 y 11 años, observamos que son prácticamente inexistentes; la ausencia de este tipo de juegos en los niños más pequeños puede ser el resultado de su necesidad por imitar las actividades que realizan los niños mayores. Wallon (1995), concibe el juego como imitación, enfatizando que el niño repite en los juegos las experiencias que acaba de vivir, por lo tanto, dicha imitación propicia la exploración y la adaptación a las exigencias del entorno. Tomemos en cuenta que, generalmente los niños más pequeños imitan las acciones de los mayores como estrategias de inclusión a los grupos de pertenencia.

Por otro lado, se encontró que en los niños de 8, 10, 11 y 12 años son más frecuentes los juegos de mesa. Esto puede deberse a que éste tipo de juegos en la mayoría de los casos están diseñados para niños mayores y requieren de procesos de atención, concentración y memoria propios de estas edades, incorporando reglas específicas del juego, y que, en la mayoría de los casos, los niños más pequeños aún no incorporan a su repertorio.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LAS NIÑAS EN CASA, EN FINES DE SEMANA.*

Los juegos preferidos por las niñas son los de actividad física y simbólicos. Dicha preferencia va en orden creciente de los 6 a los 8 años, y de ahí se mantiene relativamente hasta los 10 años; a los 11 y 12 años disminuye notablemente ambos tipos de juego. Esto puede deberse porque de los 6 a los 10 años, las niñas juegan espontáneamente con lo que está más a su alcance (Bettelheim, 1987); además, diversos autores han señalado que los juegos simbólicos están ligados casi siempre a actividades físicas. *“El simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, al realizarse más frecuentemente en grupos pequeños, aproximan al niño a la aceptación de la regla social”* (Piaget, 1966).

Las niñas de 8 a 12 años prefieren los juegos de mesa. Esto puede deberse a que estos juegos favorecen el encuentro, la unión familiar, la comunicación y el afecto; ya que las niñas atraviesan un proceso complejo de aceptación, cambios físicos y demandas de la sociedad, y requieren del acompañamiento, principalmente de sus padres (Incarbone, 2005). Esto puede ser porque en los fines de semana las familias, en nuestra sociedad, pasan mayor tiempo juntos ya sea en casa o en cualquier otro lugar.

En las niñas de 7 a 12 años, la presencia de juegos virtuales incrementa gradualmente, quizás la preferencia por estos juegos esté relacionada con el acompañamiento de otras personas (primos, tíos, abuelos, etc.) y al acceso de éstos juegos que tienen los fines de semana en casa. Además los juegos virtuales favorecen el acercamiento y la interacción de grupos, y contribuyen positivamente al nivel educativo promoviendo el proceso de aprendizaje y seguimiento de instrucciones y reglas (Giménez y cols., 2011).

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LOS NIÑOS EN CASA, EN FINES DE SEMANA.*

De acuerdo a los resultados obtenidos, observamos que la presencia de los juegos virtuales incrementó considerablemente en los niños de 7 a 12 años; es de suponerse que este incremento corresponda a que en fines de semana tienen contacto con otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.), reuniones en casa con su grupo de amigos, entre otras situaciones que propician tener acceso a este tipo de juegos. Uno de los efectos negativos de jugar juegos virtuales es que a menudo, los niños sobrepasan los límites de tiempo asignado por sus padres, lo que genera ambientes de violencia y agresiones constantes en la dinámica familiar, aunados al contenido de estos juegos que, en la mayoría de los casos, es de violencia sin consecuencias (Ídem).

En contraste, los juegos de actividad física, simbólicos y de mesa se mantienen en todas las edades, lo cual posibilita un balance en su salud y en el desarrollo y fortalecimiento de diversas habilidades.

Los datos obtenidos nos remiten a reflexionar que los espacios de juego son cada vez más limitados en cuanto a número de lugares, dimensiones del lugar y acceso a los mismos. Esto contribuye a que se prefieran desmedidamente, los juegos virtuales en estas edades.

Cabe señalar que, los niños de 6 años solo reportan hacer otras actividades (que no son consideradas como juego) los fines de semana, ya que suponemos que están más sujetos a los cuidados y restricciones propias de los estilos de crianza y dinámica familiar. Es preciso mencionar que algunos niños consideraban como un juego, ver la televisión. Recordemos que el juego implica la ejecución de una actividad de inclusión y recreativa, mientras que ver la televisión es una diversión que implica una actividad sedentaria de observación pasiva.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LAS NIÑAS EN DEPORTIVOS, ENTRE SEMANA.*

De acuerdo con los resultados obtenidos con relación a este apartado, se encontró que las niñas en general realizan actividades físicas en el deportivo entre semana; siendo las niñas de entre 8 a 12 años las que asisten más; posiblemente esto se debe a que, son las niñas más grandes las que pueden trasladarse solas o con amigas a los diferentes deportivos (más cercanos a sus domicilios, al que los lleven los acompañantes o el más accesible económicamente, entre otros). Las niñas más pequeñas son más supervisadas y generalmente salen solo en compañía de personas adultas; además entre semana la mayoría de sus padres trabajan en los horarios en los que funcionan los deportivos.

Desde un punto de vista social, la práctica deportiva facilita las relaciones, canaliza la agresividad, la necesidad de confrontación, despierta la sensibilidad,

así como la creatividad y contribuye al mejoramiento del clima social. Rodríguez y Zambrana (1987, citado en Cayuela, M., 1997), opinan que por todas estas causas, la actividad deportiva debería ser fundamental en el tiempo libre de las personas.

Del mismo modo, Moraga (1992, citado en Cayuela, M., 1997), afirma que el deporte tiene un efecto social muy marcado, en cuanto, ha emergido de la sociedad moderna como una institución, transmisora de valores sociales, además de que en él se expresan valores de coraje, éxito e integridad.

Por otro lado, los resultados indican que en los deportivos los juegos simbólicos, virtuales y de mesa prácticamente son inexistentes; lo cual, nos induce a considerar que los deportivos no propician este tipo de juegos, ya que están diseñados sobre todo para las prácticas más estructuradas de juego (reglas, horarios específicos, número de participantes).

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LOS NIÑOS EN DEPORTIVOS, ENTRE SEMANA.*

Con respecto a los resultados de este segmento, se obtuvo que los niños prefieren mayormente juegos de actividad física, sobre todo los niños de 9 a 12 años de edad. De acuerdo con Lanier (1997), los juegos dentro de los deportivos están principalmente dirigidos a niños de 10 a 12 años de edad, puesto que, el contenido de las actividades es más estructurado, y los requisitos para asistir son mayores. Aunado a esto, la enseñanza de los deportes en las clases de educación física se ha limitado a un conjunto de tareas o habilidades motrices aisladas, estrechamente vinculadas a la adquisición competente de las técnicas deportivas, que requieren de compromiso y disciplina (Read y Devis, 1990).

En los deportivos, los juegos virtuales y de mesa son inexistentes; suponemos que esto se debe a que el espacio no propicia ni es adecuado para realizar este tipo de juegos.

Finalmente, los juegos simbólicos se hacen presentes únicamente en los niños de 10 años, en forma mínima; por lo que suponemos que para hacer más dinámicas sus actividades dentro de los deportivos, los niños empiezan a “hacer como si”, es decir, atribuyen a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simulando acontecimientos imaginados, interpretando escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordinan a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones (Piaget, 1966).

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LAS NIÑAS EN DEPORTIVOS, EN FINES DE SEMANA.*

Los resultados muestran que las niñas en su mayoría no asisten a deportivos los fines de semana; quizás esto sea porque en los deportivos pertenecientes a las diferentes Delegaciones y Municipios, las actividades generalmente son por la mañana, y tienen horarios específicos y muy restringidos.

Por otro lado, para que las personas participen en actividades deportivas, es ideal que cuenten con el equipamiento de deportista (vestimenta, instrumentos, las habilidades específicas del deporte que se realice, etc.), el no contar con el equipo necesario, el acceso a la realización de dicha práctica se limita. Sin embargo, el realizar actividades deportivas proporcionan entretenimiento, diversión y efectos positivos en la salud de los participantes y cumple una función educativa primordial, ya que van implícitas una serie de reglas que propician iniciativa y creatividad (Heredia, 2005).

En general, de las niñas que asisten a deportivos en fines de semana refieren realizar mayormente juegos de actividad física, predominantemente de los 8 a los 11 años. *“Los juegos de reglas se dan generalmente a partir de los 8 años, más*

independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas.” (Piaget, 1946). Recordemos que según este autor, a través de los juegos de reglas, el niño desarrolla estrategias de acción social, aprende a controlar la agresividad, ejercita la responsabilidad y la democracia; las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Los juegos simbólicos solamente se presentan en una pequeña frecuencia en niños de 8 años. Al igual que entre semana, los juegos de mesa y virtuales son prácticamente inexistentes entre los juegos que realizan las niñas los fines de semana en deportivos.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LOS NIÑOS EN DEPORTIVOS, EN FINES DE SEMANA.*

De los niños que reportan asistir a deportivos en fines de semana, de 9 a 11 años prefieren realizar actividades físicas; podemos suponer que la preferencia está en función de las actividades que el escenario propicia. Citando a Read y Devis (1990), las prioridades del juego en deportivos deben consistir en que el practicante desarrolle su capacidad de análisis y toma de decisiones hacia las técnicas que se le enseñan en la práctica de un deporte, no obstante, en éstos escenarios se impone la regla por encima del libre albedrío en los juegos deportivos.

Cabe señalar, que la asistencia de los niños a los deportivos en fines de semana se incrementa conforme la edad; esto se relaciona con el acompañamiento que tienen los niños a los diferentes deportivos, donde generalmente los más grandes pueden acudir solos o acompañados de amigos y los niños más pequeños asisten solo bajo supervisión de un adulto. Además, en fines de semana los padres priorizan otro tipo de actividades, por encima de la convivencia directa con sus hijos a través del juego.

Los niños de 6 años reportan no asistir a deportivos en fines de semana. Esto puede ser porque requieren de supervisión y acompañamiento de adultos, ya que generalmente los deportivos se encuentran distanciados de casa y se concentra una gran cantidad de personas, lo cual puede representar un riesgo para el niño. Tomemos en cuenta que los deportivos no están diseñados exclusivamente para el uso de los niños, también están destinados a la práctica deportiva de jóvenes y de personas adultas.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LAS NIÑAS EN CENTROS COMERCIALES, ENTRE SEMANA.*

En su mayoría las niñas no asisten a jugar a los centros comerciales entre semana. Se observa que conforme incrementa la edad de las participantes su asistencia a jugar se hace más notoria; lo cual puede deberse a que, conforme van creciendo, se vuelven cada vez más independientes, identificándose con el entorno y sus prácticas sociales. Al respecto, Cornejo (2006) afirma que “*Los asistentes que concurren de manera frecuente a un centro comercial se han apropiado del lugar como un espacio de apego y comunicación que les permite reconocerse como parte de un específico entorno social y cultural*”. Por otro lado, dentro de la dinámica familiar existen otro tipo de actividades que son primordiales para sus miembros como quehaceres domésticos u ocupaciones laborales.

Las áreas específicas de juego en centros comerciales son muy reducidas en cuanto a dimensiones y número, además de que están destinadas casi siempre al uso exclusivo de infantes de 3 a 7 años. Es preferible que existan este tipo de espacios aunque las limitaciones sean diversas, ya que los centros comerciales son puntos de reunión familiar que están diseñados para distraerse en la actividad de compra y venta. No obstante, para López (1999, citado en Cornejo, 2006), el centro comercial es un conjunto arquitectónico que rebasa las fronteras de la realidad e incorpora elementos provenientes de la imaginación y los deseos, siendo un paisaje organizado para promover la fantasía y el placer. Asimismo,

representan de forma ambigua espacios que navegan entre realidad y ficción, lo cual tiene que ver directamente con los juegos que se pueden realizar en ellos.

Lo anterior explica por qué las niñas prefieren jugar juegos de actividad física y simbólicos en centros comerciales; por lo que, resulta necesario tomar en cuenta que, cualquier espacio dentro del centro comercial es propicio para el juego simbólico; aunque para el juego de actividad física hay restricciones, pero esto no imposibilita que lo hagan.

Los juegos de mesa aparecen en una mínima proporción en las niñas de 10 años; probablemente la realización de este tipo de juegos esté vinculada al acompañamiento que tienen las niñas de esta edad. Además estos juegos están diseñados para jugarlos en conjuntos de dos o más personas.

Los juegos virtuales son prácticamente inexistentes entre los juegos preferidos por las niñas en centros comerciales entre semana, no obstante los centros comerciales cuentan con espacios diseñados específicamente para la práctica de estas actividades, pero no todos los usuarios pueden acceder debido al costo que esto implica. Asimismo el contenido de los juegos virtuales para niñas se centran básicamente en el rol social que convencionalmente se acepta como propio de las mujeres.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LOS NIÑOS EN CENTROS COMERCIALES, ENTRE SEMANA.*

Los niños en su mayoría reportan no asistir a jugar a centros comerciales entre semana, posiblemente esto se deba a la falta de recursos económicos, al nivel sociocultural e ideología familiar, y en algunos casos los padres priorizan otras ocupaciones y no llevan a sus hijos a jugar a centros comerciales. Al respecto Medina (1997, citado en Cornejo, 2006), afirma que los centros comerciales son

espacios restringidos donde operan procesos sutiles de segregación o de exclusión.

Se observa que la asistencia a jugar aumenta conforme la edad; siendo los juegos de actividad física y los virtuales los de mayor preferencia; quizás la preferencia por juegos virtuales en niños varones esté relacionada con una cuestión cultural de género.

Los juegos simbólicos aparecen mínimamente en niños de 7, 8 y 9 años de edad; hubo niños que reportaron jugar a “robar cosas de los autoservicios”, lo que nos dice un aspecto esencial de la incorporación a reglas (morales y legales) que algunos niños transgreden por diversión.

Los juegos de mesa en general no los realizan, al igual que lo observado en las niñas anteriormente.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LAS NIÑAS EN CENTROS COMERCIALES, EN FINES DE SEMANA.*

La mayoría de las niñas reportan no asistir a jugar a los centros comerciales en fines de semana. Como lo mencionamos anteriormente, la asistencia a centros comerciales es en su mayoría de consumo, lo cual se fomenta con mayor acentuación en las mujeres, por el rol socialmente aceptado de lo que una mujer “debe hacer”.

De las pocas niñas que asisten a los centros comerciales para jugar, prefieren los juegos de actividad física, (de 7 a 12 años).

Por otra parte respecto de los juegos simbólicos, estos no están presentes en niñas de 6 y 9 años. Las pequeñas de 6 años reportaron no asistir a centros comerciales a jugar, como lo veremos más adelante. En el caso de las niñas de 9 años que refieren asistir a centros comerciales juegan únicamente juegos de actividad física.

Las niñas de 8 y 10 años reportan jugar juegos de mesa, de forma mínima; es de suponer que las niñas a los 9 años están atravesando la transición entre la infancia y la pubertad, y de esta forma a los 10 años recuperan tanto el juego simbólico como el juego de mesa, lo que puede devolverles seguridad en sí mismas, ya que el juego simbólico es un medio de simulación y ensayo de la autonomía.

Únicamente las niñas de 11 años reportan realizar juegos virtuales; quizás esto tenga que ver con la consecución de su autonomía (en el sentido del acompañamiento a estos sitios), con el ahorrar dinero durante la semana para poder salir a estos lugares a jugar con sus amigos los fines de semana y el pertenecer a grupos que acostumbren asistir a los centros comerciales.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LOS NIÑOS EN CENTROS COMERCIALES, EN FINES DE SEMANA.*

La mayoría de los niños refieren no asistir a jugar a centros comerciales en fines de semana. Consideramos entonces, que los niños dejan de asistir porque los centros comerciales de manera operativa son un espacio de carácter público-mercantil que puede ser transformado en privado/simbólico, pero que requiere de una inversión tanto de tiempo como de economía (Cornejo, 2006), por lo que los niños pequeños no pueden asistir autónomamente.

Los niños de 7 a 12 años reportan realizar más juegos de actividad física, y los niños de 7 a 11 años juegos virtuales; mismos que de acuerdo a la gráfica se puede observar que incrementan sobre todo a los 10 y 11 años de edad; esto puede relacionarse con que, algunos juegos virtuales conllevan actividades físicas simuladas, haciendo que los niños actúen con el objetivo de cumplir meramente con el requisito que le exige el juego, dejando de lado el sentido y la importancia de realizar juegos de actividad física en lo real.

Los juegos simbólicos aparecen mínimamente a los 7 años de edad; esto puede deberse a que los niños de estas edades son los únicos que reportan jugarlos, no obstante esto no quiere decir que los niños de las otras edades no los lleven a cabo, ya que de acuerdo con Cornejo (2006), el centro comercial es transformado por las personas o visitantes frecuentes, de manera espontánea, siempre en relación con los demás, en espacio simbólico, afectivo y de encuentro.

Finalmente, en este rubro, los juegos de mesa son prácticamente inexistentes en cuanto a los juegos preferidos por los niños en centros comerciales en fines de semana.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LAS NIÑAS EN PARQUES, ENTRE SEMANA.*

Los juegos preferidos en este rubro son los de actividad física, siendo las niñas de 7 a 8 años quienes los practican más; esto puede deberse a que, en el parque generalmente se realizan juegos que conllevan actividad física, ya que cuenta con características que invitan a los infantes a un quehacer más orientado a juegos que impliquen sobre todo un esfuerzo motriz: físico, de agilidad y de fuerza. Puesto que, los parques están habilitados de tal manera que el niño se sienta libre por ser un amplio espacio y por contar con caminos, con puentes, con juegos de fierro (resbaladilla, columpios, sube y baja, pasa manos, entre otros), árboles, césped, etc.; lo que propicia un ambiente natural al aire libre que tiene consecuencias positivas en el desarrollo del niño. Según Nilsson (2007, citado en Muñoz, 2009), los niños al usar un espacio al aire libre identifican una llave a la integración de diversos grupos sociales; también, el uso de éstetipo de espacios posibilitan mejorar la salud.

Los juegos simbólicos aparecen en una pequeña porción en las niñas de 6, 7 y 10 años de edad. Por ello, Legendre (2007), apunta que el desarrollo del conocimiento de los niños acerca de los espacios públicos al aire libre, aumenta ligeramente entre los 6 y 10 años, logrando y desarrollando autonomía; es decir,

comienzan a ir sin la supervisión de adultos, lo cual posibilita la realización de juegos simbólicos; es de suponer que la supervisión y vigilancia por parte de los adultos pueda romper con el surgimiento espontáneo de juegos simbólicos.

Los juegos de mesa aparecen mínimamente en las niñas de 11 años de edad; quizás las niñas tiendan a preferir este tipo de juegos debido a que van sustituyendo juegos de actividad física por juegos más tranquilos como lo son los juegos de mesa, repudiando a una etapa de transición propios de su desarrollo.

De acuerdo a lo reportado, los juegos virtuales no son preferidos por las niñas en parques entre semana; esto puede deberse a que los parques son escenarios menos propicios para la realización de este tipo de juegos, además de que las niñas en estos espacios prefieren llevar a cabo otro tipo de juego más extrovertidos y propios de un lugar al aire libre, ya que los parques ofrecen diversas opciones para la ejecución de juegos donde se requiere sobre todo movimiento.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS POR LOS NIÑOS EN PARQUES, ENTRE SEMANA.*

Los niños en parque entre semana, en su mayoría, prefieren realizar juegos de actividad física; esto puede ser porque los niños sobre todo tienden a ejercitarse, lo cual puede estar mediado por su contexto sociocultural.

El jugar al aire libre, genera en el niño sentimientos de libertad, de competencia, de unión, de convivencia, entre otros; lo cual a su vez, le permite integrarse a nuevos grupos sociales y establecer vínculos afectivos más sólidos. Adicionalmente, Muñoz (2009), menciona que los efectos del contacto con ambientes externos, son benéficos para salud.

Finalmente, los juegos de mesa, virtuales y simbólicos son prácticamente inexistentes para los niños que juegan en parque, entre semana.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS POR LAS NIÑAS EN PARQUES, EN FINES DE SEMANA.*

Los juegos preferidos por las niñas en parque en fines de semana son los de actividad física, sobre todo a los 7, 8 y 10 años; dicha preferencia puede estar vinculada con el acompañamiento y las características propias del escenario que permite y propicia sobre todo este tipo de actividades y/o juegos, como por ejemplo: carreras, fútbol, basquetbol, saltar, correr, patinar, entre otros.

Los parques infantiles y las áreas de recreo de nuestras ciudades se han convertido en lugares cotidianos de encuentro en los que niños y niñas disfrutan sus juegos, ya que, además de socializar y fortalecer vínculos afectivos, adquieren destrezas motrices y cultivan diversas habilidades (ASES, 2009); lo cual se relaciona estrechamente con lo que se reporta en este estudio.

Por ejemplo, podemos decir que los parques en su mayoría propician juegos de actividad física; sin embargo, en el caso de las niñas vemos que los juegos simbólicos aparecen en menor medida en niñas de 6 y 10 años de edad, puede ser que para hacer sus juegos más dinámicos utilizan representaciones simbólicas.

Los juegos de mesa se dan en una pequeña frecuencia, en niñas de 8 y 9 años de edad. En primera instancia esto puede deberse meramente al acompañamiento, puesto que este tipo de juegos se realizan en conjuntos de dos o más personas; además en estas edades las niñas están sujetas a cambios físicos, y a su vez su comportamiento obedece a normas o convencionalismos establecidos por una sociedad determinada, encaminados hacia el “deber ser”.

Los juegos virtuales, son prácticamente inexistentes en las niñas que juegan en parque, en fines de semana.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS POR LOS NIÑOS EN PARQUES, EN FINES DE SEMANA.*

Los niños en parque en fines de semana, en su mayoría, prefieren realizar juegos de actividad física; esto puede deberse a que los parques son lugares habilitados para realizar éste tipo de juegos, ya que si lo observamos y analizamos de manera detenida, los parques cuentan con dimensiones amplias propias del lugar, con juegos de fierro (columpios, resbaladillas, pasamanos, rampas, tubos, etc.), con árboles, con pasto, etc., lo que los vuelve aún más atractivos.

Los juegos simbólicos aparecen en una pequeña porción en los niños de 9 años de edad. Recordemos que este tipo de juegos se dan a partir de la creación de situaciones mentales y la combinación de hechos reales con hechos imaginarios (Piaget, 1966), lo cual es muy frecuente que el niño realice, sobre todo cuando son más grandes, los juegos simbólicos se vuelven más complejos y obedecen a la incorporación de reglas, convencionalismos sociales, gustos o preferencias.

Los juegos de mesa y virtuales son prácticamente inexistentes para los niños que juegan en parques en fines de semana.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LAS NIÑAS EN CALLE, ENTRE SEMANA.*

Los juegos preferidos en la calle por las niñas entre semana son los de actividad física, los cuales aparecen desde los 6 años en adelante de manera gradual y progresiva; dicho dato refleja que las niñas entre más edad tengan, surgen más oportunidades de salir a jugar en la calle, logrando desarrollar autonomía. Martínez (2010), menciona que jugar en la calle no es sólo una experiencia

positiva y divertida para el niño, sino que además, le proporciona un importante desarrollo emocional, físico y social.

Sin embargo también hay autores como, Ladino y cols. (Recuperado el: 30-abril-2012) quienes afirman que el ambiente familiar en el que se desarrolla el niño, en muchos casos no es el más favorable, como: las condiciones económicas, la inestabilidad conyugal, la desintegración familiar y/o la falta de la figura paterna; por ello los niños, prefieren recurrir a otros grupos en busca de comprensión, diversión, cosas materiales, entre otras cosas, lo cual se convierte en causas que conllevan a que los niños se tornen a la calle; habiendo niños que no se desprenden totalmente del vínculo familiar y niños que deciden definitivamente no regresar a sus hogares.

Una pequeña porción de las niñas de 8, 9 y 10 años realizan juegos simbólicos; en éstas edades justamente, es cuando los infantes son más conscientes de su realidad, pero se encuentran en una etapa en la que aún les cuesta trabajo expresar sus deseos o inquietudes con palabras. Recordemos que el juego simbólico es pura acción espontánea y libre, lleno de significados como acto sin un fin predeterminado y necesariamente ajeno a la intervención del adulto. Surge normalmente, desde la seguridad y el bienestar, pero también puede aparecer de la manifestación de inquietudes, miedos, deseos; aspectos que no pueden ser expresados con palabras y que pueden encontrar una salida a través del juego (Molina y Ruiz, 2011).

Los juegos de mesa aparecen de forma mínima en las niñas de 8 y 10 años; esto puede ser, porque este escenario se torna un ambiente poco propicio para juegos donde se requiere de concentración y poco ruido, como lo son los juegos de mesa. Sin embargo, seguimos observando que los niños se las arreglan para hacer adecuados los espacios para consolidar sus juegos.

Por último, los juegos virtuales son inexistentes para las niñas que juegan en la calle entre semana.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LOS NIÑOS EN CALLE, ENTRE SEMANA.*

Los juegos preferidos por los niños en la calle entre semana son los de actividad física, sobre todo a los 8, 9, 10 y 11 años de edad. De igual manera como en el caso de las niñas, se observa que la asistencia en la calle es mayor conforme incrementa la edad, esto tiene que ver con la autonomía; es decir, con el hecho de que los niños puedan salir a la calle sin necesidad que un adulto lo supervise.

Por ejemplo Martínez (2010), menciona que las ventajas de jugar al aire libre son interminables, ya que le ofrece al niño la oportunidad de saltar, correr, escalar, gritar y reír; lo cual resulta una actividad física importante. Un niño que monta en bicicleta, que da patadas a un balón, que viene o va, etc., lo cual favorece el crecimiento y desarrollo de sus músculos y huesos, e incluso, las condiciones de sus pulmones serán mucho más saludables que las de otro, que esté todo el día metido en casa jugando online o viendo la televisión.

Sin embargo, en una mínima frecuencia los niños de 9 años de edad reportaron jugar juegos virtuales; lo cual podemos señalar como excepciones, ya que únicamente con juegos virtuales portátiles podrían ejercerlos, y el tener acceso a esos juegos es costoso y los padres, en la mayoría de los casos, no dejan que sus hijos hagan uso de ellos en la calle o en lugares donde puedan “robárselos”.

Los juegos de mesa aparecen de forma mínima en los niños de 10 años, y los juegos simbólicos en los de 7 años; podemos tomar en cuenta, que a diferencia de las niñas, los niños realizan menos éstos juegos, lo cual puede ser el resultado de una sociedad mediatizada que promueve ejercer comportamientos propios de un hombre o de una mujer.

Por último, los niños de 6 y 7 años, en su mayoría, reportan realizar otras actividades en la calle entre semana; actividades que no son catalogadas como juego en esta investigación.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS POR LAS NIÑAS EN CALLE, EN FINES DE SEMANA.*

Los juegos preferidos por las niñas en la calle los fines de semana, son los de actividad física; cabe señalar, que la frecuencia de dichos juegos incrementa de manera gradual y progresiva conforme aumenta la edad; como antes lo habíamos mencionado esto tiene que ver con la autonomía que desarrollan las niñas y los niños conforme crecen. La calle permite realizar diversos tipos de juegos que generan mucha diversión en compañía de familiares o amigos, lo cual fortalece vínculos afectivos, permite la socialización, el desarrollo de lenguaje, entre otros beneficios.

En fines de semana es muy común que las niñas se paseen en la calle en compañía de amigos, que en general son de las mismas edades. La supervisión disminuye, cuando los padres trabajan y ocupan el fin de semana para realizar otro tipo de actividades, por lo que permiten a sus hijos salir a la calle en lo que ellos se ocupan en muchos casos de los quehaceres domésticos.

La aparición de juegos simbólicos se da en una menor frecuencia en niñas de 7, 8 y 10 años de edad; esto puede deberse a que conforme van creciendo, las niñas dejan de darle importancia al juego simbólico.

Por otro lado, los juegos de mesa y virtuales, son prácticamente inexistentes para las niñas cuando juegan en la calle en fines de semana.

Finalmente, se observa que las niñas de 6, 7 y 8 años de edad, en su mayoría realizan otras actividades en la calle los fines de semana; esto puede deberse a que las niñas más pequeñas se unen a las actividades priorizadas por los padres en fines de semana que no necesariamente consisten en jugar.

❖ *JUEGOS PREFERIDOS DE LOS NIÑOS EN CALLE, EN FINES DE SEMANA.*

Los juegos preferidos por los niños en la calle en fines de semana son los juegos de actividad física, aumentando de forma gradual y progresiva conforme incrementa la edad de los participantes. *“Jugar al aire libre es una de las actividades más agradables y divertidas que se les puede ofrecer a los hijos; además el jugar juegos de actividad física favorece el desarrollo de los sentidos como el olfato, la vista o el oído. No obstante, no siempre es posible llevar a los niños al campo o a un parque a jugar. El mal tiempo, el trabajo o todas las tareas que hay que realizar en una casa, quitan muchas horas al día, y a veces, el mínimo tiempo que queda se emplea para descansar. Sin embargo, jugar en la calle es muy placentero y saludable para los niños”* (Martínez, 2010).

Los juegos simbólicos aparecen mínimamente en niños de 8 años. Los juegos de mesa y virtuales son prácticamente inexistentes para los niños que juegan en la calle los fines de semana.

Por último, los niños de 6, 7 y 8 años de edad reportan en su mayoría realizar otras actividades en la calle en fines de semana; posiblemente esto se relacione con el hecho de que los padres prioricen que sus hijos realicen otro tipo de actividades que no tengan que ver con salir a la calle, dado que en algunos casos no pueden supervisar a sus hijos y los riesgos que se corren son demasiados, como por ejemplo: la inseguridad, los secuestros, la trata de infantes, la delincuencia, la pederastía, entre otros. Es por ello, que el salir a la calle implica y exige la supervisión de personas adultas, que en muchos casos es nula.

Objetivo 2: *analizar la preferencia del escenario de juego de acuerdo a la edad y género del niño.*

Para el análisis de resultados, se retomaron específicamente 5 escenarios de juego: casa, deportivo, centro comercial, parque y calle, donde juegan los niños (as) entre semana y en fines de semana.

Es de relevancia señalar que específicamente en el escenario casa nos referimos al tipo de vivienda (casa/departamento), como un espacio físico donde los seres humanos transcurren gran parte de su vida; es su lugar de confort y descanso, donde se dan actividades y momentos importantes que estrechan relaciones afectivas, y fortalecen el núcleo familiar. Por su influencia en la salud de las personas, la vivienda debe brindar seguridad, ofrecer intimidad, descanso y bienestar, en función de las condiciones del medio ambiente y de la conducta que asumen sus ocupantes (OPS/OMS, 2009). Por ello, en esta investigación es importante considerar el tipo de vivienda de cada uno de los participantes, ya que es un factor que influye en la preferencia y ejecución del tipo de juego (actividad física, de mesa, virtual y simbólico): sí los participantes habitan en casa o departamento y sí cuenta con patio o jardín, determinará las oportunidades de juego y los beneficios o ventajas que esto conlleve. Los resultados de este estudio indican que 94 niñas y 75 niños viven en departamento; y 52 niñas y 38 niños viven en casa; de las cuales 95 viviendas cuentan con jardín y 139 con patio.

❖ RESULTADOS

❖ *ESCENARIOS DE JUEGO PREFERIDOS POR LAS NIÑAS, ENTRE SEMANA.*

Las niñas en general preferentemente juegan en casa entre semana; este resultado está vinculado con el hecho de que entre semana los infantes se encuentran la mayor parte de su tiempo en casa, lo cual no es inherente a una preferencia sino más bien tiene que ver con que ahí habitan; además la casa es el único escenario de juego donde se puede realizar cualquier tipos de actividades y/o juegos sin gastar dinero, por ejemplo: con muñecas, escondidillas, juegos de

té, con cuerdas, con planchas, cocinita, atrapadas, etc. También el infante puede hacer uso de cualquier objeto que esté a su alcance asignándole funciones propias del objeto o funciones simbólicas. La diversidad de tipos de juegos que se surgen dentro de la vivienda depende en gran medida del espacio y distribución de la misma: sí los participantes habitan en casa o departamento y sí cuentan con patio o jardín, determinará las oportunidades de juego y los beneficios o ventajas que esto conlleve. Además en gran medida esto determinará el nivel de autonomía de cada uno de los participantes, ya que como bien lo mencionan Legendre y Gómez (2011), hay diferencias significativas entre los niños que habitan en casas de aquellos que habitan en departamentos, ya que estos últimos tienen un uso más extenso de los espacios públicos de su ciudad.

La asistencia a parques, a la calle y a centros comerciales, aumenta conforme su edad; es de suponer que dicha asistencia se ve afectada por el tipo de acompañamiento y el desarrollo de la autonomía que justamente se va dando conforme las niñas van adquiriendo diferentes habilidades de autoregulación. Asimismo, es necesario tomar en cuenta que los niños conforme van creciendo se enfrentan a: demandas de tipo social, busca de identidad y pertenencia a diversos grupos sociales distintos a la familia.

❖ *ESCENARIOS DE JUEGO PREFERIDOS POR LAS NIÑAS, EN FINES DE SEMANA.*

Las niñas de 6, 7, 8 y 10 años de edad, asisten sobre todo a parques en fines de semana, lo cual puede ser el resultado de la reunión entre padres e hijos, ya que con la finalidad de convivir aprovechan este tipo de espacios para fortalecer sus lazos afectivos. También los parques pueden ser el medio de socialización con otras personas diferentes a la familia, que pueden ser grupos o equipos improvisados que realizan un juego determinado, y que por consiguiente implican el desarrollo de habilidades como: empatía, cooperación, comunicación, lenguaje, creatividad, asertividad, entre otras.

De acuerdo con Cueto (2006), los parques son lugares destinados a la conservación de la biodiversidad, en los que el público puede disfrutar de actividades de esparcimiento y recreación; los parques brindan, además, servicios importantes para las personas, ya que contribuyen a mejorar su calidad de vida y conforman un factor indispensable en los procesos de equilibrio y limpieza del medio ambiente. Sin embargo, dado los riesgos que se han venido presenciando de violencia y agresividad se ha considerado de gran relevancia instaurar políticas específicas de manejo y aprovechamiento de los recursos naturales dentro de los parques, así como el establecimiento de estrategias integrales para su funcionamiento, que al mismo tiempo brinden a los usuarios seguridad y bienestar para la convivencia sana de las familias.

Las niñas de 9, 11 y 12 años, refieren jugar preferentemente en casa. Podemos enfatizar que a diferencia de las niñas más pequeñas, las niñas de estas edades están mayormente en casa; lo cual puede estar mediado por una etapa propia del desarrollo, donde las niñas prefieren juegos más tranquilos y en lugares cerrados; o bien, porque sus familias dedican tiempo en ocuparse de otro tipo de actividades en casa donde las niñas de estas edades son capaces de cooperar de una manera más activa.

❖ *ESCENARIOS DE JUEGO PREFERIDOS POR LOS NIÑOS, ENTRE SEMANA.*

Observamos que al igual que las niñas, los niños reportan sobre todo jugar en casa entre semana; suponemos que esto se debe a que entre semana los niños pasan la mayor parte de su tiempo en casa, conviviendo con las personas que se encuentran en su casa como: sus padres (en el caso de que no trabajen), hermanos u otros familiares; en algunas ocasiones se encuentran solos jugando o realizando otro tipo de actividades. El jugar en casa tiene ventajas, no se gasta, se corren menos riesgos (robos, extorsiones, secuestros, atropellamientos, etc.) y no se necesita de una supervisión tan marcada, entre otros.

Cabe señalar que la preferencia por asistir a jugar a deportivos, centros comerciales, parques y a la calle, incrementa gradual y progresivamente de acuerdo a la edad de los participantes; esto se relaciona con el acompañamiento que empiezan a sostener los niños conforme van creciendo. A diferencia de las niñas, en la sociedad mexicana se tiene una ideología basada en que “los niños más grandes ya pueden desplazarse solos o acompañados de sus amigos a los diferentes escenarios de juego, puesto que no corren tantos riesgos como una mujer”.

Los deportivos, centros comerciales, parques y la calle, son escenarios que propician la reunión de familias, de amigos o de grupos que persiguen objetivos afines; conforme los niños crecen la necesidad por incorporarse a grupos distintos a la familia es mayor. En estos escenarios las oportunidades de juego son muy variadas; sin embargo, se necesita de solvencia económica, ya que la asistencia a este tipo de lugares implica gastos, que van desde del traslado hasta los que van surgiendo durante la estancia en los mismos.

❖ *ESCENARIOS DE JUEGO PREFERIDOS POR LOS NIÑOS, EN FINES DE SEMANA.*

Los niños de 6, 7 y 8 años asisten a jugar mayormente a parques; tomemos en cuenta que en fines de semana los niños conviven más con sus padres, lo cual posibilita que ellos asistan más a otros lugares distintos a su casa como lo es el parque; algunas veces los padres participan de manera activa en los juegos de sus hijos y en otras como vigilantes o supervisores. Por ejemplo en una entrevista llevada a cabo recientemente (El Universo: 2-mayo-2012), en la que cuestionan a los adultos sobre sus planes para el reciente “puente” y se encontró que para distraerse y disfrutar en familia los padres acuden con sus hijos y nietos a los parques más cercanos a sus domicilios, o bien los parques ubicados al centro de las ciudades. Uno de los padres de familia entrevistados mencionó: “Aprovechamos el puente para salir, desestresarnos y que los niños se diviertan”,

mientras que sus nietos, de 3 y 6 años, jugaban y admiraban a los animales que habitan en esa área recreativa. Asimismo, en medio de un ambiente fresco y de áreas verdes, señaló que tenían previsto caminar por el centro de la ciudad: “almorzaremos fuera y después iremos a algún centro comercial, aún estamos pensando a dónde ir”. Por otro lado, una madre de familia junto con su esposo e hija de 2 años también decidieron salir este puente, mencionando: “para olvidarnos por un día de la cotidianidad y para que mi hija se distraiga la traemos aquí, le encanta este parque”.

Los niños de 9, 10, 11 y 12 años reportaron preferentemente jugar en casa, deportivos y calle, en fines semana; observamos que los niños más grandes son los que se quedan en: 1) casa: no se corren tantos riesgos, son lugares más tranquilos donde pueden realizar juegos de niños “más grandes”, se tiene acceso a juegos virtuales, no implica gastar o se gasta menos, se puede preparar comida rápida o solicitarla a algún establecimiento, etc.; 2) deportivos: son espacios en los que se requiere de mayor disciplina, donde los niños más grandes pueden ir acompañados de personas no necesariamente adultas, el asistir implica seguimiento de reglas y horarios específicos de acuerdo al deporte que se realice, así como movimientos más específicos que tienen que ver con el desarrollo de los niños propio de su edad, y que los niños más pequeños no pueden participar porque las actividades generalmente está diseñadas para los más grandes; 3) calle: los niños comienzan a desarrollar su autonomía en buena medida a partir de su asistencia en la calle, ya que el salir a la calle implica: saberse defender, saber atravesarse la calle, cuidarse de los automovilistas, ser hábil para moverse entre las calles por si hay algún peligro, etc., y que los niños más pequeños aún no pueden realizar porque los padres no los dejan salir solos a la calle, precisamente por ser más pequeños.

Los niños de 6 años reportaron que no juegan en centros comerciales ni en deportivos; esto puede deberse a que los niños más pequeños se desplazan a los diferentes escenarios de juego acompañados únicamente de personas adultas,

aunado a esto los niños de estas edades se encuentran en proceso de desarrollar su autonomía. Además, el salir de casa implica enfrentarse a una serie de riesgos.

Objetivo 3: *comparar el desarrollo de la autonomía en niños y niñas en el juego.*

Para el análisis de resultados se contempló el tipo de acompañamiento para desplazarse los diferentes escenarios de juego, de acuerdo a la edad y género de cada uno de los participantes y se dividieron los escenarios de juego entre semana y fines de semana.

❖ **RESULTADOS**

❖ **AUTONOMÍA DE NIÑAS EN EL JUEGO EN DEPORTIVOS, ENTRE SEMANA.**

Las niñas a partir de los 7 años de edad mencionan jugar en deportivos entre semana, principalmente en compañía de amigos; al respecto Legendre (2007), menciona que la autonomía se desarrolla simultáneamente en los infantes cuando comienzan a tener conocimientos de los espacios públicos al aire libre, sobre todo entre los 6 y 10 años; lo cual posibilita la asistencia a los diferentes escenarios de juego sin la supervisión o vigilancia de adultos.

Las niñas de 6 años reportan jugar únicamente acompañadas de otras personas (primos, tíos, abuelos, etc.), en los deportivos; lo cual está relacionado con que en nuestra sociedad actual, vemos que la estructura y la dinámica familiar han sufrido modificaciones, dando como resultado que las madres al igual que los padres funjan como proveedoras de la economía en el hogar, lo cual a su vez tiene un impacto en los hijos, ya que en la mayoría de los casos los responsables de cuidar, supervisar e incluso realizar conjuntamente actividades y/o juegos con los hijos ya no son los padres sino los hermanos mayores, abuelos u otros adultos cercanos a la familia.

Adicionalmente, las niñas de 7 a 12 años reportan jugar en deportivos acompañadas de sus hermanos; quizá este acompañamiento se deba a que son precisamente los hermanos los que en gran medida guían el juego, sobre todo cuando son mayores independientemente del género; además la preferencia por asistir a jugar a los deportivos esta estrechamente vinculada con el

acompañamiento y cuando los hermanos han adoptado ya una actividad incitan a sus hermanos pequeños a quererlo realizar, siendo los padres quienes terminan por acceder al cubrir los costos que esto implique, tomando en cuenta los beneficios que esto conlleva.

Algunas niñas de 7, 8 y 11 años refieren jugar en deportivos acompañadas de su padre; esto puede deberse a que en los deportivos se requiere de supervisión y en algunos casos las actividades están diseñadas para que participen tanto niños como adultos.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑOS EN EL JUEGO EN DEPORTIVOS, ENTRE SEMANA.

Los niños juegan en deportivo entre semana más frecuentemente en compañía de sus amigos, independientemente de su edad; esto nos remite a considerar que los niños en comparación con las niñas les otorgan más libertad para desplazarse en compañía de amigos a los diferentes deportivos.

El acompañamiento es un factor determinante en el proceso de adquisición de la autonomía, por ejemplo García (2010), sostiene que la autonomía, se basa en una elección o acción del sujeto ante una circunstancia concreta sin ningún condicionante coercitivo. Sin embargo, tampoco debemos olvidar que toda elección o acción suele estar condicionada por factores internos del sujeto (personalidad, estado de ánimo, sistema de valores, etc.) o por factores externos a éste (presión de grupo, normas sociales, etc.). Por lo tanto, podemos entender la autonomía como un acto libre y voluntario que obedece a patrones subjetivos del propio individuo.

Únicamente los niños de 6, 7 y 9 años refieren jugar en compañía de su padre o de ambos padres, como lo es en el caso de los niños de 9 años; esto puede deberse a que en algunas familias aun persiste un fuerte vínculo afectivo, que

genera unión y por consecuencia existe apoyo entre los miembros: los padres asisten y participan en las actividades de los hijos.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑAS EN EL JUEGO EN DEPORTIVOS, EN FINES DE SEMANA.

Las niñas de 6 años juegan en compañía de amigos y hermanos; el acompañamiento durante el juego y a los distintos escenarios de juego es un factor determinante en la adquisición y desarrollo de la autonomía; lo cual se ve fundamentado con lo que sostiene Latouche (2011), quien menciona que la construcción autonómica del sujeto es el resultado de un proceso de socialización que se produce en el contexto de la interacción con los demás.

Las niñas de 7 y 8 años juegan sobre todo acompañadas de otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.). Conforme los infantes van creciendo su necesidad por incorporarse a otros grupos incrementa, ya que están construyendo su identidad. La dinámica familiar está relacionada con el acompañamiento en el juego, ya que en fines de semana los padres aprovechan la oportunidad de reunirse con sus familias extensas y es ahí cuando las niñas se ven en contacto directo con el resto de sus familiares, en caso de que ellos vivan distanciados de sus hogares, lo cual tiene que ver con el resultado encontrado.

Las niñas de 9 y 11 años refieren jugar sobre todo acompañadas de su padre y/o de sus amigos en los deportivos; este acompañamiento tiene que ver con la identificación que mantienen las niñas con su padre y/o con cada uno de sus amigos.

Las niñas de 11 años refieren jugar con sus amigos, con otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.) y/o con su padre. Las niñas de 12 años refieren sobre todo jugar en compañía de su padre.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑOS EN EL JUEGO EN DEPORTIVOS, EN FINES DE SEMANA.

El desarrollo de la autonomía está ligado a cuestiones culturales y sociales propias del entorno. En este sentido, de acuerdo a los resultados obtenidos los niños de 7 a 12 años juegan sobre todo acompañados de sus amigos; a diferencia de las niñas que juegan sobre todo con otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.) con los que guardan un vínculo afectivo familiar, lo cual en muchos de los casos significaría que están más seguras con sus familiares que con personas ajenas a este círculo. Lo anterior nos señala una diferencia de género, en donde las niñas son más vigiladas, protegidas y/o supervisadas que los varones, ya que en la sociedad mexicana ideológicamente se piensa que los varones son más capaces de protegerse por sí solos, y que pueden salir con su círculo de amigos sin tantos riesgos como a los que se expone una mujer.

Es importante señalar que a través del proceso de autonomía aprendemos valores, costumbres, modos y tradiciones de la sociedad en la que nos encontramos inmersos; ya que desde nuestro nacimiento nos incorporamos a la convivencia colectiva, desarrollamos códigos de lenguaje que nos permiten comunicarnos con los demás y darles a conocer nuestras necesidades, nuestros puntos de vista y nuestras preferencias. Asimismo, la construcción colectiva implica un proceso de aprendizaje social a través del cual vamos definiendo los contenidos de las funciones de bienestar colectivo y su coincidencia o no con los múltiples intereses individuales que se juegan en la sociedad en un momento histórico determinado (Ibídem). Esto tiene que ver con el hecho de que los niños de 8, 9 y 11 años de edad refieran jugar en compañía de su padre, puesto que en la mayoría de los casos los varones se identifican sobre todo hacia la parte masculina, y que de acuerdo a este resultado se puede apreciar que son los más grandes los que comienzan a adoptar la idiosincrasia de lo que un niño varón debe hacer dentro de la sociedad.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑAS EN EL JUEGO EN CENTROS COMERCIALES, ENTRE SEMANA.

En la niñez, el acompañamiento es un factor indispensable para la asistencia de los niños a los diversos centros comerciales, ya que generalmente tanto niñas como niños asisten principalmente acompañados de su familia nuclear (padres y/o hermanos).

En este estudio vemos claramente que las niñas de 7, 8 y 12 años asisten para jugar a centros comerciales, sobre todo con sus hermanos; mientras que las niñas de 10 y 11 años refieren jugar en compañía de sus madres, entre semana. Este último resultado representa en gran medida que las niñas cuando crecen van adoptando comportamientos relacionados con el *deber ser* de una mujer dentro de nuestra sociedad actual, en donde ella realiza las compras. Siguiendo a Bowlby (1987), en el centro comercial, las mujeres son públicas, poderosas, libres, y ocupan roles distintos a los que ejercen en la familia nuclear; entonces, comprar es visto como una práctica de oposición, fuente de autoestima y empoderamiento: el lugar de la mujer ya no es *la cocina* sino *el mall* (galería, plaza o centro comercial).

Las niñas de 6 años reportan jugar únicamente acompañadas de otras personas (abuelos, primos, tíos, etc.); lo cual está vinculado en la mayoría de los casos, a que entre semana los responsables de cuidar a los hijos no son precisamente los padres. Por ello sí analizamos detenidamente, las niñas asisten a centros comerciales en compañía de personas adultas que puedan financiar sus gastos, ya que siendo tan pequeñas no podrían asistir solas o con amigos, además de no poder administrar por sí solas el dinero otorgado por los padres.

Cabe mencionar que, las niñas de 9 años reportan jugar por igual, solas o acompañadas de amigos y/o de hermanos; esto puede responder a la dinámica familiar o estilo de crianza llevado a cabo por los padres, puesto que este resultado afirma que hay cierta libertad para con los hijos, por falta de tiempo o por otras ocupaciones como las laborales. Otro factor que habría que tomarse en cuenta es el tipo de familia a la que se pertenezca (monoparental, de madre

soltera o bien de padres separados), lo cual afecta indudablemente la dinámica familiar.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑOS EN EL JUEGO EN CENTROS COMERCIALES, ENTRE SEMANA.

Los niños de 6, 8, 10, 11 y 12 años, refieren jugar acompañados sobre todo de sus hermanos. Este resultado se relaciona con el tipo de juego que ellos prefieran realizar dentro del centro comercial y que depende íntimamente del acompañamiento que se tenga, ya que muchas veces los niños se encuentran bajo restricciones y prohibiciones por parte de los padres, lo cual no sucede con los hermanos o amigos. A diferencia de las niñas vemos que los niños en general, tienen mayor libertad para desplazarse a los centros comerciales con personas que no necesariamente son sus familiares cercanos.

Por otro lado, en los niños de 8, 9 y 11 años se observa que juegan en centros comerciales en compañía ya sea de su padre, de su madre o de ambos; al respecto podemos mencionar que los niños de estas edades interactúan mayormente con sus padres entre semana y acuden a centros comerciales para realizar actividades de compra-venta en tiendas sobre todo de autoservicio, lo cual coincide con lo reportado en los juegos preferidos por los niños en centros comerciales entre semana, donde refirieron jugar sobre todo juegos simbólicos: "jugamos a robar cosas del supermercado". Así mientras los niños juegan los padres realizan las compras necesarias para su hogar.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑAS EN EL JUEGO EN CENTROS COMERCIALES, EN FINES DE SEMANA.

En los centros comerciales se promueve la actividad en su mayoría familiar, ya que para los hijos, el lazo emocional más importante, al menos en la primera infancia, es el vínculo de apego que establecen con una o varias personas del sistema familiar, principalmente con los padres; lo cual se ve reflejado en lo

obtenido en esta investigación, ya que de las niñas que reportan asistir a jugar a centros comerciales en fines de semana, las niñas de 7 años reportan jugar sobre todo en compañía de sus amigos y de otras personas (tíos, primos, abuelos, etc.). Las niñas de 8, 9 y 10 años refieren mayormente jugar en compañía de sus hermanos y sus madres, y finalmente las niñas de 11 y 12 años, en su mayoría, refieren jugar acompañadas de sus hermanos. Al respecto Muñoz (2005), desataca que para los niños y niñas, independientemente del lugar, el microsistema más importante va a ser la familia, seguida del microsistema escolar y finalmente el grupo de juegos.

Por otro lado, el asistir a los diversos centros comerciales acompañados de una u otra persona (s), corresponderá al macrosistema en el que se encuentre inmerso el infante, por ejemplo las normas sociales, momentos históricos, el impacto que tiene pertenecer a diversos grupos dentro de una misma sociedad; es decir, factores socioeconómicos, culturales, étnicos o religiosos (Op. Cit.).

❖ AUTONOMÍA DE NIÑOS EN EL JUEGO EN CENTROS COMERCIALES, EN FINES DE SEMANA.

En los resultados obtenidos en este rubro, se da cuenta de que en fines de semana en los centros comerciales, al igual que las niñas, en su mayoría los niños refieren jugar acompañados de sus familiares. Por ejemplo, los niños de 7 años juegan con la misma frecuencia en compañía de sus amigos, hermanos y otras personas; los niños de 8 años de igual manera juegan acompañados de de sus padres (mamá-papá), y solos; los niños de 9 años mencionan jugar acompañados de su padre, de otras personas (tíos, primos, abuelos, etc.) y solos; los niños de 10 años refieren jugar en compañía de sus hermanos y de su padre; los niños de 11 años mencionan jugar acompañados de sus hermanos y solos y con mayor frecuencia de otras personas (tíos, primos, abuelos, etc.).

Algunos de los niños mencionan jugar “solos”, esto es el resultado de la estructura y dinámica familiar, en donde algunos de los niños son hijos únicos y los adultos con los que se desplazan a los centros comerciales en fines de semana, no son participantes activos dentro de sus juegos.

Así pues, el acompañamiento en gran medida determinará el tipo de juego que se realice, y el área específica dentro del centro comercial en el que se lleve a cabo; ya que como bien lo hemos mencionado con anterioridad, aún cuando el centro comercial cuente con áreas específicas para la realización de juegos, para los niños, cualquier área es propicia para llevar a cabo diversos tipos de juegos de actividad física y simbólicos en su mayoría, puesto que los juegos de mesa y virtuales implican inversión económica.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑAS EN EL JUEGO EN PARQUES, ENTRE SEMANA.

Las niñas juegan en el parque entre semana acompañadas sobre todo de amigos; asimismo, dicho acompañamiento incrementa progresiva y gradualmente conforme aumenta la edad; dicho resultado denota la afirmación a mayor edad mayor autonomía, ya que de acuerdo con McPhail (1999) la autonomía se desarrolla dentro de un proceso en el que el infante adquiere un conjunto de capacidades prácticas que le permiten prepararse para la vida y encontrar recursos para afrontar sin frustraciones las situaciones diarias.

Las niñas de 6, 7, 8, 9, 10 y 11 años reportan jugar sobre todo en compañía de otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.), en parques entre semana; esto puede deberse a la dinámica familiar, ya que actualmente tanto las madres como los padres participan en actividades laborales, que disminuye el tiempo de convivencia lúdica con sus hijos.

Algunas niñas refieren jugar en compañía de sus hermanos, y otro tanto de 8, 9 y 10 años reportan jugar ya sea con su madre o con su padre. Este tipo de acompañamiento, como se había mencionado con anterioridad, está vinculado a

que tanto niñas como niños juegan primordialmente con los miembros de su familia, puesto que es través del juego como el infante va desarrollar la seguridad en sí mismo y la familia en la que se desarrolle va fomentar dicha seguridad y aunado a ello diversas habilidades que le ayudarán a enfrentarse a las demandas de su entrono.

Las interacciones del infante con otras personas van a construir su identidad, sus creencias, su ideología, sus preferencias y gustos; sin embargo, de acuerdo con Vygotsky (1979, 1984), no todas las interacciones que un niño mantiene con las personas de su entorno se traducen automáticamente en desarrollo. Es más, únicamente van a promover el desarrollo aquellas interacciones que se sitúan un poco más allá del nivel real del niño, en lo que él denominó la zona de desarrollo próximo (ZDP); es decir, en un espacio psicológico comprendido entre lo que el niño es capaz de hacer por sí solo, sin ayuda, y lo que sería capaz de hacer con la guía o la colaboración de un interlocutor más capaz.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑOS EN EL JUEGO EN PARQUES, ENTRE SEMANA.

A diferencia de las niñas la gran mayoría de los niños juegan acompañados de sus amigos en el parque entre semana. Los niños de 7, 8 y 9 años de edad reportan jugar solos; este resultado destaca las diferencias de género entre varones y niñas, ya que los niños asisten a los parques en compañía de personas que no precisamente forman parte de su familia, lo cual tiene que ver con la flexibilidad y las libertades que los padres o tutores les otorgan prioritariamente a los hijos varones.

Por su parte, los niños de 7 años refieren jugar con su madre y los niños de 11 con su padre; este acompañamiento está relacionado con cuestiones afectivas que guardan los niños cuando son pequeños y que cambian conforme crecen y comienzan a identificarse con la figura paterna o masculina.

Cabe señalar que, los niños de 10 y 12 años únicamente refieren jugar acompañados de amigos; este resultado muestra la autonomía más desarrollada en los niños más grandes, la cual está vinculada con la libertad que les otorgan los adultos que les rodean y con las exigencias a las que se enfrentan socialmente.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑAS EN EL JUEGO EN PARQUES, EN FINES DE SEMANA.

El juego es una acción que puede ser realizada por todas las personas, tanto por adultos como por niños. Jugar en familia es una forma muy útil para educar y transmitir valores y ejemplos de conducta que los padres consideran adecuadas para sus hijos, sin embargo hoy en día es muy común escuchar a los padres decir: *"cuando llego a casa estoy tan cansado que no puedo ponerme a jugar con ellos y los fines de semana son los únicos días en los que puedo descansar aún más"*. Quizá lo anterior esté relacionado con lo encontrado en este estudio donde las niñas de 6 y 7 años refieren jugar en compañía sobre todo de otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.), ya que en fines de semana se supondría que las niñas jugarían acompañadas sobre todo de sus padres, sin embargo estos resultados muestran lo contrario.

Las niñas de 8 años refieren jugar mayormente acompañadas de su madre; esto puede deberse a la etapa de desarrollo que cruzan las niñas de estas edades, a la identificación y a que en fines de semana la convivencia entre padres e hijos es mayor, en esta parte dependerá sí la madre es soltera o divorciada.

Las niñas de 9, 10, 11 y 12 años refieren jugar acompañadas principalmente de sus amigos en parque, en fines de semana; observamos que a diferencia de entre semana las niñas mayores asisten a jugar sobre todo en compañía de amigos, esto corresponde a una serie de necesidades sociales e individuales: pertenecer a otros grupos, búsqueda y construcción de la identidad, aceptación, objetivos afines, entre otras.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑOS EN EL JUEGO EN PARQUES, EN FINES DE SEMANA.

En comparación con las participantes mujeres los varones asisten a jugar acompañados sobre todo de familiares cercanos como los son sus madres y hermanos, y en algunos casos los niños de 6 años refieren jugar en el parque en compañía de sus amigos. En la actualidad, la estructura familiar se ha modificado radicalmente, dejando en el olvido a la familia tradicional, y donde las madres son responsables de la educación y el sustento, siendo los fines de semana la oportunidad de convivencia con sus hijos.

Los niños de 8 años en adelante afirman jugar primordialmente acompañados de sus amigos, de su padre y de otras personas (abuelos, tíos, primos, etc.); a diferencia de las niñas de esta edad los niños refieren jugar con su padre lo cual tiene que ver con la identificación hacia la figura paterna o masculina. Asimismo, observamos como los niños se van incorporando más rápidamente a otros grupos como son los amigos, lo cual puede deberse a su nivel de emancipación, otorgado por los adultos y por lo que él se ha ido construyendo para sí mismo.

Las niñas de 9 y 10 años reportaron jugar en compañía de amigos, los niños sin embargo, reportaron jugar solos esto puede deberse a que los adultos los llevan a los parques pero no participan activamente en el juego de sus hijos.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑAS EN EL JUEGO EN LA CALLE, ENTRE SEMANA.

Los juegos en la calle o en el patio son juegos tradicionales que se transmiten de generación en generación, favoreciendo el intercambio cultural y el desarrollo social entre niños de distintas edades (Ortega, 1992); lo cual puede explicar la preferencia de los niños y niñas por jugar en las calles y sobre todo con quienes elige jugar.

Es pertinente recordar que una de las mejores maneras para indagar la forma en la que los niños están asimilando e interiorizando los cambios de su entorno cultural es a través de su propio juego (Briceño, 2001). Si bien es cierto que el juego responde a una necesidad afectiva del individuo que da cauce a sus deseos irrealizables e impostergables (sobre todo en la etapa infantil), también lo es como lo señaló Vygostky (1998), la respuesta a una necesidad social y colectiva. Dicho acontecimiento se observa en los resultados arrojados en este estudio donde el acompañamiento va modificándose obedeciendo a exigencias propias del entorno, a necesidades del propio infante y a la disposición de las personas que participen en su juego sean sus iguales o adultos. Entre semana, las niñas de 6 y 7 años juegan en la calle principalmente acompañadas de sus hermanos y otras personas (primos, tíos, abuelos, etc.). Las niñas de 8, 9, 10, 11 y 12 años reportan sobre todo jugar en compañía de sus amigos. Al respecto Legendre y Gómez (2011), mencionan que el comportamiento autónomo en cuanto al acceso a los diversos espacios exteriores de juego evoluciona en función de la edad de los niños. Sin embargo, las diferencias más grandes en el conocimiento y en el uso de los espacios públicos se encuentran ligadas al género, a favor de los varones.

Algunas de las niñas de 7, 8, 9 y 10 años mencionan jugar en compañía de su padre, su madre o con ambos. Estos resultados dan cuenta de una serie de expectativas y estereotipos sociales que se tienen acerca de los roles que juega una mujer y la compañía que debe tener dentro de nuestra sociedad.

Por otro lado, es importante tomar en cuenta los riesgos que se corren en la calle como el tránsito vehicular, los secuestros, robos, etc., que actualmente representan un factor de inseguridad muy alto dando como consecuencia que la presencia de los niños en las calles disminuya considerablemente.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑOS EN EL JUEGO EN LA CALLE, ENTRE SEMANA.

La calle representa para los niños (as) una oportunidad de socialización, de integración, de construcción de identidad, de juego de roles, creatividad y de

adquisición de habilidades colectivas. En esta investigación, observamos que al igual que las niñas, los niños de 6 y 7 años juegan en la calle entre semana primordialmente en compañía de sus hermanos y de su padre, esto puede deberse a que una forma de acercamiento a la calle se da por medio de familiares cercanos como son los padres o los hermanos, quienes como compañeros activos en el juego o como supervisores, juegan un papel importante en el desarrollo de la autonomía.

Lo anterior nos da pauta para mencionar que conforme los niños van creciendo sus habilidades de autoregulación son mayores por lo que se les permite salir a jugar a la calle con personas ajenas a su familia, además esto contribuye en el proceso de socialización porque estimula que los niños y niñas busquen a otras personas e interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades; por ello vemos nuevamente al igual que las niñas, los niños de 8 y 11 años refieren jugar en la calle entre semana acompañados sobre todo de sus amigos. Al respecto, Bañares y cols. (2008), sostienen que desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego el niño entra en contacto con sus iguales, lo que 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.

Los niños de 9 y 10 años mencionan jugar en la calle entre semana acompañados mayormente de otras personas (primos, abuelos, tíos, etc.), y de su madre (en el caso de los niños de 9 años) y de su padre (en el caso de los niños de 10 años); lo cual siguiendo a Incarbone (2005), cuando un niño puede jugar no solo con sus hermanos sino que además con sus padres, tíos, primos, abuelos, genera una convivencia familiar única y el entorno de la familia se torna enriquecedor.

Finalmente, los niños de 12 años refieren jugar en la calle entre semana solos o acompañados de amigos; este resultado es de gran relevancia ya que según Lucchini (1996), la presencia de niños en la calle está relacionada con la situación económica de la familia y con la fragilidad de su organización. La explotación económica de los niños por parte de los padres y la violencia intrafamiliar serían los factores que expulsan a los niños a la calle, para buscar refugio con otras

personas o soledad, ya que en algunos casos la calle significa el escape a los problemas.

❖ AUTONOMÍA DE NIÑAS EN EL JUEGO EN LA CALLE, EN FINES DE SEMANA.

En fines de semana vemos que es más frecuente que las niñas se reúnan sobre todo con hermanos o con amigos, es de suponerse que los fines de semana los padres lo aprovechan para realizar actividades del hogar como quehaceres domésticos o pendientes laborales mientras sus hijos juegan en la calle, ya que después del hogar la calle es lo más próximo para la realización de juegos. Lo anterior se ve reflejado en que las niñas de 6 años refieren jugar en la calle acompañadas únicamente de sus hermanos; las niñas de 7 años mencionan jugar solas o acompañadas de sus amigos; y las niñas de 8 a 12 años refieren jugar acompañadas principal y más frecuentemente con sus amigos.

Por las investigaciones que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social infantil, sabemos que los niños los realizan desde una temprana edad y a través de él, representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su «yo social» a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego (Bañares y cols., 2008).

❖ AUTONOMÍA DE NIÑOS EN EL JUEGO EN LA CALLE, EN FINES DE SEMANA.

La relación con la calle así como la imagen que el niño tiene de ella, dependen del estilo de crianza, la dinámica familiar, el desarrollo socioeconómico de la sociedad, la cultura y las capas sociales. En efecto esta relación con la calle depende primero de las posibilidades que ésta ofrece, así como el aspecto del espacio construido (Lucchini, 1996).

La calle es después del hogar, el segundo escenario más próximo que tiene el niño para la realización de diversos tipos de juegos, en los que no necesita de una inversión económica, es por eso y por muchos otros factores por lo que los niños prefieren jugar en la calle; esto explica que los niños de 6 y 8 años refieran jugar en la calle en fines de semana acompañados de su padre y de sus hermanos (en el caso de los niños de 8 años), ya que en la calle no se invierte tanto dinero ni tiempo de traslado, además el padre aprovecha para convivir y reforzar lazos afectivos con sus hijos sin mencionar la identificación que surge en la relación entre el hijo varón con su padre.

Como se había mencionado con anterioridad, en fines de semana las familias extensas aprovechan para reunirse, dando pauta para que los niños se reúnan con primos, abuelos, tíos (en caso de que no vivan en el mismo domicilio), este fenómeno lo observamos en este estudio, en el que los niños de 7 años afirman jugar acompañados sobre todo de otras personas (primos, tíos, abuelos, etc.).

Al igual que las niñas, los niños de 9 a 12 años afirman jugar primordialmente acompañados de sus amigos en la calle en fines de semana; esto puede deberse al nivel de emancipación que logran a estas edades en particular, ya que observamos que son los niños más grandes los que salen a jugar a la calle en compañía de amigos; puede ser que en efecto haya supervisión por parte de alguno de los adultos, sin embargo el hecho de poder desplazarse en la calle en compañía de un grupo de personas ajenas al círculo familiar indica autonomía.

CONCLUSIONES

A través del juego los niños aprenden y obtienen nuevas experiencias; es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece el proceso de creatividad infantil, contribuyendo al desarrollo de la autonomía y al proceso de socialización.

Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego, aplicados de forma sistemática, han confirmado que los niños que han disfrutado de las experiencias de juego, han mejorado su coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la adquisición de habilidades: motrices, sociales y afectivas, el desarrollo del proceso creativo (verbal, gráfico y motriz), el lenguaje (fluidez, diálogo creativo y capacidad de contar historias) y las matemáticas (razonamiento matemático y aptitud numérica).

Tomando en consideración los resultados obtenidos, se concluyó para cada uno de los objetivos lo siguiente:

Objetivo 1: *analizar la preferencia del tipo de juego de niños, de acuerdo a su edad, género y escenario de juego.*

El juego representa la oportunidad para expresar lo que los niños no pueden decir con palabras; en este sentido, el niño preferirá el tipo de juego que le permita su libre expresión de sentimientos, emociones o necesidades, lúdicamente. Los juegos de actividad física y simbólicos, son los únicos juegos que no requieren necesariamente de recursos materiales e inversiones económicas elevadas y se pueden realizar en cualquier espacio sea abierto o cerrado. Lo cual explica porque los juegos preferidos por los niños independientemente de su género, edad y escenario, son los de actividad física.

En segundo lugar las niñas prefieren realizar juegos simbólicos y de mesa, los juegos virtuales aparecen en menor frecuencia y los realizan únicamente en fines de semana. Los niños por su lado, prefieren después de los juegos de actividad

física, los juegos virtuales, observando que conforme incrementa su edad la presencia de este tipo de juegos aumenta. A diferencia de las niñas, la realización de juegos simbólicos y de mesa disminuye considerablemente. Por ello, en gran medida observamos que el juego que se realice tendrá efectos adicionales en los hábitos, estilo y calidad de vida de los infantes. Por ejemplo, los juegos virtuales son una opción de acercamiento de chicos y grandes, siendo además una oportunidad para probar nuevas estrategias de convivencia saludable; sin embargo, sí este tipo de juego no es supervisado, puede generar un ambiente de violencia y agresividad, por su alto contenido de violencia sin consecuencias; trastornos de peso, debido al consumo excesivo de comida chatarra, bebidas enlatadas o embotelladas, comida rápida (pizzas y hamburguesas); en la desvinculación y la transformación de los afectos de manera negativa, contribuyendo a un grave problema de violencia, inseguridad y de salud en nuestro país.

La preferencia por un tipo de juego u otro se ve afectada por:

- Las etapas de transición propias del desarrollo biológico y social.
- El tipo de acompañamiento, la promoción y el financiamiento económico.
- Por los estilos de crianza de acuerdo a las expectativas de los adultos (padres), ya que son los padres quienes proveen a sus hijos de los juegos o juguetes de acuerdo a su cultura y alcances económicos; además de acudir a los diferentes escenarios de juego conjuntamente con sus hijos aunque ellos no participen activamente dentro de los juegos.
- Por los juguetes disponibles; por ejemplo, en algunos casos los juguetes de los hermanos mayores son reutilizables por los más pequeños.

Objetivo 2: *analizar la preferencia del escenario de juego de acuerdo a la edad y género del niño.*

La asistencia a un escenario de juego ajeno al hogar (calle, parque, centro comercial o deportivo) se da por cuestiones de preferencias. Dicha preferencia por asistir a un escenario u otro depende de factores como: la cultura, economía, gustos, instalaciones, beneficios, proximidad al domicilio, ubicación, tiempo de traslado, tipo de acompañamiento y que los riesgos sean mínimos.

En el escenario casa nos referimos al tipo de vivienda (casa/departamento con o sin patio o jardín), como un espacio físico donde los seres humanos transcurren gran parte de su vida; es su lugar de confort y descanso, donde se dan actividades y momentos importantes que estrechan relaciones afectivas, y fortalecen el núcleo familiar. Es importante considerar el tipo de vivienda, porque de acuerdo a esto, las posibilidades de juego serán mayores o menores según sus dimensiones y si la vivienda cuenta con patio, jardín o áreas de juego específicas; en el Anexo 2 se muestran las posibles viviendas de los participantes de este estudio, considerando la cercanía a la escuela en donde se aplicó el instrumento. La vivienda es el único escenario de juego donde se pueden realizar cualquier tipo de actividad y/o juegos sin gastar dinero. En este sentido, en este estudio las niñas y los niños juegan sobre todo en casa entre semana; sin embargo, en fines de semana tanto niños como niñas asisten mayormente a los parques. Esto responde a que conforme los niños crecen la necesidad por incorporarse a grupos distintos a la familia es mayor, lo cual trae como consecuencia su asistencia a diversos escenarios ajenos a sus hogares.

Los deportivos, centros comerciales, parques y la calle, son escenarios que propician la reunión de familias, de amigos o de grupos que persiguen objetivos afines, pero requieren de inversión económica, que va desde el traslado, la estancia y el regreso a casa; en el Anexo 3, se observan los posibles escenarios de juego tomando como criterio la proximidad a sus hogares.

A los centros comerciales y a los deportivos los principales interesados en que sus hijos asistan son los padres o adultos que les rodean, siendo ellos quienes tienen la iniciativa de acudir al lugar, aunque no participen activamente en los juegos de los niños, lo cual tiene que ver con la cultura e ideología de las familias.

Asimismo existen otro tipo de factores que afectan el asistir o no a jugar a los diversos escenarios como: la violencia, la inseguridad y los riesgos en los lugares distintos a la casa, que a su vez genera que los espacios sean menos visitados por la población en general, sobre todo los niños, ya que algunos de ellos sobre todo los más pequeños, resultan ser aun más vulnerables, necesitando de supervisión y guía de los adultos. Por ello, se ha priorizado la convivencia dentro de las casas y han disminuido la convivencia y los juegos en espacios exteriores, lo cual tiene repercusiones en el peso, en la autoestima, en sus habilidades, en su desarrollo de lenguaje y en su proceso de socialización; generando segregación, depresión, ansiedad, trastornos de peso (desnutrición, bajo peso, sobre peso y obesidad) y violencia.

Finalmente, al igual que la preferencia del tipo de juego, la preferencia por un escenario u otro dependerá estrechamente de los estilos de crianza de acuerdo a las expectativas de los adultos (padres), de la dinámica familiar y el tipo de familia (monoparental, de padres separados o de madre soltera).

Objetivo 3: *comparar el desarrollo de la autonomía en niños y niñas en el juego.*

El desarrollo de la autonomía está ligado a cuestiones culturales y sociales propias del entorno; participando en el proceso de socialización e integración a diversos grupos.

La autonomía se ve afectada por los estilos de crianza (permisivo, autoritario, demócrata), dinámica familiar y el tipo de familia (monoparental, de madre soltera o de padres separados), ya que dependerá de esto quién sea el responsable de supervisar y guiar al infante. La autonomía se da progresivamente y se ve afectada por los siguientes factores:

- 1) Por el tipo de acompañante y de compañero de juegos. Por ejemplo, los niños pequeños son dependientes de padres y hermanos mayores; es decir, se desplazan únicamente acompañados bajo la supervisión o guía de adultos. En cambio los más grandes (siendo varones) tienen más libertad para desplazarse solos o con amigos.
- 2) Por el tipo de escenario de juego. Ya que el escenario determinará quiénes son los acompañantes de juego, supervisores y guías de acuerdo a su ubicación y a exigencias propias del escenario como: reglas, restricciones y horarios.
- 3) Por la preferencia del tipo de juego. Ya que está relacionada con el acompañamiento que se va dando a partir de la identificación de género respondiendo a la búsqueda y a la construcción de la identidad del niño.
- 4) Exigencias culturales y sociales. Estas responden a cuestiones del *deber ser* para la inclusión a grupos de pertenencia.
- 5) Expectativas sociales sobre los roles de género/Diferencias de género. Qué debe hacer una niña, qué debe hacer un varón dentro de una sociedad.

- 6) Recursos económicos. Con qué recursos se cuenta para poder tener acceso a los diversos escenarios de juego o al tipo de juego que se quiera realizar, y de acuerdo a ello quienes tienen acceso (solo los hijos mayores, solo los hijos menores, padre e hijo, toda la familia, etc.).
- 7) Por el nivel de riesgos. Violencia, asaltos, atropellamientos, secuestros, robos, y accidentes, que van desde el salir de casa, traslado, estancia y regreso.

A partir de estas conclusiones se derivan las siguientes propuestas:

- Programar actividades lúdicas dentro de los espacios de juego, con el objetivo primordial de crear efectos positivos en el desarrollo motor, intelectual, social, afectivo y creativo.
- Diseñar actividades de juego para el fortalecimiento de lazos afectivos entre los miembros de una familia.
- Diseñar actividades de juego que propicien la convivencia entre niños y adultos.
- Habilitar los escenarios de juego ya existentes.
- Incrementar el número de escenarios de juego.
- Ubicar los escenarios de juego en los núcleos de población.

BIBLIOGRAFÍA

Arango (2000). Capítulo III: La importancia del juego. Recuperado el 26 de febrero de 2012 en:http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf

Axline, V. (1975). *Terapia de juego*. México: Diana

Babey, S., Brown, R. y Hasert, T. (2005). Access to Safe Parks Helps Increase Physical Activity Among Teenagers. *HealthPolicyResearchBrief*. Pp. 1-6.

Bally, G. (1986). *El juego como expresión de libertad*. México: Fondo de cultura económica.

Bañares, A. y cols. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Laberinto

Boggiano, S. (2006). El juego en sus diferentes modos de ser. Seminario de "Comunicación, educación y tiempo libre en la sociedad informacional". Carrera de Comunicación Social - U.B.A. Profesor: Diego Levis. Pp. 1-5.

Borja, M. (1994). Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. *Revista Internacional de Formación del Profesorado*. 19. Pp. 65-82.

Briceño, G. (2001). El juego de los niños en transición. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. 7 (14). Pp. 71-87.

Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Cambridge, Ma. Harvard University Press.

Bruner, J. (1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.

Burchartz, B. (1994). Aproximación teórica y práctica a los terrenos de juego infantiles. *Educación Física y Deportes*. (37). Pp. 68-74.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La magia y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.

Carpio, C. (2009). Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego Responsable. *Revista Docencia e Investigación*.(19). Pp. 25-58.

Cayuela, M. (1997). Los efectos sociales del deporte: ocio, integración, socialización, violencia y educación [artículo en línea]. Barcelona: Centre d'Estudis Olímpics UAB. Recuperado el 15 de abril de 2012 en: http://olympicstudies.uab.es/pdf/wp060_spa.pdf.

Cordero, M.(1982). *Evolución degenerativa del juguete*. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.

Cornejo, I. (2006). El centro comercial: ¿una nueva forma de “estar juntos”? 1 (1). Pp. 93-127. Recuperado el 14 de abril de 2012 en: <http://www.culturayrs.org.mx/revista/num1/cornejo.pdf>.

Cruz, G. (2009). El desarrollo de estrategias lingüísticas pragmáticas en juegos infantiles. *Revista Reflexiones*. 89 (1). Pp. 115-125.

Cueto (2006). Escalas en ecología: su importancia para el estudio de la selección de hábitat en aves. *Hornero*. 21. Pp. 1–13.

Daniel, M. (s/a). El juego, instrumento educativo. *Maestra especialista de Educación Física y Educación Espacial 3º de Pedagogía Universidad Pontificia de Salamanca*. Pp. 1-3.

Decroly, O. y Monchamp, E. (1983). *El juego educativo*. Madrid: Morata.

Delval, J. (1988). Sobre la historia del estudio del niño. *Infancia y aprendizaje*. 44. 59 - 108.

Diccionario de las Ciencias de la Educación (1983). Vol. II. Santillana.

Eisen, G. (1994). Brain chemistry, the endocrine system and the question of play. *Communication and Cognition*. 27 (3). Pp. 251-259.

Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.

Escobar, H. (2003). Historia y naturaleza de la psicología del desarrollo. *Pontificia Universidad Javeriana (Colombia)*, 2 (1), Pp. 71 - 88.

Esteva, M. (s/a). *El juego: teoría y práctica*. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. Pp. 1-10.

Freud, S. (1905). *Tres ensayos sobre una teoría sexual*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Gallardo, L. y Hernández, M. (1994). Marco conceptual: las actividades deportivas. *Apunts: Educación física y deportes*.(37). Pp. 58-67

Garaigordobil, M. (2003). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. *Ministerio de Educación y Ciencia*. Pp. 1-336.

Garaigordobil, M. (2006). Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años. *Arte, Individuo y Sociedad*. 18. Pp. 7-28.

Garvey, C. (1994). *El juego infantil*. Madrid: Morata.

Giménez, C., Pagés C. y Martínez, J. (2011). Diseño y desarrollo de un juego educativo para ordenador sobre enfermedades tropicales y salud internacional: una herramienta docente más de apoyo al profesor universitario. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*. 8 (2). Pp. 221-228

Glanzer, M. (2000). *El juego en la niñez: un estudio de cultura lúdica infantil*. Buenos Aires: Aique.

Gomes, A. (s/a). *Niños y niñas de la calle: vida, pasión y muerte*. Centro Latinoamericano de Trabajo Social.

Gómez, M. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*. 43 (6). Pp. 1-10.

Groos, K. (1901). *The play of man*. Nueva York: Appleton

Hall, S. (1904). *Adolescence*. Nueva York: Appleton.

Heredía, M. (2005). La psicología deportiva y el fútbol. *Revista Digital Universitaria*. 6 (6). Pp. 1-12.

Hetzer, H. (1965). *El juego y los juguetes*. Buenos Aires: Kapeluz.

Huerta, D., (2004). El juego como instrumento educativo. Recuperado el 24 de Enero de 2012, en: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>

Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

IAM (2005). Materiales didácticos para la coeducación: La diferencia cultural y el género. Consejería de la Presidencia del Instituto Asturiano de la Mujer.

Incarbone, O (2005). Juguemos en el jardín: el juego y la actividad física en la educación inicial. Buenos Aires: Stadium.

Jambrina, R. "El juego en la infancia".*Col. nº 1.552-Maestro de Educación Infantil C.I.P. "Agustín Millares Carlo" -Fuerteventura- Islas Canarias. Pp. 1-12.*

Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista Digital Investigación y Educación. 3(26). Pp. 1-11.*

Kaufman, B. (1994). Day by day: Playing and learning. *Internacional Journal of Play Therapy. 3 (1). Pp. 11-21.*

Klein, M. (2008). Envidia y gratitud y otros trabajos. Buenos Aires: Aguilar.

Ladino, M. y cols. (s/a). ¿Qué motivación reciben los niños a través de sus relaciones familiares para que ellos opten por refugiarse en la calle? Recuperado el 30 de abril de 2012 en: <http://200.21.104.25/grume/investigacion/Documentos/Nios%20de%20la%20calle2.pdf>.

Latouche, M. (2011). Cooperación en situaciones de juego. La perspectiva dialógica. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones", 4 (1).* Disponible en: <http://revistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/>

Lavega, P. (s/a). La clasificación de los juegos y las prácticas motrices desde la praxiología motriz. Rasgos, procesos y ejemplos asociados a la clasificación de los juegos motores. Pp. 1-7.

Lavega, P. y Rovira, G. (1999). Hacia un análisis contextualizado de los juegos tradicionales/populares. Comunicación presentada en 4 art Congrés en Ciències de l'activitat física, l'esport i la recreació. INEFC-Lleida. Pp. 1-10.

Lázarus, M. (1883). Concerning the fascination of play. Berlín: Dummler.

Lee, C. (1984). Crecimiento y madurez del niño. Madrid: Narcea.

Legendre, A. y Gómez, J. (2011). Diferencias interindividuales en el conocimiento y en el uso de los espacios públicos exteriores por niños. *Psychology: Revista Bilingüe de Psicología Ambiental*. 2, (2). Pp. 141-155(15)

Lobato, E. (2003). Juego sociodramático y esquemas de género: Una investigación en educación infantil. Facultad de CC de la Educación de Oviedo para sus estudios de postgrado, codirigido por Carmen Rodríguez y Vicente Peña. Pp. 1-25.

Losada, A. (2006). Características de los juegos y juguetes utilizados por terapia ocupacional en niños con discapacidad. *Umbral Científico*. 9. Pp. 10-19.

Lozano, M. (1997). Jugar y aprender en la escuela. *Revista de Psicodidáctica*. 4. Pp. 89-101.

Lucchini, R. (1996). Niño de la calle: Identidad, sociabilidad, droga. Barcelona: Libros de la Frontera. Pp. 352.

Martínez, M. (2010). Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Granada. Pp. 1-8.

McPhail, E., (1999). El tiempo libre y la autonomía: una propuesta. *La ventana*. 9. Pp. 83-105.

McGinnis, E. y Goldstein, A. (s/a). Estrategias para la prevención temprana de la violencia en los niños. Unión Temporal: Centro persona y Familia – Fundación para el Bienestar Humano – SURGIR. Pp. 1-86.

Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*. 25 (2). Pp. 113-124.

Michelet, A. (1986). El maestro y el juego. *Perspectivas*. 15 (1). Pp. 117-126.

Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. *Innovación y Experiencias Educativas*. 14. Pp. 1-8.

Moreno, J. y Rodríguez, P. (s/a). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. Pp. 69-103.

Mujina, V. (1975). *Psicología de la edad preescolar*. Madrid: Pablo del Río.

Muñoz, A. (2005). La familia como contexto de desarrollo infantil. Dimensiones de análisis relevantes para la intervención educativa y social. *Portularia*. 5 (2). Pp. 147-163.

Muñoz, S. (2009). Children in the Outdoors. *Sustainable Development Research Centre on behalf of the National Sustainable Development Centre with support from the Forestry Commission*. Pp. 1-40.

Nawmark, E. (1976). Simposio del juego infantil y el juguete didáctico. Madrid.

Newman y Newman. (1983). *Desarrollo del niño*. México: Limusa.

Newson, J. (1986). *Juguetes y objetos para jugar*. Barcelona: CEAC.

National Association for Sport and Physical Education (2002). Active Start: A Statement of Physical Activity Guidelines for Children Birth to Five Years. *Centro de recursos para la salud y seguridad en el cuidado infantil*. 2 (5). Pp. 1-10.

Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y Aprendizaje*. 55. Pp. 87-102.

Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: ALFAR.

Pérez, G. y Sánchez, J. (2010). Zonas de juego en el centro urbano. *Revista Digital*. 142. Pp. 1-11.

Perinat, A. (1998). Psicología del desarrollo. Un enfoque sistémico. Barcelona: Ediciones de la universidad Abierta de Cataluña.

Piaget, J. (1982). La psicología. En *Tendencias de la investigación en ciencias sociales*. Madrid: Alianza Universidad.

Recagno, I. (2005). El juego: construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad del niño. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*. 25 (2). Pp. 86-92.

Redondo, A. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Innovación y Experiencias Educativas*. 13. Pp. 1-8.

Reina, C. (2009). El juego infantil. *Innovación y Experiencias Educativas*. 15. Pp. 1-9.

Rüssel, A. (1970). El Juego de los niños. Barcelona: Herder.

Sarlé, P. (s/a). Juego y escuela. Un problema para la didáctica del nivel inicial. Universidad de Buenos Aires. Universidad Nacional de Quilmes. Pp. 1-18.

Torres, C. (2001). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Pp. 116-134

Torres, C. (s/a). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Pp. 113-134.

Una guía para los padres sobre la seguridad personal de los niños (1998). Centro Nacional para los niños desaparecidos o explotados.

Villegas, C. (1998). Influencia de Piaget en el desarrollo Moral. *Revista Latinoamericana de Psicología*. 30 (2). Pp. 223-232.

Vygotsky, L. (1966). El papel del juego en el desarrollo del niño. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.

Vygotsky, L. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Editorial Crítica

Wallon, H. (1942). El juego en la evolución psicológica del niño. Buenos Aires: Psique.

Wallon, H. (1987) Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Madrid: Visor-Mec.

Winnicott, D. (1971). Realidad y juego. Barcelona: Gedisa.

Artículo sobre los beneficios de jugar al aire libre, recuperado el 16 de abril de 2012: Beneficios de jugar al aire libre: Una alternativa para niños felices. Suite101.net <http://susanamartineztaberneru.suite101.net/beneficios-de-jugar-al-aire-libre-a9241#ixzz1tYCv3umz>.

El juego infantil en edad escolar

Artículo sobre parques infantiles, recuperado el 23 de marzo de 2012:
http://www.coeticor.org/pdf/newsletter_agosto2010/guia_parquesinfantiles.pdf.

Entrevista del periódico Universo, recuperado el 2 de mayo de 2012 en:
<http://www.eluniverso.com/2012/05/02/1/1445/familias-disfrutaron-feriado-parques-centros-comerciales.html>

ANEXOS

ANEXO 1

El presente cuestionario es una herramienta de una investigación sobre la importancia del JUEGO en el desarrollo integral del niño (a) en edad escolar, los datos serán tratados estadísticamente y de manera confidencial. Por anticipado te damos las gracias por participar.

No. identificación: _____

Nombre del niño: _____

Edad: _____ Peso: _____ Estatura: _____

Dirección del niño: _____

Vives en: departamento () casa () con jardín o patio () sin jardín o patio ()

¿Con quién vive?

¿Cuánto comes?

	Muy Frecuentemente 4 veces a la semana	Frecuentemente 3 veces a la semana	Ocasionalmente 1 vez a la semana
Pan			
Tortillas			
Frutas			
Verduras			
Sopas de pasta			
Carne			

¿Cuánto bebes?

	Muy Frecuentemente 4 veces a la semana	Frecuentemente 3 veces a la semana	Ocasionalmente 1 vez a la semana
Refrescos			
Jugos naturales			
Bebidas energéticas			
Agua de sabor			
Agua			

JUEGOS DE LUNES A VIERNES

Dónde juegas	Con quien juegas					Qué juegas	Qué tanto te diviertes		
	Amigos	Hnos.	Papá	Mamá	Otros		Nada	Poco	Mucho
Casa									
Deportivo									
Centro comercial									
Parque									
Calle									
Otros:									

JUEGOS DE LOS FINES DE SEMANA

Dónde juegas	Con quien juegas					Qué juegas (describir ampliamente el juego y los roles)	Qué tanto te diviertes		
	Amigos	Hnos.	Papá	Mamá	Otros		Nada	Poco	Mucho
Casa									
Deportivo									
Centro comercial									
Parque									
Calle									
Otros:									

ANEXO 2

Viviendas de los participantes de acuerdo a la proximidad de la escuela en la que se aplicó el instrumento.





ANEXO 3

Escenarios de juego, retomando como criterio la proximidad a la escuela donde se aplicó el instrumento.



El juego infantil en edad escolar





El juego infantil en edad escolar



El juego infantil en edad escolar



El juego infantil en edad escolar



El juego infantil en edad escolar



El juego infantil en edad escolar

