



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

I Z T A C A L A

**“Aprendizaje de roles de género a través del juego en espacios  
Abiertos y cerrados.”**

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

P R E S E N T A :

**Jessica Ivonne Chávez Tapia**

DIRECTOR: Dr. JOSÉ TRINIDAD GÓMEZ HERRERA

DICTAMINADORES: Dra. MARÍA ANTONIETA COVARRUBIAS TERÁN

Dr. ADRIÁN CUEVAS JIMÉNEZ



Los Reyes Iztacala, Edo. de México, 2013



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.

## **AGRADECIMIENTOS.**

*"A mi madre, por apoyarme en todo momento, por los valores que me ha inculcado y por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación a lo largo de mi vida. Gracias madre, por ser un ejemplo a seguir y sobre todo por brindarme tu amor."*

*"A mi padre por darme sustento y la oportunidad de estudiar en el transcurso de mi vida."*

*"A mi hermana Karen por ser una persona que me motiva a seguir adelante para apoyarla y ayudarla a que se desarrolle como persona, además de ser una de las personas más importantes en mi vida."*

*"A mis amigos que me acompañaron durante toda la carrera, gracias por los buenos momentos que pasamos."*

*"A mi pareja Aldo, por ser la persona en la que encuentro amor, apoyo, compañía, atención y momentos llenos de alegrías. Agradezco a la vida por darme una persona como tú, mi amor por ti crece todos los días. "*

*"Le agradezco a mi profesor José Gómez por brindarme su confianza, dedicación de tiempo y apoyo a lo largo de mi carrera y en la realización de mi tesis. Gracias. "*

*"A la profesora Maricela Osorio por su atención y dedicación de tiempo, con su ayuda logré obtener excelente calidad en mis análisis de resultados. "*

*"A mi abuelita Julia que siempre la llevo en mi corazón y sé que desde el cielo ella también está conmigo. "*

**A TODOS ELLOS GRACIAS POR FORMAR PARTE DE MI VIDA.**

## ÍNDICE.

<b>Resumen.</b>	1
<b>Introducción.</b>	2
<b>Capítulo 1. El juego en la infancia.</b>	6
1.1 Principales perspectivas teóricas del juego.	8
1.2 Ventajas de los juegos en el desarrollo infantil.	20
1.3 Tipos de juegos.	25
1.4 Juego y juguetes.	29
1.5 Espacios de juegos	33
<b>Capítulo 2. Roles de género</b>	38
2.1 ¿Qué es género?.	38
2.2 Estereotipos de género.	43
2.3 Estereotipos de género en la infancia.	44
2.4 Los juegos virtuales en la infancia.	46
2.5 Los juegos de actividad física en la infancia.	49
2.6 Los juegos simbólicos en la infancia.	51
2.7 Los juegos de mesa en la infancia.	53
<b>Capítulo 3. Metodología.</b>	55
<b>Capítulo 4. Análisis de resultados.</b>	60
<b>Capítulo 5. Discusión.</b>	116
<b>Capítulo 6. Conclusión.</b>	131
<b>Bibliografía.</b>	136
<b>Anexos.</b>	140

## **RESUMEN.**

El presente estudio tuvo como objetivo determinar los espacios y juegos que propician el aprendizaje de roles sociales en niños mexicanos de edad escolar. Para ello se aplicó un cuestionario a 261 niños, 147 pertenecientes al sexo femenino y 114 al género masculino; dicho cuestionario constó de los siguientes reactivos: 1) se les preguntó sus respectivos datos demográficos, 2) lugares donde juega, 3) con quienes juega y 4) a que juega entre semana y fines de semana. Asimismo se aplicó una entrevista semiestructurada a 20 niños y 20 niñas, elegidos mediante un muestreo probabilístico aleatorio estratificado; se les preguntó con base al cuestionario aplicado: ¿Cómo se juega? Y ¿Qué haces tú cuando lo juegas?. Se encontró que a través del juego en distintos espacios, los niños aprenden roles sociales dependiendo al género que pertenezcan. Así como una falta de conocimiento de los padres para promover juegos que proporcionen al infante un desarrollo integral sin importar el género de sus hijos.

## INTRODUCCIÓN.

La importancia del juego en la infancia es vital, ya que condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. Si bien la evolución del niño y de sus juegos, como la necesidad del juego en general, se presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos, las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas. Condicionado por los tipos de hábitat o de subsistencia, limitado o estimulado por las instituciones familiares, políticas y religiosas, funcionando como una verdadera institución, el juego infantil, con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social.

Es así, que los juegos han conformado un mecanismo de aprendizaje que está presente y se desarrolla de manera significativa desde los primeros años de vida. De este modo, se podrían definir como una forma de socialización que ha de ser revisada desde múltiples factores: espacios, roles, tiempos, entre otros; siendo una manera de interpretar el mundo desde la subjetividad.

Retomando lo anteriormente dicho, se puede afirmar que todas las niñas y niños tienen la necesidad de jugar y de divertirse. De esta forma, satisfacen su necesidad de moverse, curiosear, crear, relacionarse, expresarse, intercambiar vivencias, acciones y pensamientos; en definitiva, su necesidad de estar y de vivir en el mundo.

Por otro lado Barger & Thompson (1997), dicen que la niña o el niño al nacer, son seres indiferenciados, sin identidad personal, que no distinguen su propio Yo, de aquello que les rodea. Será mediante la interacción con el entorno

en el que vive, los juegos que realice y juguetes utilizados como adquiriera paulatinamente su propia identidad personal. Así pues, el entorno más importante que rodea al infante está formado por sus padres y el ambiente en el que viven, convirtiéndose en los primeros agentes relevantes en el proceso de construcción de su identidad. Siendo la influencia de los padres la que comienza a manifestarse incluso antes del nacimiento, pues cuando una pareja conoce que ha engendrado un ser, empieza a imaginar cómo será, qué valores y actitudes desarrollará; así como la clase de juegos y juguetes que le permitirán utilizar al infante. Además, cuando se conoce el sexo del bebé, se comienza a pensar en cómo se va a educar.

Los nuevos padres, al tener un bebé preparan su habitación, donde las criaturas adquieren sus primeras experiencias, en interacción con el medio y con las personas que le van a rodear. Se selecciona cuidadosamente el color de las paredes, los muñecos, juguetes, animales o dibujos que le rodearán en sus primeros momentos de vida, el mobiliario y la ropa. Pero según Barger y Thompson (1997) serán diferentes en el caso de las niñas del de los niños.

De esta manera se observa como se van creando expectativas del futuro sobre el hijo o la hija. Éstas suelen ser un reflejo de los modelos generalizados en la sociedad; es decir, un patrón de cómo socialmente se considera “adecuado” que sean las niñas y como la sociedad considera “adecuado” que sean los niños.

Por ejemplo actualmente los juguetes y juegos se pueden dividir en función del género de quién los vaya a utilizar. Esto provoca que se fomenten roles y modos de relaciones diferentes, haciendo que el desarrollo personal sea distinto, ya que si no juegan a lo mismo no desarrollan las mismas capacidades.

Entonces la actividad lúdica en la niñez es un proceso psicológico que contribuye en la construcción de la identidad de género y la incorporación de roles,



valores, actitudes, comportamientos y aspiraciones acordes con lo que la sociedad reconoce como válido para hombres y mujeres por tanto, el juego y el juguete son imprescindibles en la infancia y nadie puede dudar de que son fundamentales para el desarrollo psicológico de los niños; además de que mediante éstos se inculcan roles sociales distintos para hombres y mujeres.

Por otro lado, no todo juego o juguete tiene efectos positivos en su desarrollo, pues existen juegos que son un producto más de consumo y se diseñan para que estos sean masivos y lleguen a un público determinado.

Es por eso que la investigación a realizar trata sobre el aprendizaje de Roles de género en la infancia a través del juego en diversos espacios (casa, calle, parque, centro comercial, deportivo), pues aún no se le ha dado la suficiente importancia y atención en México, debido a que a menudo, se ha centrado las investigaciones sobre el juego, exclusivamente en el desarrollo cognitivo del niño, subestimando así, las destrezas y aprendizajes de valores que los infantes adquieren a través del juego en los espacios físicos que se desenvuelven y que permearán en sus actitudes, creencias y comportamientos en una etapa adulta. El objetivo de esta investigación fue determinar los juegos que propician el aprendizaje de roles sociales en niños mexicanos de edad escolar en espacios cerrados y abiertos; con lo que se pretendió obtener un entendimiento profundo del aprendizaje de roles sexuales en la infancia en niños y niñas, particularmente del papel que desempeña el juego en la adquisición de dichos roles.

Los objetivos específicos de la presente investigación fueron:

- Determinar a que juegan niños y niñas en los espacios abiertos y cerrados.
- Comparar los juegos de niños y niñas en edad escolar.
- Analizar la promoción de roles de género en la infancia a partir de los acompañantes de juego, en espacios cerrados y abiertos.

- Analizar las cualidades de los diferentes tipos de juego, que intervienen en la promoción y la adquisición de roles sociales en niños y niñas.

# 1. EL JUEGO EN LA INFANCIA.

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

Varios autores se han esforzado por abordar el juego, a partir de una teoría general, uno de los más importantes es el francés Roger Caillois (1986), quien lo definió con las siguientes características:

- 1) Libre.- ya que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa.
- 2) Separada.- circunscrita en límites de espacio y de tiempos precisos y fijados de antemano.
- 3) Incierta.- cuyo desarrollo no puede determinarse y el resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta laxitud en la necesidad de inventar.
- 4) Improductiva.- que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo del juego.
- 5) Reglamentada.- sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta.
- 6) Ficticia.- acompañada de una conciencia específica de realidad subalterna o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Por otro lado como ya se ha mencionado, la actividad propia del niño es el juego, éste desempeña un papel importante en la evolución psíquica del infante, quien dedica a ella un gran interés; por eso, entre los diferentes tipos de juegos se deben distinguir los que se realizan con objetos reales, de los que se realizan con objetos imaginarios. Las actividades lúdicas en las cuales los objetos son imaginarios tienen repercusión más amplia desde el punto de vista psicológico, ya que el material no limita ni dirige al niño; este juego imaginativo tiene importancia para su desarrollo social, mental y emocional, debido a que descarga sus emociones en el juego, da escape a su agresividad, a su temor y a su tensión, y en sus actos de fingimiento descarga su necesidad de protección, seguridad y dominio. Así, el juego es la válvula de escape del niño, es el puente entre la realidad y la imaginación y un ensayo del papel que desea desempeñar en la vida (Wolff, 1979).

Además, el juego hace referencia a una actividad donde lo individual adquiere una gran importancia al confluir en un espacio social, constituyendo un microcosmos en el que están claramente reflejadas las características del pensar, el sentir y el actuar de cada uno en relación con los demás (Nakayama, 2005).

Cabe mencionar que de todas las definiciones que se conocen sobre el juego, quizás el común denominador, sea el de una actividad gratuita en la que existe una pérdida de vinculación entre los medios y los fines, donde aparentemente el juego es una actividad sin finalidad y sin fin, que existe en todas las culturas y civilizaciones; es decir, que es una actividad lúdica con carácter universal (Lázaro, 1995). Así pues, el propósito del juego infantil es conectar a los niños con la sociedad a través de objetos y acciones que imitan la vida cotidiana de los adultos; donde también los niños son capaces de crear un mundo propio, disponiendo las cosas según prefieran.

En cuanto a su etimología, el término juego procede del: latín “iocum” (broma, diversión), y “ludus”, (lúdica) que es el acto de jugar. Gutiérrez (2004),

señala que esta palabra tiene diversas acepciones; por tanto, desde una perspectiva psicológica es posible definir al juego de diversas formas. A continuación se presentan algunos de ellos.

### **1.1 Principales perspectivas teóricas del juego.**

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855), lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada y es mediante el juego donde se gastan las energías sobrantes. Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante el juego, el cual produce relajación en el individuo. Por su parte Groos (1898), define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados; el juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la edad adulta.

En el siglo XX, Hall (1904; citado en Linaza, 1992), asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar la historia de la humanidad. Posteriormente, aparecen nuevos planteamientos teóricos desde diversos enfoques, que han ido surgiendo en psicología.

#### **Perspectiva psicoanalítica.**

Haciendo referencia a la perspectiva psicoanalítica representada por Freud (citado en Linaza, 1992), el cual vincula el juego con los sentimientos inconscientes y al símbolo como el disfraz en el que éstos se ocultan, la realización de deseos que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se llevan a cabo en el niño a través del juego; por tanto, sería el principio del placer quien, eludiendo la censura mediante la adopción de formas simbólicas, gobierna las actividades lúdicas infantiles. Entonces Freud, 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. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

Así, en el pensamiento del niño, la fantasía creadora tiene gran importancia, gracias a ésta interpreta subjetivamente hechos objetivos. Es frecuente que el niño no distinga todavía entre lo real y lo que él añade mentalmente, el niño en esta etapa empieza a fanfarronear; es decir, a exagerar mucho cuando relata aún propias experiencias o a describir como vividos por él mismo sucesos que sólo conoce de oídas. La inclinación del niño a tratar a sus juguetes y otros objetos como si fueran personas es muy común encontrarlo en niños de edad preescolar, a éste rasgo infantil se le conoce como antropomorfismo (Clauss, 1966).

#### **Perspectiva teórica de Wallon.**

Wallon (1984), dice que el juego del niño se asemeja a una exploración jubilosa o apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función, de tal suerte que los juegos serían la prefiguración y el aprendizaje de las actividades que deben imponerse más tarde. El autor citado argumenta que el juego no es en esencia, algo que no requiera esfuerzo, puesto que el juego puede exigir y liberar cantidades de energía mayores que las que podría requerir una tarea obligatoria. Wallon también nos habla acerca de que las etapas del desarrollo del niño están marcadas por la explosión de actividades que parecen, durante cierto tiempo, acapararlo casi por completo y de las que no parece cansarse de buscar todos los efectos posibles. De esta manera, de edad en edad, los juegos señalan la aparición de funciones muy variadas. Por ejemplo, las funciones de articulación, de memoria verbal y de enumeración, cómo las fórmulas o frases que utilizan los niños en sus juegos y que aprenden unos de otros; las funciones de sociabilidad, que se manifiestan en los equipos, los clanes y las bandas a las que se enfrentan, y en los que se distribuyen papeles para lograr una colaboración eficaz.

Haciendo mención a la ficción, ésta forma parte del juego por naturaleza, puesto que se opone a la realidad, al respecto Janet (citado en Wallon, 1984) ha demostrado que el niño no se engaña con los simulacros que utiliza y que éste se divierte con su libre fantasía a costa de las cosas y de la credibilidad cómplice que puede hallar en el adulto. De este modo, fingiendo, el niño creé en su fantasía; superpone a aquellas ya existentes, una nueva ficción que le divierte. Pero ésta no es sino una fase negativa de la que se cansa rápidamente, pues en seguida necesita más verosimilitud o por lo menos más astucia en la representación. Así pues, se obliga a lograr una mayor conformidad entre el objeto y el equivalente que trata de darle y los logros obtenidos le alegran, como una victoria de sus aptitudes simbólicas.

En el juego, el niño también repite las experiencias que acaba de vivir, reproduce e imita; de esta manera, la imitación es una regla del juego, la única que le es accesible al niño, ya que no puede superar el modelo concreto y vivo para llegar a la abstracción. Dicha imitación no es indiscriminada; por el contrario, es selectiva en alto grado y se refiere a las personas que tienen mayor prestigio para el niño; es decir, que están más cerca de sus sentimientos y que ejercen una atracción en la que, habitualmente, sus afectos no están ausentes (Wallon, 1984).

### **Perspectiva Histórico-cultural.**

En el enfoque sociocultural formulado por Vigotsky, aborda la explicación de la naturaleza del juego en el contexto general del desarrollo del niño. Vigotsky (1979), concibe el juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir roles sociales funcionales. En esta teoría el juego es un factor trascendental en el desarrollo del niño y generador de la adaptación social. Además éste autor refiere que las funciones internas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del juego del niño: la primera vez en las actividades colectivas y en las actividades sociales; o sea, como funciones intersíquicas, la segunda en las actividades individuales como

propiedades internas del pensamiento del niño; o sea, como funciones intrapsíquicas.

Asimismo, cuando este autor habla del juego se refiere, exclusivamente al juego simbólico o de representación. La interpretación que hace del juego simbólico es en parte diferente de los estudios piagetianos. Según Ortega (1992), tanto en Piaget como en Vigotsky el juego simbólico es una respuesta del niño frente a los requerimientos del mundo de los adultos. Pero, mientras que para Piaget el juego es una forma de compensar esta imposibilidad de adaptación e inmadurez de las estructuras cognitivas, para Vigotsky la característica específica del símbolo lúdico le permite llegar a una elaboración de la necesidad no resuelta. De esta manera, aquello que el ambiente deja sin satisfacción es resuelto a través del juego con un conjunto de acciones adaptativas.

Vigotsky (1988), señala dos criterios que permiten distinguir el juego infantil de otras formas de actividad: la creación por parte del niño de una situación imaginaria y la presencia de las reglas como parte de esta situación. Esta presencia de reglas no queda restringida sólo a los juegos clásicamente descritos como reglados, sino que resulta constitutiva de toda situación de juegos simbólicos.

Vigotsky (citado en Nakayama, 2005) concibe el juego simbólico como trascendental para el desarrollo del niño, sostiene que el juego es el que facilita el paso de adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes. Así, el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo; ya que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Pues todas las funciones psicológicas superiores se originan como relaciones entre los seres humanos, y es ahí en donde el juego grupal adquiere suma importancia en el desarrollo individual. Entonces aunque el juego no es la actividad predominante en la infancia, constituye el motor de desarrollo, en la medida en que crea



continuamente zonas de desarrollo próximo. Pero para que ello ocurra, existen una serie de condiciones. Estas condiciones suponen que el juego:

- Implique al niño grados mayores de conciencia de las reglas de conducta y comportamientos previsibles o verosímiles dentro del escenario construido.
- Atienda de modo relativo a las prescripciones sociales usuales para los roles representados en las situaciones que se imaginan.

De esta forma, Linaza (1992), menciona que Vigotsky consideraba que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo o como él lo llamaba, el “juego protagonizado”. El cual se refiere a un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles de adultos y de sus interacciones sociales; el juego protagonizado tiene ya unas reglas necesarias para definir un rol social y el carácter necesariamente complementario de estos roles para definir un tema de juego. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo son implícitas en la medida en que están referidas a lo que ocurre en el mundo real, mientras que el énfasis en estos juegos está en su componente de ficción.

Por otro lado, para Elkonin (1980), la regla aparece junto a la representación del papel en el juego protagonizado, al mismo tiempo traza cuatro fases en el acatamiento de la regla: en la primera fase no hay reglas ya que de hecho tampoco hay rol; en la segunda fase la regla aún no se manifiesta claramente pero en los casos de conflicto vence ya el deseo de actuar con el objeto; en la tercera fase la regla entra claramente en función, pero no determina del todo la conducta y se infringe al surgir el deseo de hacer otra acción; en la cuarta fase la conducta viene determinada por los papeles asumidos y en la lucha entre la regla y el deseo vence siempre la regla, pese a la diferencia exterior existente entre los juegos con personajes y los juegos con reglas. Elkonin añade que el tema del juego viene determinado por la realidad social que rodea al niño y que éste reconstruye al jugar. El nivel de desarrollo intelectual del niño y su

experiencia concreta determinan el nivel de juego, estos diferentes niveles de juego sobre un mismo tema constituyen su contenido.

Ulteriormente Elkonin (1980), propone distintos niveles de desarrollo del juego protagonizado, afirmando que el desarrollo del juego va de la acción concreta con los objetos a la acción lúdica sintetizada, y de ésta, a la acción lúdica protagonizada, por ejemplo: hay una cuchara; dar de comer con la cuchara; dar de comer con la cuchara a la muñeca; dar de comer a la muñeca como la mamá. Así este autor establece distintos niveles de desarrollo del juego respecto a los siguientes aspectos:

1. Respecto al contenido del juego. Éste evoluciona desde las acciones con los objetos dirigidas al compañero de juego (primer nivel), a poner en primer plano la correspondencia acción lúdica/acción real (segundo nivel), a ejecutar las acciones dimanantes del papel (tercer nivel) y a ejecutar acciones relacionadas con la actitud adoptada ante otras personas cuyos papeles interpretan otros niños.
2. Respecto a la presencia del rol en el juego. En el primer nivel los papeles vienen determinados por el carácter de las acciones y no al revés. En el segundo los papeles son denominados por los niños y la representación se reduce a ejecutar acciones relacionadas con el papel dado. En el tercer nivel los papeles están bien perfilados y realzados y encauzan el comportamiento del niño. En el cuarto los papeles están destacados y el niño observa claramente una línea de conducta; aparece el histrionismo y el habla teatral.
3. Respecto al carácter de la lógica de las acciones. En el primer nivel las acciones son monótonas y constan de una serie de operaciones que se repiten. En el segundo nivel la lógica de las acciones viene determinada por la sucesión de hechos de la vida (observada en la vida real). En el tercer nivel la lógica de las acciones se determina por el papel asumido, las acciones cobran variedad. En el cuarto nivel las acciones se despliegan en orden estricto respecto a la vida real, quedan destacadas las dirigidas a los diversos personajes del juego.

4. Respecto a la actitud del niño ante la alteración de la lógica de las acciones. Al principio se infringe con facilidad sin que los niños protesten (primer nivel); en el segundo la alteración no se acepta pero tampoco se protesta; en el tercero la infracción es protestada alegando que “así no es en la vida”; en el cuarto nivel las infracciones se rechazan invocando la racionalidad de las reglas. Así, la teoría del juego protagonizado, de Vigotsky y Elkonin, considera como unidad fundamental del juego el “juego protagonizado”, característico de los niños en edad escolar.

### **Perspectiva teórica de Piaget.**

Piaget (citado en Linaza, 2002), dice que el juego consiste en una orientación del propio individuo hacia su comportamiento, una preponderancia de los medios sobre los fines de la conducta, en definitiva, un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en teoría, un equilibrio entre ambos polos, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras cognitivas es el paradigma de predominio de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación.

De esta manera, partiendo de observaciones del juego en las diferentes etapas de la infancia, Piaget clasificó los juegos en:

1. Juego funcional (en el estadio sensoriomotor de 0 a 2 años), que se caracteriza por esbozos de juegos que se expresan en movimiento de las extremidades y en cuya ejecución se descubre el placer funcional.

Situados en este punto, cabe mencionar la “imitación diferida” que se inicia en ausencia del modelo. En una conducta de imitación sensoriomotora, el niño comienza por imitar en presencia del modelo (p. ej., un movimiento de la mano), después de lo cual puede continuar en ausencia de ese modelo, sin que ello implique ninguna representación en pensamiento.

También es conveniente decir lo que Piaget e Inhelder, (1993), señalan al término del período sensoriomotor, es decir, hacia un año y medio o dos años, aparece una función esencial para la evolución de las conductas ulteriores, y que consiste en representar algo, que puede ser un “significado” cualquiera tal como un objeto, acontecimiento, esquema conceptual, etc; por medio de un “significante” diferenciado y que sólo sirve para esa representación: lenguaje, imagen mental o gesto simbólico; que se denomina “simbólica” o “función semiótica” que cumple la función generadora de la representación.

2. Juego simbólico (en el estadio preoperacional de 2 a 6 años), el cual implica la capacidad de representación mental de un objeto o situación ausente, imitación, lenguaje, dibujo e imagen mental, como jugar al “papá y la mamá”, “al doctor”, “al supermercado”, etc.

A partir del segundo año en el desarrollo del niño aparecen un conjunto de conductas que implican la evocación representativa de un objeto o de un acontecimiento ausente o que supone, en consecuencia, la construcción o el empleo de significantes diferenciados, ya que deben poder referirse a elementos no perceptibles tanto como a los que están presentes, en donde es posible distinguir la imitación diferida y la conducta de juego.

De acuerdo con Piaget e Inhelder (1993), el juego simbólico es indispensable para el niño, ya que para su equilibrio afectivo e intelectual es importante que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino por el contrario; la asimilación de lo real al yo, por tanto el juego es aquel que transforma lo real, por asimilación más o menos pura, a las necesidades del yo, mientras que la imitación es acomodación más o menos pura a los modelos exteriores.

Es importante mencionar que el instrumento esencial de adaptación es el lenguaje, que no es inventado por el niño, sino que le es transmitido en formas ya hechas, obligadas y de naturaleza colectiva; es decir, impropias para expresar las

necesidades o las experiencias vividas por el yo. Por tanto es indispensable para el niño que pueda disponer igualmente de un medio propio de expresión, es decir, de un sistema de significantes contruidos por él y adaptables a sus deseos, tal es el sistema de símbolos propios del juego simbólico, tomados de la imitación a título de instrumentos; pero de una imitación no perseguida por ella misma, sino simplemente utilizada como medio evocador al servicio de la asimilación lúdica, que recibe el nombre de juego simbólico y es la asimilación asegurada por el lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a la medida de las necesidades.

Continuando con la misma temática, Linaza (1992), agrega que el juego simbólico es un juego de ficción, éste reúne características sobresalientes e indudablemente es el predominante en la edad preescolar; este mismo, es el juego de pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes. Fingir, ya sea en solitario o en compañía de otros niños, abre a estos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad, de distorsionarla, de plegarla a su deseo y de recrearla distinta en su imaginación. Al jugar, el niño domina esa realidad por la que se ve continuamente dominado, los animales y monstruos que les fascinan y asustan al mismo tiempo, se convierten en sumisas criaturas de su fantasía. En un primer instante, el juego simbólico se lleva a cabo de manera individual, o si se realiza en presencia de otros, equivale a lo que se ha llamado juego en paralelo, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos generales de sí mismo, esta ausencia de cooperación entre los jugadores llevó a Piaget a definir al juego simbólico como juego egocéntrico centrado en los propios deseos e intereses. No obstante, el juego simbólico no es mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y con frecuencia exageradas, la aportación principal de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sólo sirven para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes.

Cabe señalar, que entre los 6 y 7 años, es decir a partir de la adquisición sistemática del lenguaje, aparecen una serie de formas de símbolos lúdicos, la primera de estas formas es la “proyección de esquemas simbólicos” sobre objetos nuevos. Una vez constituido un esquema simbólico que el niño reproduce por sí mismo, llega un momento en que el sujeto atribuirá a otro y a las cosas mismas el esquema que se la ha hecho familiar. La “proyección de los esquemas simbólicos sobre objetos nuevos”, no es sino la generalización de esas conductas. En el mismo nivel de desarrollo se constituye una forma de juego, cuya apariencia difiere de las precedentes, pero es su complementario, el cual es “la proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos”; es decir, se trata de una proyección de esquemas simbólicos, tomados de algunos modelos imitados y no directamente de la acción propia. Por otro lado, la segunda etapa de la formación de los juegos simbólicos, recibe el nombre de “asimilación simple de un objeto a otro”, la asimilación de un objeto a otro está implicada ya en los tipos precedentes en el “esquema simbólico”, por ejemplo: una cola de asno es tomada por una almohada, en las proyecciones de esquemas simbólicos y de los esquemas de imitación una cajita es tomada por un cuerno de caza, etc. Pero en los dos tipos anteriores estas asimilaciones están insertadas en las acciones de conjunto que los infantes determinan.

Una característica importante durante este periodo, tal como lo señala Piaget (1987), es que los juegos simbólicos comienzan a desaparecer, ya que al aproximarse cada vez más a lo real, el símbolo llega a perder su carácter de deformación para convertirse en una simple representación imitativa de la realidad. Así pues, tres nuevos caracteres diferencian a los juegos simbólicos: el primero de ellos es el orden relativo de las construcciones lúdicas por oposición a la incoherencia de las combinaciones simbólicas. Naturalmente es difícil evaluar el progreso de la secuencia y del orden en el juego mismo, que es por excelencia una actividad libre y tanto más que este carácter sigue siendo en sí mismo relativo, si se le compara con las sistematizaciones posteriores. Un segundo

progreso esencial de los juegos es la preocupación creciente por la veracidad de la imitación exacta de lo real. El símbolo lúdico evoluciona en el sentido de una simple copia de lo real y sólo el tema general de las escenas sigue siendo simbólico. El tercer carácter es el comienzo del simbolismo colectivo, es decir, la presencia de la diferenciación y adecuación en los papeles.

3. Juego reglado (en el estadio operacional concreto de 6 a 12 años), en el que se incluye un factor social que obliga a generar una regla ordenadora. Es importante considerar que desde esta perspectiva el juego está condicionado por la etapa y las características de la misma. Por lo tanto, los juegos tradicionales de reglas tienen un importante componente motor (correr, saltar, desplazar una pelota etc.) y presuponen una representación colectiva del significado de sus acciones (ser prisionero, héroe en un rescate, chutar a gol en el fútbol), pero ambos aspectos están subordinados a la regla, que constituye la característica propia (Linaza, 1992).

El inicio del juego de reglas depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición, por ejemplo: la presencia de hermanos mayores facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Por otro lado, en el juego de reglas hay que realizar ciertas acciones y evitar otras, hay que seguir reglas, que son voluntariamente aceptadas y dan pie a una competición dentro de un acuerdo. Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y sólo a medida de que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas, este conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permiten incorporarse al juego de otros algo mayores que ellos, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene el carácter de verdad absoluta. El niño para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de la negociación (op cit.).

Así los juegos de reglas se sitúan como importantes en la socialización del niño teniendo en cuenta que los intercambios sociales del nivel preoperatorio son de carácter precooperativo; es decir, a la vez sociales, desde el punto de vista del sujeto, y centrados sobre el propio niño y sobre su actividad propia precursor del egocentrismo infantil (Piaget e Inhelder, 1984). Piaget vincula estos juegos al nacimiento del juicio moral y la autonomía en el niño, distinguiendo la captación de la regla en los menores de unos 7 años que las consideran como “sagradas” e “intangibles”; el juego se sitúa siempre entre la regla y lo arbitrario, lo secreto y lo compartido, lo prohibido y lo autorizado, lo incierto y lo codificado, lo real y lo ficticio.

Piaget analizaba detalladamente la concepción del juego dándole la capacidad de representar o de simbolizar, le concedía un papel muy relevante al juego simbólico y principalmente de 2 a 7 años cuando está en pleno apogeo, el cual no es sólo asimilación de lo real al Yo, como el juego en general, sino asimilación asegurada (lo que la refuerza) por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a la medida de las necesidades (Piaget e Inhelder, 1984).

### **Perspectiva teórica de Bruner.**

Finalmente otro autor que contribuye de manera importante al tema del juego es Bruner (1989), quien dice que el juego está ligado directamente a la madurez con la que nacen los seres humanos y que es la que le va a permitir producir una gran cantidad de conductas variadas que den lugar a la adaptación.

El autor reconoce que durante la etapa de inmadurez el juego desempeña importantes funciones que hacen posible que el organismo joven experimente conductas complejas, sin la intención de tener que alcanzar un objetivo; por ello el juego, para dicho autor es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y por tanto de aprender en una situación menos arriesgada. En el juego el niño o niña logra metas sin proponérselo, sin verse frustrado cuando no las alcanza, porque la propia realización de la actividad resulta placentera.



## **1.2 Ventajas de los juegos en el desarrollo infantil.**

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 y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Señalando a Bijou (1982), es a través del juego donde el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (el juego 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 cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

De acuerdo a López (1989), 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 dicho autor argumenta que el juego, ayuda al infante a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. 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:

1) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. 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 que 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 y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y 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, 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/a 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, desarrollando 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 movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

3) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget (1987), son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el 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/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan 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 dotes creativas. Podría decirse que 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 les 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, pero unos al lado de otros. 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.

Según Moyles (1990), existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participaciones individuales o colectivas y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Finalmente López (1989), describe determinadas funciones del juego en el desarrollo infantil, las cuales se presentan a continuación:

<b>ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO</b>			
<b>Desarrollo psicomotor</b>	<b>Desarrollo cognitivo</b>	<b>Desarrollo social</b>	<b>Desarrollo emocional</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Equilibrio</li> <li>- Fuerza</li> <li>- Manipulación de objetos</li> <li>- Dominio de los sentidos</li> <li>- Discriminación de los sentidos</li> <li>- Coordinación oculo-motriz.</li> <li>- Capacidad de imitación.</li> <li>- Coordinación motora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático</li> <li>- Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.</li> </ul>	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesos de comunicación y cooperación con los demás</li> <li>- Conocimiento del mundo del adulto</li> <li>- Preparación para la vida laboral</li> <li>- Estimulación de la moralidad.</li> </ul> <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos</li> <li>- Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales</li> <li>- Disminuye las conductas agresivas y pasivas</li> <li>- Facilita la aceptación interracial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la subjetividad del niño</li> <li>- Produce satisfacción emocional</li> <li>- Controla la ansiedad</li> <li>- Controla la expresión simbólica de la agresividad</li> <li>- Facilita la resolución de conflictos</li> <li>- Facilita patrones de identificación sexual</li> </ul>

*Funciones del juego en el desarrollo de la infancia.*

### 1.3 Tipos de Juego.

Ya se ha mencionado la importancia del juego para el desarrollo infantil y es a través de los diferentes tipos de juegos donde el niño puede aprender una gran cantidad de cosas, por lo que es importante distinguir entre los diferentes tipos de juego y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo. Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o del número de participantes, es decir juegos individuales, colectivos o sociales y a continuación se exponen los más importantes de acuerdo a Piaget (1987):

Juegos de ejercicio: es característico en la etapa sensoriomotora. Son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Repetir acciones como morder, lanzar, chupar, correr, golpear, etc., podrían ser consideradas juegos de ejercicio y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos. Algunos ejemplos de este tipo de juegos son: sonajeros, triciclos, arrastres, pelotas y todos aquellos juegos en los que la actividad es repetitiva. Son los primeros juegos que realiza el niño y aunque la edad por excelencia para este tipo de juegos son los primeros tres años, en edades superiores también se pueden encontrar, y a mayor edad, los juegos evolucionan en cuanto a sus movimientos y desplazamientos; por ejemplo en los niños mayores de tres años se encuentran juegos como andar en bici y juegos de deportes.

Los juegos de ejercicio son fundamentales porque contribuyen al desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio. Suelen fomentar la auto-superación, pues con ellos, cuanto más se practican, mejores resultados se obtienen.

Juegos de ensamblaje: no constituye una etapa en sí de la secuencia evolutiva del niño y consiste en encajar, ensamblar, superponer, apilar, juntar piezas, etc. Estos juegos se desarrollan cuando un niño se fija una meta la de

construir, y con un conjunto de movimientos, manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas lo consigue.

En los primeros años de vida, las construcciones realizadas suelen ser de carácter muy simple, con elementos simbólicos y con frecuencia requieren la ayuda del adulto. Conforme se va aumentando la edad, las construcciones empiezan a ser más elaboradas y por ello se hace cada vez más imprescindible la secuencialización de las acciones y la necesidad de seguir con rigor las instrucciones de montaje proporcionadas por el fabricante.

Algunos juegos de este tipo son los rompecabezas, los mecanos, las maquetas para construir y todos aquellos juegos en los que la actividad lúdica, se centre de una forma u otra en apilar o unir piezas con vistas a conseguir resultados.

Estos juegos contribuyen fundamentalmente a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar las instrucciones. Suelen favorecer también la autoestima y la auto-superación.

Los juegos simbólicos: característicos de la etapa preconceptual. Son aquellos que implican la representación de un objeto por otro. Simulan acontecimientos imaginarios e interpretan escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, etcétera.

Este tipo de juego se comienza a observar a partir de los 2 años y conforme aumenta la edad, cada vez se va haciendo más complejo, más elaborado y con mayor cantidad de detalles. En los primeros años se centra en la vida más próxima del niño (la familia, los animales, el colegio, la casa) y luego en entornos más alejados (las profesiones, los roles sociales y los personajes de ficción).

Algunos tipos de estos juegos son con las muñecas, con vehículos, con los superhéroes y todos aquellos que de una forma u otra reproduzcan el mundo de los adultos, ya sea de situaciones cotidianas o de personajes de ficción.

Los juegos simbólicos ayuda en la adquisición de conocimientos sobre lo que está bien y mal, se aprenden sobre los roles establecidos de la sociedad adulta, el desarrollo del lenguaje está muy asociado a este tipo de juegos pues los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, favorecen también la imaginación y la creatividad.

Los juegos de reglas: son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Es a la edad de 4 años, cuando empiezan a surgir estos juegos. Al principio suelen ser juegos de habilidad, asociación, atención o memoria y con frecuencia requieren la participación de un adulto o de otros niños de mayor edad. En edades superiores, la variedad y complejidad de este tipo de juegos va siendo mayor; van incorporándose juegos de preguntas y respuestas, juegos de ordenador, juegos de estrategia, de deducción, etcétera.

La mayoría de ellos son juegos de mesa o de tablero, pero también hay otros juegos de reglas con los que se juega en otras situaciones, como por ejemplo los deportes. Este tipo de juegos implica la participación de varios jugadores, pero también es posible que se trate de juegos individuales en los que el jugador a de seguir unas normas para conseguir el objetivo previsto.

Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a ganar y a perder, a respetar turnos, respetar normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. Además son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades; favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.



Por lo contrario Rüssel (1970), realiza una clasificación distinta a la anterior, parte de un criterio muy amplio del juego en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia y una manifestación de la vida que se adapta a la inmadurez del niño. Rüssel clasifica el juego en cuatro modalidades interrelacionadas entre sí:

Juego configurativo. En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. El niño goza dando forma y mientras lleva a efecto la acción más que con la obra concluida.

Juego de entrega. Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega.

Juego de representación de personajes. Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, 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. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia.

Juego reglado. Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso, las acatan fácilmente. El juego de reglas perdura hasta la edad adulta, aunque ya no ven la regla como una exigencia cuasisagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

Finalmente siguiendo la clasificación de Ortega (1992) en su libro "El juego infantil y la construcción social del conocimiento", él define que hay cinco tipos de juegos:

Juego 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, imitar peleas, etc.

Juego 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.

Juego 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.

#### **1.4 Juego y juguetes.**

Si bien muchas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo objetos materiales específicos, como por ejemplo: correr, saltar, inventar palabras, etc; no

se puede dejar de considerar la importancia de los juguetes y objetos lúdicos como soporte del juego.

Diversos autores coinciden en señalar que los juguetes son para entretenerse, para distraerse, para divertirse, para que los niños hagan lo que quieran y para aprender sirviéndose de estos 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 el desarrollo de su cuerpo, su motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad (Moyles, 1990).

El juguete es por tanto, uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos: representa y ofrece a las jóvenes generaciones mundos adultos en miniatura con claras referencias sociales y culturales. Son objetos materiales cargados de valores y connotaciones culturales, de ideas preconcebidas, de roles que orientan al juego. Hechos para jugar se convierten en elementos de una práctica social que enseña a adaptarse al mundo adulto e informa sobre la organización ideológica, cultural y mental de las sociedades.

Entonces el juguete puede ser soporte óptimo para que los niños y niñas puedan expresar su mundo interior, sus miedos, angustias, deseos, fantasías e ilusiones.

Siguiendo a Borja (1994), él considera tres niveles de objetos o juguetes:

- 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 objetivo 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. Así, por ejemplo, los aros, las pelotas o las sencillas muñecas de siempre.

- Juguetes-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 su parte el Instituto Internacional para la promoción del Buen Juguete (citado en Chamorro, 2010), 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 creadora.

Entonces para Chamorro (2010), todos los buenos juguetes son educativos en la medida en que, cumpliendo con estas características inviten, estimulen y diversifiquen el juego como actividad. Los niños al actuar, al realizar actividades, con los juguetes llevan a cabo un proceso dinámico de desarrollo. Siendo que los juguetes preferidos son los más polivalentes, los que permiten la ejecución de múltiples posibilidades, los que disponen de accesorios y complementos para hacer más variada la actividad lúdica. Además es fundamental garantizar la adecuación entre la edad de los usuarios/as y el juguete. El concepto edad equivale al de capacidad que la niña/o tiene de disfrutar y ser feliz con él y equivale a que no sea demasiado complicado para sus posibilidades porque

entonces se puede sentir 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.

Por otro lado atendiendo a la clasificación realizada por Díaz (1997), un juguete es cualquier objeto utilizado por los niños para sus juegos y se tienen los siguientes:

- Juguetes para el desarrollo psicomotor y la destreza; son utilizados por niños y niñas de todas las edades. Su principal objetivo es el desarrollo psicomotor. Son los aros, las pelotas, las cuerdas, los zancos, etc.
- Juguetes de naturaleza constructiva y creadora; pretenden el desarrollo de habilidades y destrezas en un marco de libertad creativa. Tienen piezas de formas diversas (cúbicas, cilíndricas, esféricas) y materiales manipulables (plástico, madera, espuma). Se caracterizan por las enormes posibilidades que ofrecen.
- Juguetes de representación; son propios del juego simbólico. A través de ellos se representan papeles de la vida social por medio de la imitación. Son las muñecas, herramientas, mobiliario, etc., que posibilitan "jugar a ser alguien o algo".
- Juguetes de socialización; persiguen el aprendizaje y puesta en práctica de normas y reglas. Son los típicos juegos de mesa donde se precisa la conjunción de varios jugadores y el respeto de normas establecidas.
- Juguetes para el desarrollo artístico según Lázaro (1995); incluyen modelado, dibujo, recortado, combinación, utilización de técnicas y materiales de expresión artística.

- Juguetes de investigación; pretenden despertar el interés científico por el mundo. Imitan los procesos de investigación científica y del conocimiento de la realidad por descubrimiento.
- Juguetes educativos y didácticos; su finalidad es la adquisición de conocimientos: Son los rompecabezas, dominós, juegos de asociaciones, de preguntas, de aprendizaje de letras, canciones, etcétera.
- Juguetes de elaboración casera; son juguetes fabricados por el propio niño o los adultos que conviven con él. Tienen factores importantes de interés y motivación, un ajuste perfecto a sus características personales y periodo evolutivo e implica la participación en el proceso de elaboración como parte del juego.

### **1.5 Espacios de juego.**

En primer lugar, para hablar de espacios es necesario referirse a la ciudad, la cual acoge todas las actividades públicas y privadas, es el hábitat de la mayoría de los seres humanos y, representa el escenario, donde se desarrolla la vida cotidiana de los habitantes. Son espacios geográficos, donde se desarrollan las funciones de residencia, gobierno, transformación e intercambio, en todos los niveles; ocupadas por una población cuya densidad y heterogeneidad permiten los contactos sociales, con un grado de equipamiento que asegure las condiciones de la vida urbana, y que se manifiesta en la generalidad de los casos, con un paisaje construido cuyas características son la continuidad y la contigüidad.

La ciudad según Hall (1996), se construye entre los espacios públicos y privados, está configurada por una multiplicidad de espacios y éstos pueden ser analizados en función del nivel de regulación de privacidad que son capaces de gestionar sus ocupantes. En los espacios privados el control de la interacción social es fácilmente alcanzable. En los espacios públicos tal control resulta imposible o insuficiente. El propio hogar es la esencia del espacio privado. A

través de mecanismos espaciales que actúan a modo de sucesivos filtros (el portero automático, la escalera, la puerta, la mirilla, el recibidor) uno puede regular de manera efectiva su grado de "apertura" a los visitantes. Incluso dentro del propio hogar, las diferentes personas que lo ocupan deben poder acceder a diferentes niveles de privacidad existiendo pues diferentes habitaciones con distintos niveles de acceso. En el otro extremo, la calle como paradigma del espacio público por excelencia es un lugar completamente abierto a la interacción. Pocos mecanismos de orden espacial contribuyen a regular una interacción abierta, espontánea, imprevista.

Existen varios tipos de territorios, en función de la posibilidad de presentar manifestaciones territoriales más o menos explícitas, del periodo de tiempo durante el que se ocupará el espacio y del significado personal que tenga el entorno acotado.

- Territorios privados: con alto grado de significación personal, control prolongado en el tiempo y manifestaciones explícitas de control y defensa.
- Territorios públicos: control limitado temporalmente y poca capacidad de explicitar control y defensa.

Por otro lado, para Chaline (1981), gran parte de estos espacios, que con nuestra significación hemos convertido en "lugares", contribuyen a definir nuestra identidad de lugar. Así, no sólo la identificación con el hogar define nuestra identidad espacial sino también la calle donde se juega de pequeños, el patio de la escuela, los parques, entre otros lugares. Es decir, espacios donde, de una forma u otra, hemos aprendido a gestionar lo público para hacerlo más privado, más propio, más personal.

La complejidad social de nuestras ciudades conduce a que numerosos grupos con diversas motivaciones y necesidades espaciales deban coexistir, convivir y compartir el espacio urbano. Es precisamente esta diversidad la que hace de este espacio un entorno altamente dinámico, vivo, plurifuncional y fascinante. Pero también, a menudo, un lugar donde el conflicto de intereses y actividades se revela bajo manifestaciones más o menos latentes, donde las diversas interpretaciones del entorno, las diversas manifestaciones territoriales, los diversos significados ambientales entran en competencia.

Para la Psicología Ambiental las nociones de espacio y de lugar son muy importantes, incluso centrales, porque ellas permiten reconocer el nivel de control de los individuos sobre el medio. De acuerdo a Holahan (1996), existen tres niveles de interacción del individuo con su medio, teniendo fuertes implicaciones en la investigación medio ambiental.

Niveles:

Nivel I. Micro-Ambiente. Espacio privado o individual.

Se trata de los lugares de los cuales tenemos el control total, importantes para el bienestar individual. Es el lugar de permanencia, de estabilidad (sentimiento de seguridad), en donde se desarrolla la vida privada. Se trata del espacio personalizado, delimitado por barreras físicas o simbólicas, pero sobre todo protegido de la intrusión del otro. Si se trata de un lugar permanente que produce apegos, hablamos de territorios primarios, pero si se trata de un lugar transitorio, hablamos de territorios secundarios.

Nivel II. Ambiente de proximidad. Espacio semi-público o semi-privado.

Es el espacio de proximidad, el espacio es compartido lo mismo que el control. El apego afectivo puede ser fuerte o no según si el espacio es hostil o no; si es lo último, esto produce inversiones afectivas si hay correspondencias,



intereses, no solamente sobre el carácter físico (bello, confortable), sino social igualmente (existencia de lazos sociales).

### Nivel III. Macro-Ambiente. Espacio público.

El control es mediatizado y sobre todo es delegado. Se trata de un agregado de individuos en un espacio común. La ciudad se convierte en el espacio de la variedad, de la diversidad de elecciones, de facilidad de encuentros. A partir de la edad media la ciudad estaba concebida como un lugar asegurador, un lugar de oportunidades. Desde la industrialización y la extensión de las ciudades, estas se convirtieron en lugares de anonimato. En consecuencia, las desviaciones son toleradas y surge entonces un sentimiento de vulnerabilidad, de inseguridad a causa de la delincuencia, de la polución y de la aglomeración.

El Espacio Público, principalmente el de uso recreativo, hoy adquiere vital importancia en las ciudades desarrolladas, pues a través de su diseño, se contribuye a preservar y a hacer un mejor uso de ellos, mejorando la calidad de vida de sus habitantes. En relación con el uso y apropiación de los espacios públicos por parte de los niños y niñas, se ha observado como su presencia es cada vez menor debido a una serie de razones: en primer lugar, los niños dedican más tiempo a mirar la TV o a jugar con el ordenador de su casa (Karsten, 1998); en segundo lugar la disminución del número de hijos provoca que haya posibilidades económicas para ofrecerles una educación más “correcta”, materializada a través de las actividades extraescolares en espacios semi-públicos (Karsten, 1998); y, en tercer lugar, el espacio público se convierte cada vez más, en un espacio para adultos, de tal forma que los padres son conscientes de los riesgos y posibles peligros de los espacios públicos, por el cual restringen el uso a sus hijos (valentine, 2004).

En cuanto al último punto mencionado, diversos estudios han reflexionado sobre las consecuencias que tienen las actitudes extremadamente protectoras de los padres en relación al uso que niños y niñas hacen de los espacios públicos. Se observa como cada vez más el tiempo libre de los niños transcurre en espacios privados y semipúblicos (en la casa, deportivos, ludotecas etc.) y como consecuentemente, las actividades que desarrollan los infantes están cada vez más privatizadas, institucionalizadas y organizadas por los adultos (valentine 2004).

Por su lado Román (2000), dice que el hecho de que los niños no puedan acceder al espacio urbano que los rodea solos o jugar en los espacios públicos sin la mirada atenta de un adulto tiene repercusiones en el desarrollo de la autoestima, la responsabilidad y la independencia de los niños. Respecto a esta privatización de los padres al juego en espacios públicos Karsten (2002), muestra como el tiempo libre de los hijos de familias de ingresos medios-altos se desarrolla en espacios más privados; mientras que el tiempo libre de los hijos de familias de ingresos bajos transcurre en espacios abiertos de su entorno cotidiano.

## **2. ROLES DE GÉNERO.**

Las diferentes sociedades han organizado las tareas que realizan sus integrantes para sobrevivir o progresar. Uno de los criterios de esta distribución de funciones ha sido en base al sexo biológico de las personas, al cual también se le denomina división sexual del trabajo; de este concepto se derivan los roles de género. De acuerdo al Instituto Nacional de las Mujeres, los roles de género son las tareas o actividades que se espera que desempeñe una persona según al género que pertenezca; por ejemplo, tradicionalmente se ha asignado a los hombres desempeñar un rol productivo (políticos, mecánicos, jefes, entre otros); y para las mujeres el rol reproductivo (madre, ama de casa), o un rol secundario regularmente ligado a servicios (maestras, enfermeras, entre otros). Por ello, es importante explicar a qué se refiere el término género, lo que nos permitiría entender el rol que desempeña cada persona dependiendo al género al que pertenecen.

### **2.1 ¿Qué es género?.**

Haciendo referencia a lo señalado por el Instituto Nacional de las Mujeres, el término género fue usado por primera vez para explicar un caso de psicología médica en 1968, Robert Stoller realizó un estudio del que obtuvo datos muy interesantes, al investigar casos de niños y niñas cuya identidad sexual no estaba bien definida al nacer, se dio cuenta de que si eran criados como niños (siendo biológicamente niñas) se comportaban como hombres y viceversa. De este análisis Stoller concluyó, que la interacción social de los adultos con los infantes influye de manera decisiva en la construcción de la identidad sexual de niños y niñas.

Por otra parte, Rubin (1986), creó la categoría de género en 1977; para referirse al sistema de jerarquías sociales, basado en las diferencias sexuales y en el cual se sustenta el sistema de discriminación de las mujeres.

Haciendo referencia a otro autor, Gamba (2008), argumenta que el concepto de género surgió para explicar las desigualdades entre hombres y

mujeres, poniendo el énfasis en la noción de multiplicidad de identidades; donde lo femenino y lo masculino se conforman a partir de una relación mutua, cultural e histórica. El género es una categoría transdisciplinaria, que remite a los rasgos, funciones psicológicas y funciones socioculturales que se le atribuye a cada uno de los sexos en cada momento histórico y en cada sociedad. Las elaboraciones históricas de los géneros son sistemas de poder, con un discurso hegemónico y pueden dar cuenta de la existencia de los conflictos sociales. Así, cabe señalar que lo femenino o lo masculino no se refiere al sexo de los individuos, sino a las conductas consideradas femeninas o masculinas. En este contexto, la categoría de género puede entenderse como una explicación acerca de las formas que adquieren las relaciones entre los géneros.

De manera similar Sojo, Sierra y López (2002), argumentan que el concepto de género hace referencia a los estereotipos, roles sociales, condición y posición adquirida, comportamientos, actividades y atributos apropiados que cada sociedad en particular construye y asigna a hombres y mujeres. El análisis de género no es sólo el estudio de la mujer, sino que es el análisis de las normas, las creencias, los derechos, las obligaciones y las relaciones que sitúan a hombres y mujeres de forma diferente en el conjunto de la sociedad. Estas relaciones son las que llamamos de género.

Por otra parte Rauber (2010), señala que hablar de la problemática de género, de enfoques de género, de perspectiva de género, etc., resulta algo cada vez más frecuente tanto entre los movimientos de mujeres o feministas como en algunas ramas de la investigación sociológica. Sin embargo, comprender claramente qué se quiere decir con género y cuál es su diferencia con sexo, resulta aún difícil para la mayoría de las mujeres y los hombres de nuestro medio.

Se dice que lo más usual es interpretar sexo y género como sinónimos, sobre todo en las culturas como las hispánicas o de origen hispánico, como la mexicana; en las cuales, desde el lenguaje, el género femenino corresponde al

sexo femenino, a la hembra, a la mujer y el género masculino al sexo masculino, al macho, al varón. La fuerza de la costumbre hace ver, desde el lenguaje, al género como naturalmente igual al sexo y, con ello también a sus diferentes roles sociales. Por lo tanto, se considera que diferenciar sexo y género es muy importante para un replanteo serio y consecuente del poder desde la perspectiva de su transformación, que busca la eliminación de las desigualdades sociales entre hombres y mujeres sobre la base de la equidad en lo económico, lo político, lo social, lo cultural, entre las clases y las etnias.

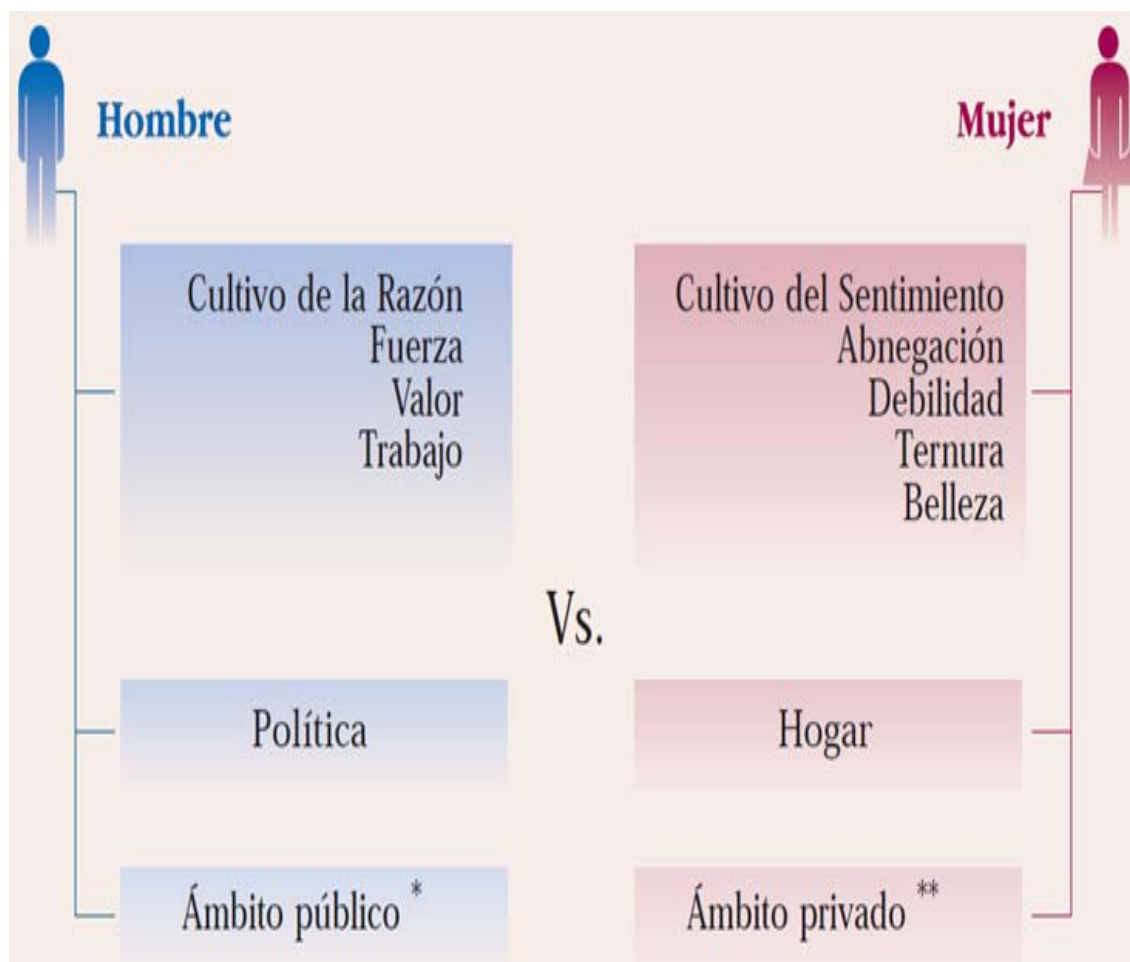
Entonces de un modo sintético puede decirse que: El género es la forma social que adopta cada sexo, toda vez que se le adjudican connotaciones específicas de valores, funciones y normas, o lo que se llama también, roles sociales. Se dice que no está vinculado sólo a lo biológico, sino a lo cultural, a lo social. Eliminar la discriminación de género implica poder lograr, primero, que en el conjunto del propio movimiento de mujeres o de las mujeres que son activas, se tenga claro que en ello está determinando los roles que la sociedad dio a varones y mujeres. La creación histórico-cultural social de estereotipos de género desde la concepción patriarcal machista, sobre la cual se define la identidad de cada sexo, hace que las características y diferenciaciones de cada sexo contengan una alta asimetría discriminatoria en perjuicio de las mujeres.

Con base en lo anterior, es posible definir los conceptos sexo y género; el Instituto Nacional de las Mujeres, señala que el concepto de sexo se refiere a las diferencias y características biológicas, anatómicas, fisiológicas y cromosómicas de los seres humanos, que los definen como hombres o mujeres; son características con las que se nace, universales e inmodificables. En cambio, el género es el conjunto de ideas, creencias y atribuciones sociales, que se construye en cada cultura y momento histórico con base en la diferencia sexual.

A partir de ello surgen los conceptos de masculinidad y feminidad, los cuales determinan el comportamiento, las funciones, las oportunidades, la

valoración y las relaciones entre mujeres y hombres. Es decir, el género responde a construcciones socioculturales susceptibles de modificarse dado que han sido aprendidas (INMUJERES, 2004). En consecuencia, el sexo es biológico y el género se elabora socialmente, de manera que ser biológicamente diferente no implica ser socialmente desigual.

Así el género está determinado por el tiempo o la época y el grupo social; los cuales han llevado a polarizar sus atribuciones y roles sociales. En la siguiente figura realizada por Beltrán y Maquieira (2001), se muestran esquemáticamente los roles de manera general atribuidas para cada género:



Entonces de acuerdo a la figura, los hombres tienen un rol más activo en el ámbito público: espacio y acciones vinculados con la producción y la política; es en este ámbito donde se definen las estructuras socioeconómicas de las sociedades, y constituyen el espacio tradicionalmente masculino. Mientras que el rol de las mujeres corresponde al ámbito privado: espacio (por ejemplo, la casa) y acciones (por ejemplo, cocinar) vinculados a la familia y a lo doméstico; en este ámbito, las mujeres tienen un papel protagónico que no es valorado por la sociedad cuando es realizado; sin embargo, es criticado o desvalorizado cuando no se realiza.

En esta asignación arbitraria de atributos y posibilidades, lo masculino se valora como superior, y paradigma de lo humano; y lo femenino, inferior. Las diferencias biológicas, culturales y económicas se convirtieron en desigualdades sociales, discriminación e inequidad.

Siguiendo con la misma temática, Lamas (2002), señala que el rol de género se configura con el conjunto de normas y prescripciones que dictan la sociedad y la cultura sobre el comportamiento femenino o masculino. No obstante hay variantes de acuerdo con la cultura, la clase social, el grupo étnico y hasta el estrato generacional de las personas; por ejemplo, se puede sostener una división básica que corresponde a la división sexual del trabajo más primitiva: las mujeres paren a los hijos y por lo tanto, los deben cuidar, ya que lo femenino es lo maternal y lo doméstico, contrapuesto con lo masculino, que se identifica con lo público. La dicotomía masculino-femenino, con sus variantes establece estereotipos, que condicionan los roles y limitan las potencialidades humanas de las personas al estimular o reprimir los comportamientos en función de su adecuación al género". Según Lamas op. cit., el hecho de que mujeres y hombres sean diferentes anatómicamente los induce a creer que sus valores, cualidades intelectuales, aptitudes y actitudes también lo son.

Las sociedades determinan las actividades de las mujeres y de los hombres basadas en los estereotipos, estableciendo así una división sexual del trabajo. Por tanto, es relevante definir que son los estereotipos de género.

## **2.2 Estereotipos de género.**

Definiendo los estereotipos de género, son aquellos que se basan en creencias, ideas preconcebidas y expectativas con las que se evalúa el comportamiento de las personas. Los estereotipos de género, según Heritier (1996), son responsables del trato diferenciado al que son sometidos mujeres y varones, desde el inicio de la infancia, por parte de los responsables de la socialización respondiendo a diferentes características en épocas distintas. Esto se refuerza con la idea de que funciona también como factor de control social: sostener estereotipos es mantener fijos los roles de hombres y mujeres. Entonces los estereotipos operan en todos los ámbitos de la vida social y cultural de las personas: lo laboral, lo familiar, lo educativo, las actividades físicas o deportivas y la ocupación del tiempo libre. Por su lado Martínez y Vélez (2009), consideran que los estereotipos de género son pautas de conducta aprendidas mediante la observación y la experiencia directa e indirecta en el entorno.

Para identificar de manera precisa y nítida dichos estereotipos, Ortega (1998), reconoce cuatro marcos o contenidos de identidad que proyectan representaciones de género y que forman parte del imaginario colectivo, en tanto que se articulan como principios orientadores de las relaciones con los otros. En primer lugar: *el cuerpo*, que constituye un referente sobre las cualidades diferenciales otorgadas al hombre y a la mujer. Las denotaciones corporales expresadas socialmente a través del arte y de los medios de comunicación, entre otros, son interiorizadas por los individuos conformando la imagen del cuerpo masculino en torno a la fuerza y el vigor, y la imagen del cuerpo femenino en torno a la delicadeza y debilidad. En esta misma línea incide Bourdieu (2000), pues considera que la sociedad se construye a partir de la propia percepción del cuerpo



y por tanto, diferenciada en función a estos elementos biológicos. De esta forma, la interiorización de esquemas de percepción se generaliza y se aplican a otras dimensiones de la realidad, como por ejemplo la moral; de esta manera la moral femenina se construye en base a un control continuo del cuerpo y de sus expresiones bajo la presión continua de la moral y la vigilancia del pudor.

En segundo lugar considera: *las capacidades intelectuales*, que se consideran tópicos de género, pues convencionalmente se asigna un mejor desempeño masculino en tareas técnicas, mecánicas y manuales; mientras que al género femenino se le atribuyen mayores habilidades organizativas y cooperativas, (Ortega 1998). En tercer lugar se incluye: la *dimensión afectiva y emocional*, otorgando mayor afectividad y emotividad al género femenino y un mayor control emocional el género masculino. Por último, se incorporan: *las relaciones e interacciones sociales*; es decir, los modos de comunicación interpersonal. Al género femenino se le asigna mayor competencia comunicativa que al masculino, al cual también se le asigna una mayor introspección y racionalidad, con evitación de las manifestaciones personales y vitales.

Entonces a modo de conclusión los estereotipos constituyen, herramientas socioculturales sobre las que se asientan normas de funcionamiento social a la vez que sirven de referente para estructurar la identidad de los sujetos y desde la infancia son aprendidos mediante el juego, entre otros.

### **2.3 Estereotipos de género desde la infancia.**

*“Mediante el juego, el niño y la niña hacen suyas las costumbres y el acervo cultural del medio en que les ha tocado vivir; transforman en fantasía los usos diarios y las rutinas adultas; llenan de magia los objetos y convierten lo pequeño en motivo de sorpresa y admiración. Jugando, la niña y el niño descubren referencias de la realidad y aprenden el papel que desempeña la fantasía y la imaginación que surge como sorpresa para advertir lo que sí o no se puede hacer”* (Ruiz, 1991).

En el transcurso del tiempo, México ha experimentado profundos cambios sociales; por ejemplo, la actual presencia de la mujer en los diversos ámbitos sociales y educativos da testimonio de ello, también la libertad de elección de una ocupación profesional por parte del género femenino, ha marcado una trayectoria directa hacia la plena equidad entre ambos géneros. Sin embargo, todavía existen barreras psicológicas que dificultan esta igualdad, fruto de las tradiciones y valores socioculturales, ya que dictan un papel social y una participación desigual.

Esto se ve reflejado desde la infancia, ya que experimentan dichas diferencias y de acuerdo a Erikson (1974), los juguetes se convierten en importantes instrumentos educativos, transmisores de un determinado sistema de valores socioculturales. La actividad lúdica es un impulso instintivo del periodo infantil que forma parte del proceso de aprendizaje evolutivo y conecta al sujeto con su entorno. Además el juego está fuertemente influenciado y definido por la cultura y el entorno social en el que se desenvuelve. Entonces los juguetes son un reflejo del mundo adulto; sin embargo, estos objetos lúdicos no corresponden con los ideales de igualdad de la sociedad actual; ya que sugieren ciertos valores, significados, aspiraciones y patrones de conducta estereotipados de cómo tienen y deben ser según su género. No obstante, desde el punto de vista psicopedagógico y sociocultural, los juguetes infantiles no deberían limitar las experiencias lúdicas de niños/as sólo por la condición de su género, si realmente se quiere equidad entre hombres y mujeres (Williams y Best, 1990).

De acuerdo a lo anterior, las personas durante la infancia reciben la aprobación social cuando realizan actividades propias de su género y se les corrige en sus preferencias, cuando éstas no coinciden con los estereotipos tradicionales. En esta etapa de la infancia las personas interiorizan progresivamente las normas de conducta propias de su género, para poder actuar conforme a ellas; toman conciencia del concepto género, al diferenciar a qué juegan los chicos y a qué las chicas, utilizando como referencia las personas de su entorno familiar, social, educativo e incluso personajes televisivos.

De este modo, a pesar de todos los cambios vividos por la sociedad en las últimas décadas, parece ser que éstos no han llegado a los juguetes infantiles, pues en su publicidad no se reproduce una sociedad que busca la equidad entre hombres y mujeres, sino una sociedad que se asemeja más a la de hace 20 o 30 años. De esta forma, la publicidad todavía muestra a las niñas jugando con juguetes que no juegan los niños y viceversa. Los juegos y juguetes dirigidos fundamentalmente al consumidor femenino reproducen las actividades y ocupaciones consideradas socialmente como propiamente femeninas, como son: la maternidad, las tareas domésticas y los juguetes relacionados con la estética y la belleza del aspecto físico. Mientras que los juegos y juguetes para niños están orientados al ejercicio de proezas físicas, la fuerza, la astucia, el poder, la valentía, la lucha, el desafío, entre otros. Por lo tanto, la preferencia lúdica es una cuestión que depende de diversos factores como son: la influencia de estímulos culturales a través del ámbito familiar, escolar y social; los medios de comunicación como la televisión y las modas infantiles (Ramos 2008).

Lo anterior se ve reflejado en un estudio realizado en Norwich por Stutz en 1992, quien revela que las niñas son más cooperativas dentro de sus juegos y a través de una gran variedad de actividades lúdicas, se observó que incluyeron canciones, rimas y palmas; lo que favorecía el desarrollo lingüístico y su coordinación motriz. Los juegos de las niñas hacen alusión al matrimonio, a la maternidad, a las relaciones familiares, al nacimiento y a la muerte. Por el contrario, el rasgo predominante en el juego de los niños era la rivalidad y una tendencia al combate y al enfrentamiento entre niños. Al juego de los niños faltaba la cooperatividad, la cual era una característica que resaltaba en el juego de las niñas.

Con base a lo señalado anteriormente, se puede observar que a través de distintos tipos de juegos, los niños van aprendiendo distintas habilidades, valores y actitudes que permearan en la adultez de manera significativa. A continuación se

exponen los juegos más representativos en la infancia y el papel que desempeñan en el desarrollo infantil.

#### **2.4 Los juegos virtuales en la infancia.**

A través de los videojuegos, el niño aprende a relacionarse mucho antes que la niña con el ordenador. Es ésta una cuestión que puede determinar que en un futuro próximo sean ellos y no ambos sexos, los que estén más habituados a utilizar este tipo de herramienta para la vida personal y laboral. (Sauquillo, Ros & Bellver 2008).

Entonces se plantea la importancia de los videojuegos como agencia socializadora, principalmente en dos sentidos: como medio que presenta diferentes posibilidades educativas, ya que se puede convertir en una escuela complementaria al aprendizaje del niño, cumpliendo así una función socializadora positiva; pero también como medio peligroso, pues viene caracterizado sobre todo por una comunicación unidireccional que fomenta la pasividad en los telespectadores, ofrece una visión panorámica, no experiencial, de la realidad y es contraria al diálogo constructivo, necesario para el buen desarrollo de niños y adolescentes. La creatividad, el desarrollo de la imaginación, el esfuerzo, la responsabilidad, etc. se pueden ver afectados negativamente.

Tomando como referencia las aportaciones de Rodríguez (2002), se puede afirmar que las características que definen a los videojuegos son las que a continuación se señalan:

- Libre: El sujeto accede a él de forma voluntaria y lo termina cuando quiere.
- Improductiva: La finalidad del juego está en sí mismo. Es el propio juego y no el producto final lo que interesa.
- Placentera: Está unida a la risa, el humor, la diversión, la satisfacción y el entretenimiento.

- Ficticia: Es algo diferente a la vida corriente, tiene un poder de evasión temporal.
- Limitada en el tiempo y en el espacio: Tiene un lugar de realización, un principio y un fin.
- Normalizada: Regulada por reglas y normas específicas, aceptadas y/o consensuadas por todos. Si no se cumplen el juego se acaba. Se aceptan y rechazan valores.

Por otro lado Gómez del Castillo (2001) y Díez (2004), señalan algunas actitudes negativas que pueden influir en los infantes:

- El sexismo: habitualmente reproducen los roles de una cultura machista tradicional.
- Estereotipos físicos: en los videojuegos podemos descubrir que tanto hombres como mujeres, son en su mayoría jóvenes, esbeltos, guapos y blancos. Con frecuencia, presentan cuerpos de proporciones poco reales (ropa ajustada, pechos de grandes dimensiones, grandes escotes, transparencias, faldas cortas, etc.)
- Fantasías eróticas de dominio/sumisión: Aunque no siempre sucede así, en algunos videojuegos aparecen estas actitudes.
- Competitividad: como forma frecuente de relación, por encima de la cooperación, colaboración, ayuda al otro, etc.
- El fin justifica los medios: El deseo de alcanzar la victoria o conseguir el objetivo que prevalece por encima de cómo conseguirlo.
- Visión maniquea de la realidad: La dinámica seguida en los videojuegos ofrece un mundo dividido en mejores y peores, ganadores y perdedores, buenos y malos, y el objetivo es aprender a “pulverizar” a los demás para

sobrevivir pero, sobre todo, para ser el mejor. Esto es más frecuente en los juegos de acción.

- Menosprecio a los débiles: Es poco frecuente la aparición de personas que tengan ciertas dificultades o deficiencias, personas mayores, etc.
- La violencia y las agresiones son demasiado frecuentes: De hecho, en algunos videojuegos, el único objetivo es matar, torturar, disparar a mujeres, iraquíes, vietnamitas, palestinos y nazis, potenciando así la animadversión hacia cualquier colectivo que no sea el del protagonista-ganador del videojuego.
- Se dice que la violencia en los videojuegos es más perjudicial que la de la TV o el cine, ya que en estos medios el espectador mantiene una actitud pasiva, mientras que en los videojuegos el sujeto asume una actitud protagonista en esas situaciones de agresividad extrema cada vez mayor y más realista. Sin embargo, también se dice que sirve como forma de catarsis y que contribuyen a disminuir la violencia en la vida real.
- Racismo: Raramente encontramos negros, árabes o gitanos en los videojuegos y, cuando esto sucede, suelen aparecer como “los malos”.
- Pensamiento único: los videojuegos transmiten a menudo la imposibilidad de pensar de otra manera distinta a la del poder dominador actual. Habitualmente se entiende en este tipo de juegos que tanto el poder como el dinero son los motores de la historia y que el modelo social deseable es el de la clase media-alta.
- Impulsividad: Con frecuencia se favorece la actuación del jugador sin previa reflexión, sin pensar en las consecuencias de lo que hace, sobre todo por el factor tiempo que obliga a precipitar las acciones.

## **2.5 Los Juegos de actividad física en la infancia.**

La actividad física conlleva una carga adicional respecto a los estereotipos sociales referidos al género. En este sentido, niñas y niños participan en los juegos, ejercitaciones y deportes de maneras diferentes, es así como aún siguen existiendo actividades “para nenas” y actividades “para varones” y la enseñanza de las mismas es aplicada de forma desigual, quedando las niñas atrapadas en juegos donde se supone corren menor riesgo corporal, sin contacto físico y menor brusquedad en el desarrollo del mismo.

Para Antúnez (2012), las actividades físicas también se crean “sexuadas”, según lo que se considera que las mujeres deben, pueden o les gusta hacer, aunque con una carga estereotipadamente mayor a otras actividades sociales o culturales, al asociar lo deportivo y lo competitivo como característica masculina. Así, los estereotipos definen a las mujeres como más gráciles, flexibles y menos competitivas y a los varones como más rudos, fuertes y competitivos.

Para dicha autora las actividades físicas y el deporte han tenido históricamente un tratamiento con un fuerte sesgo sexista. Con esto, no resulta extraño ni ajeno que se hayan desarrollado deportes propios de varones en los que las mujeres han debido sortear demasiados obstáculos para poder acceder a su práctica. A su vez, y muy lentamente, se fueron creando actividades propias para las mujeres, basadas en las diferencias biológicas y fisiológicas que sustentaban las demás diferencias. A medida que fueron cayendo algunos mitos relacionados con el cuerpo de las mujeres y el cuidado de su femineidad las barreras disminuyeron, así como también las resistencias al ingreso de las mujeres al campo deportivo. Sin embargo, aún quedan fuertes y arraigados vestigios de estereotipos sexistas en muchas actividades, espacios y ámbitos relacionados al deporte y las actividades físicas. Estos estereotipos deportivos pautan un trato diferenciado para chicas y chicos. Tanto niñas como niños se formaron con aquellos patrones culturales y desde muy pequeños fueron

registrando y ejecutando lo que se espera de unos y de otros. Entonces, es esperable que las niñas no se interesen por juegos muy dinámicos y los niños no puedan parar de correr y que la disposición que las chicas van mostrando según aquellos patrones culturales y sociales en los que fueron forjando su formación y los juegos desde la infancia es diferente a la de los varones.

Por otra parte las actividades físicas y deportivas son una vía para el desarrollo del cuerpo, de las relaciones con los demás y de la salud. Estas producen una gama de satisfactores que deberían estar al alcance de las mujeres por constituir parte de sus derechos humanos (Tapia, 2006).

De esta manera, se infiere que las actividades físicas no sólo responden a las necesidades de salud o bienestar, sino que traen aparejadas otras cuestiones personales e individuales de vivencias diferentes según quien las realice y el modo de participación que se desarrolle (Parent, 1990). En este sentido, las actividades físicas son satisfactores de las necesidades de tiempo libre, de placer por el movimiento y de relacionarse socialmente. Además la equidad en estas actividades es buscar para las niñas las mismas oportunidades para desarrollarse en todas las facetas del ámbito deportivo, pues en la realidad han encontrado obstáculos y barreras erigidas por los estereotipos culturales que están arraigados socialmente, siendo la familia uno de los principales sostenes. De allí la importancia de las oportunidades que se otorgan a las actividades físicas para resquebrajar los estereotipos y brindar posibilidades sin distinciones de género.

## **2.6 Los juegos simbólicos en la infancia.**

De acuerdo a Juárez (s.f;citado en Linaza, 2000), el desarrollo del juego simbólico es el que empieza a dominar desde la etapa preescolar, es el juego de pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes. Los niños y las niñas por lo general optan a jugar juegos de personajes ficticios, muchas veces creados por los medios de comunicación que incursionan en los hogares; por ejemplo, los varones tienden a crear juegos con los héroes que más les simpatizan y admiran



como Batman y Superman. En el caso de las niñas puede suceder igual con la Barbie, pero su juego va dirigido a situaciones de trabajo doméstico como el cuidado a los demás, jugar a las comiditas, a ser maestras, madres, etc. Esto lo pueden hacer porque el patrón cultural en el que viven va dirigido hacia estas actividades, creando un ambiente muy diferenciador en tan corta edad como es la infancia.

De acuerdo a lo anterior Piussi (1996), argumenta que las niñas se esfuerzan más en los juegos sedentarios y de observación; es decir juegos más calmados. Mientras que los niños prefieren los juegos que implican mayor acción o movimiento. Esto se puede deber a que las niñas desde pequeñas son criadas de manera diferente, por la crianza transmitida de sus progenitores, en donde hay una serie de prejuicios culturales. Además las diferencias en las interacciones entre padres e hijos o hijas, se ven reforzadas por las características de los propios juguetes y juegos compartidos.

En el juego simbólico, lo importante no son las cosas o los objetos con que jueguen, sino lo que se puede hacer con ellos y lo que representan (Juárez, citado por Linaza, 2000). Así, los juguetes masculinos potencian juegos más rudos y activos, con menos interacciones verbales en general y cuando se dan son más frecuentemente del tipo de guía y ejecución; los juguetes femeninos, por el contrario, favorecen juegos pasivos y tranquilos, con más intercambios verbales y más cooperación (Leaper & Gleason, 1996). Algunos autores como Maccoby (1998) creen que las claras diferencias en la selección de juguetes y consecuentemente en los juegos que estos generan, son las que configuran el inicio de las adquisiciones de comportamientos estereotipados en los primeros años infantiles. Padres, madres y familiares en general, compran para sus hijos frecuentemente juguetes propios para cada género. La publicidad juega aquí un importante papel, sin darnos cuenta en los anuncios, fotos y mensajes en general se nos dice qué le corresponde a cada cual. Sin duda hijos e hijas, padres y madres se ven influidos y desde luego a los niños se les compran los coches y a

las niñas las muñecas. Además, padres y madres en sus interacciones con ellos fomentan este tipo de juegos y más fácilmente la madre jugará a la casita con su hija, que con su hijo.

## **2.7 Los Juegos de mesa en la infancia.**

Según los miembros del observatorio del Juego Infantil, algunos especialistas coinciden en que la elección de un juego de mesa es importante a la hora de pensar cómo ayudará a la formación personal. Además consideran que lo más importante es que los participantes, independientemente de su edad, sepan aceptar las reglas del juego para poder disfrutarlo. Este último punto es clave para aquellos niños que están incorporando valores y los adultos que los están transmitiendo.

Acerca de los juegos de mesa en la infancia, Betancourt (2011) dice que los psicólogos destacan su importancia como medio de formar la personalidad y aprender a relacionarse con pares (otros chicos) y adultos. Los juegos de tablero contribuyen al desarrollo físico, cognitivo y social, a la vez que promueven la comprensión de las reglas mentales a una edad muy temprana. También, ayudan a resolver problemas y situaciones conflictivas. El autor mencionado anteriormente dice que los especialistas consideran que: *“Todos los juegos, de niños y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real”*.

Según el experto mundial en psicología, el catedrático español y miembro del Observatorio del Juego Infantil, José Luis Linaza, también evitan la discriminación infantil, ya que los juegos de mesa ofrecen las mismas oportunidades a todos los jugadores independientemente de su nivel de habilidad. Además, los juegos de mesa aportan una mayor comprensión y eficiencia táctica, lo que permite que aumente su participación en los juegos motores. (Betancourt, 2011)

La Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ), argumenta que todo esto se debe a que en los juegos de tablero se reproduce el juego predeportivo para que el niño solucione mentalmente lo que realiza físicamente cuando juega. Por ello, los juegos de mesa, al igual que los deportivos, fomentan la salud psicológica. El tablero reproduce la cancha de juego de manera que se vinculan diferentes componentes del universo intelectual, como la inteligencia motriz, las nociones espaciales, las capacidades táctico-estratégicas o los procesos de las jugadas.

Expertos como la catedrática de Teoría de la Educación de la Universidad de Valencia, Petra Pérez, señalan que el juego debe producirse entre iguales, es decir, entre los propios niños para que se esfuercen, pierdan y aprendan a ganar, aprendan de los niños de su edad y de los mayores, y que existen unas reglas que hay que respetar para no quedar fuera del juego. Esto es algo que no ocurre con los padres porque saben que es un niño y se dejan ganar, por ello Linaza (2000) recomienda que los adultos solo intervengan para crear el contexto de juego necesario.

Una vez señalado la importancia de los distintos juegos como promotores de distintas habilidades, actitudes, creencias y valores, dependiendo del género de los infantes; esto nos permitiría determinar que juegos propician el aprendizaje de roles sociales en niñas y niños mexicanos de edad escolar, en espacios abiertos y cerrados, para lo cual se aplicó la siguiente metodología.

### 3. METODOLOGÍA.

Participantes.

Se trabajó en la escuela primaria Jesús García, ubicada en los Reyes Iztacala Tlalnepantla Estado de México, con 261 niños que se encontraban dentro de un rango de edad entre 6 y 12 años de edad, de los cuales 147 son pertenecientes al género femenino y 114 al género masculino.

Escenario.

Se Llevó a cabo la investigación en las aulas de la escuela.

Materiales.

- Cuestionarios.
- Lápices.
- Formato de entrevista semiestructurada.

Definición de variables.

- Juegos de actividad física: son juegos lúdicos que fomentan el desarrollo motor, la coordinación de movimientos del cuerpo y dentro de éstos se pueden considerar los juegos competitivos o juegos que impliquen un esfuerzo físico.
- Juegos simbólicos: son juegos lúdicos que consisten en la capacidad de simbolizar; es decir, en la creación de representaciones, que pueden ser de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura; es donde el niño atribuye a los objetos toda clase de significados, simula acontecimientos imaginarios, interpreta escenas mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones.

- Juegos virtuales: son todos aquellos tipos de juegos digitales interactivos, con interdependencia de un soporte y plataforma tecnológica, donde se introducen aspectos virtuales de ejecución en entornos no comunes de aprendizaje.
- Juegos de mesa: son todos aquellos juegos de desafío para una o más personas que pueden ser llevados a cabo mediante el empleo de figuras, fichas o símbolos sobre una mesa. Pueden consistir generalmente de un tablero, en algunos casos pueden estar basados en cartas o figuras.
- Otras actividades: Son todas aquellas actividades no definidas como juegos que realizan los niños, por ejemplo ver televisión o leer.
- Roles de género: Son conductas estereotipadas por la cultura y comprenden las expectativas y normas que una sociedad establece sobre cómo debe actuar y sentir una persona en función de que sea mujer u hombre.
- Acompañantes de juego: Son todas aquellas personas que participan con los infantes en la actividad lúdica que realicen. Estos pueden ser Papá, Mamá, Hermanos, Amigos o con otras personas.

#### Escenarios de juegos

- Espacios cerrados: Se trata de lugares en los cuales se tiene control espacial y son importantes para el bienestar individual, ya que aportan sentimientos de permanencia, de seguridad y de estabilidad. Se trata de espacios delimitados por barreras físicas o simbólicas.
- Espacios abiertos: se trata de los lugares donde el control es mediatizado y sobre todo es delegado. Se trata de un agregado de individuos en un espacio común.

## **Procedimiento.**

Primera fase: Se aplicó un cuestionario constituido por tres áreas donde se solicitaba al participante: 1) Datos demográficos, 2) Lugares donde juega, con quiénes juega y a qué juega entre semana, 3) Lugares donde juega, con quiénes juega y a qué juega en fines de semana (*Ver anexo 1*).

Para facilitar la aplicación de dicho cuestionario, acudieron a la institución 8 aplicadores, en donde se dividieron en parejas para pasar a cada aula y cubrir todos los grados escolares de la primaria. De esta manera, al llegar al aula cada pareja de aplicadores solicitó permiso a la maestra a cargo del grupo, después se presentaron ante el grupo de niños y se les explicó el motivo de la visita, posteriormente se repartió el cuestionario a cada alumno, y para contestarlo uno de los aplicadores fue explicando cada área para que lo contestaran de la forma adecuada, mientras el otro aplicador observó que cada alumno contestara las áreas que solicitaba el cuestionario, además resolvió dudas de los alumnos al contestar el cuestionario. En caso de los alumnos más pequeños que no sabían leer ni escribir, el evaluador aplicó el cuestionario a modo de entrevista.

Segunda fase: Una vez recabados los datos con el cuestionario, se procedió a clasificar los tipos de juegos en: juegos simbólicos, de mesa, virtuales y de actividad física. También se clasificaron los juegos de acuerdo al espacio en donde estos se llevaban a cabo: exteriores (calle, parque, otros) e interiores (casa, deportivo, centro comercial, otros).

Tercera fase: Se categorizaron las respuestas de los niños de acuerdo al tipo de juego (simbólico, actividad física, de mesa, virtuales) y los acompañantes de juego (solo, amigos, hermanos, papá, mamá y otras personas) y para el análisis de los datos se realizó una base de datos utilizando el programa SPSS 15.0, para obtener las frecuencias de los lugares de juego, frecuencias de tipo de juegos y frecuencias de acompañantes de juego de niñas y niños. Además de realizar una prueba t de student para muestras independientes y una correlación r

de Pearson, con el fin de comparar y correlacionar los tipos de juego respecto al género.

Cuarta fase: Con la finalidad de profundizar en la forma en que se llevan a cabo los juegos reportados por los infantes, se realizó una entrevista semiestructurada para obtener más información con respecto al papel que desempeñan los niños en los diversos juegos que reportaron y así analizar los roles sociales que promueven dichos juegos (*Ver anexo 2*). Para realizar dicha entrevista se llevó a cabo un muestreo probabilístico aleatorio estratificado, que son aquellos en los que todos los individuos tienen la misma probabilidad de ser elegidos para formar parte de una muestra y, por consiguiente, nos aseguran la representatividad de la muestra extraída. Además este muestreo considera categorías típicas diferentes entre sí (estratos) que poseen gran homogeneidad respecto a alguna característica. En este caso, de los 261 participantes (100%), con ayuda de la base de datos se estratificó en 6 grupos correspondientes al grado escolar y de acuerdo al sexo de la población, de los cuales son 147 del sexo femenino (56.3%) y 114 del sexo masculino (43.7%). De este modo lo que se pretende con este tipo de muestreo es asegurarse de que todos los estratos de interés estarán representados adecuadamente en la muestra. Una vez hecho esto, se seleccionó de manera aleatoria (al azar), por medio de una tómbola una muestra representativa del 18% de la población de niños (20 niños) y 14% de la población de niñas (20 niñas) de la primaria, dichos porcentajes se eligieron para igualar numéricamente la muestra de ambos grupos. Asimismo, la selección consistió en elaborar fichas con los números de folio de los cuestionarios aplicados y por cada grado escolar se eligieron 2 niñas y 2 niños de forma azarosa.

Finalmente para análisis de datos de la entrevista realizada se tomó como referencia lo señalado por Rodríguez, Lorenzo y Herrera (2005), donde hacen mención de tres etapas para realizar el proceso de análisis de datos cualitativos:

reducción de datos, disposición y transformación de los datos, obtención y verificación de conclusiones.



#### 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

A continuación se exponen los resultados obtenidos con ayuda del programa SPSS 15.0, con el fin de determinar y comparar entre géneros los juegos en espacios cerrados (casa, centro comercial, deportivo, jardín) y abiertos (parque, calle) entre semana y fines de semana en niños de edad escolar (6 a 12 años).

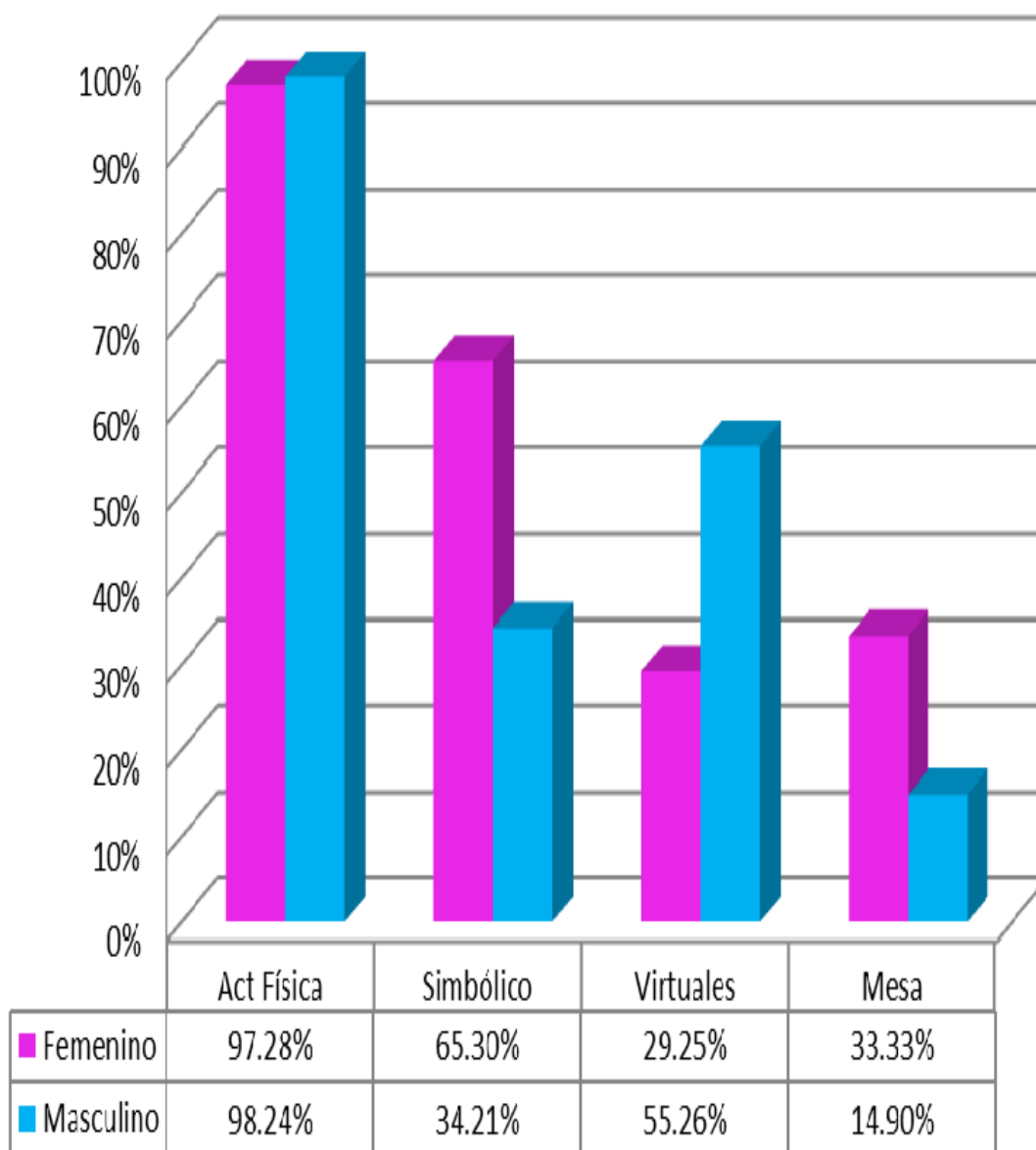
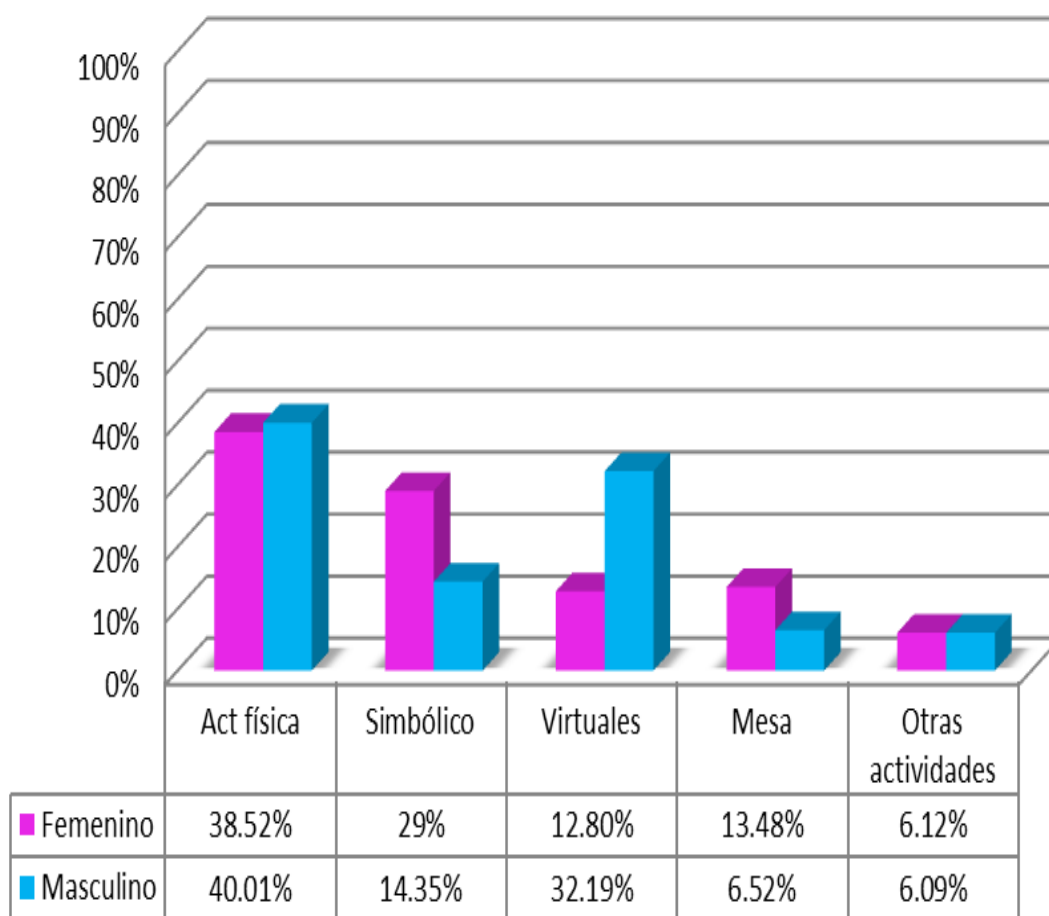


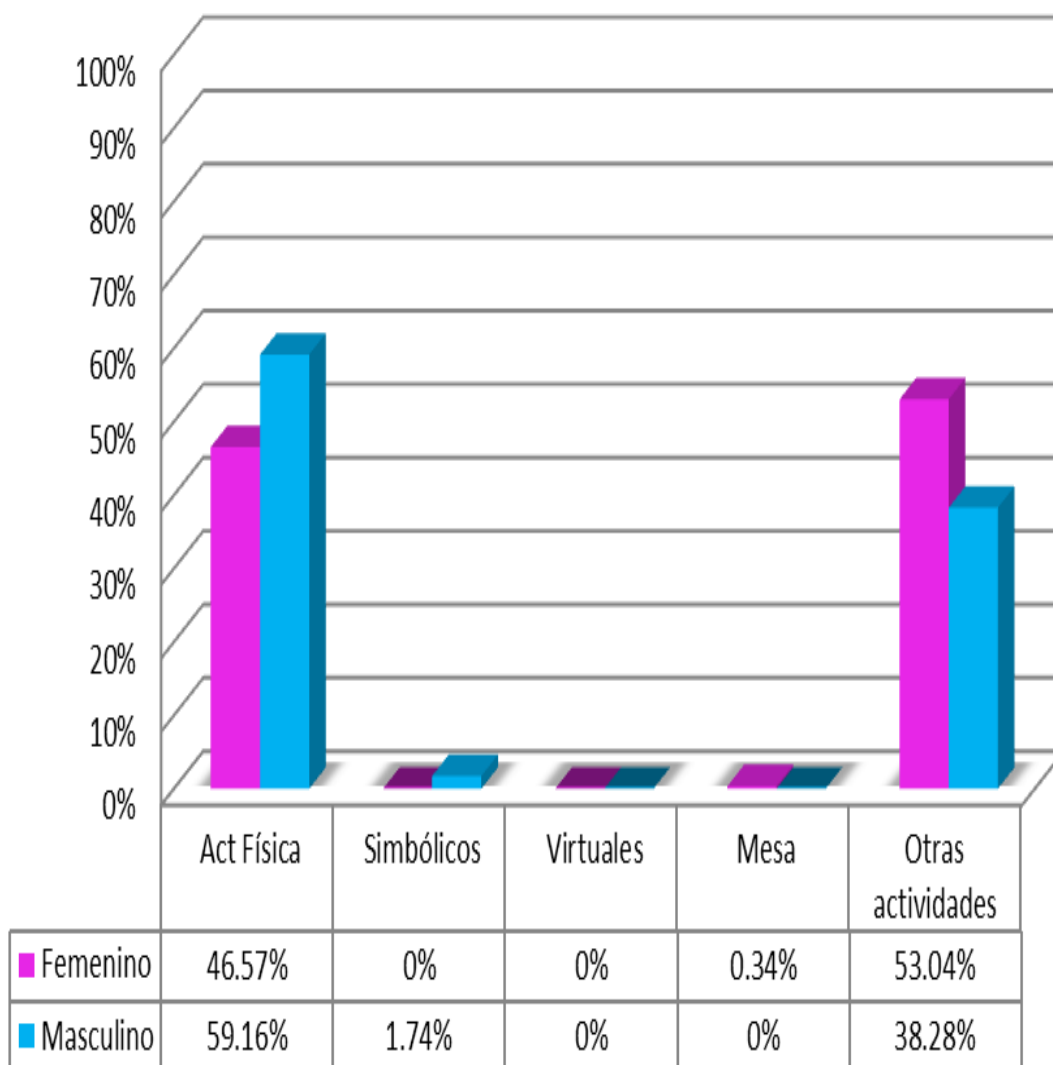
Figura 1. Preferencia de juegos por género.

En la figura 1 se observa la preferencia de juegos de niñas y niños, sin tomar en cuenta escenarios, ni si se realizan entre semana o en fines de semana. Se encontró que los juegos de actividad física son los más realizados por ambos géneros. Refiriéndonos a los juegos simbólicos, más de la mitad de las niñas reportaron realizar estos juegos; mientras que menos de la mitad de los niños los llevan a cabo. En cuanto a los juegos virtuales se encontró que por lo menos la mitad de los niños los realizan y menos de la mitad de las niñas los efectúan. Finalmente los juegos reportados con menor frecuencia son los juegos de mesa, ya que ambos géneros obtuvieron bajos porcentajes; menos de la mitad de la población realiza dichos juegos; siendo las niñas quienes lo juegan con mayor frecuencia que los niños.



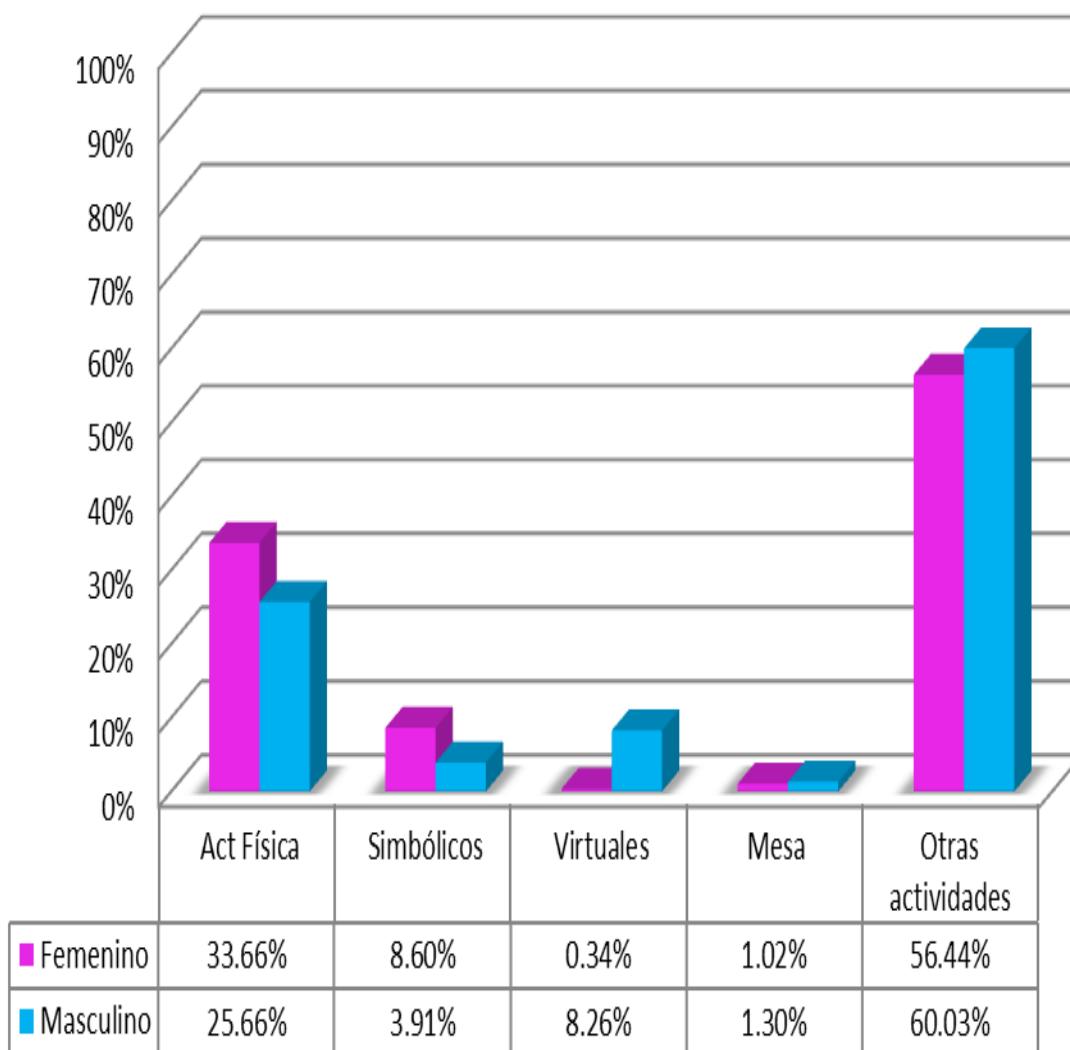
*Figura 2.* Juegos en casa de niños y niñas, entre semana.

En la figura 2 se presentan los juegos realizados en casa entre semana por ambos géneros, donde se observó que es el espacio donde los niños practican los 4 tipos de juego con mayor frecuencia a diferencia de los demás escenarios de juego (ver figuras 3,4,5,6,7). Los juegos de actividad física lo realizan ambos géneros con porcentajes similares y es el juego que más se realiza en casa. En segundo lugar son las niñas quienes prefieren el juego simbólico a diferencia de los niños que prefieren los juegos virtuales. Por último los juegos de mesa son los menos practicados por ambos géneros; empero, hay una tendencia mayor en las niñas por este juego. En lo que se refiere a otras actividades, no consideradas como juego, solo un porcentaje mínimo de la población reportó dedicar tiempo a ellas.



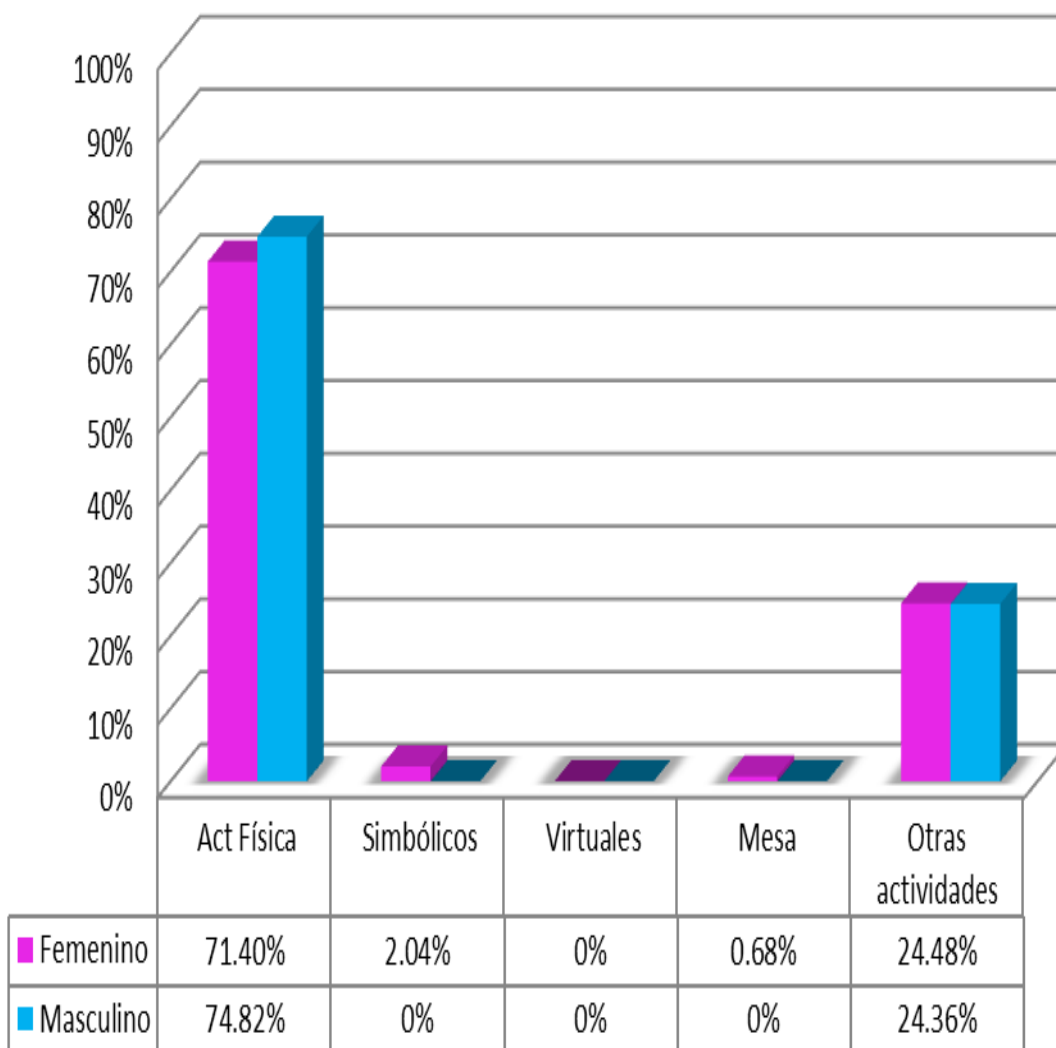
*Figura 3. Juegos de niños y niñas en deportivos, entre semana.*

En la figura 3 se encuentran los juegos realizados por ambos géneros en los deportivos entre semana, donde se observa que los juegos con mayor práctica en este espacio son los de actividad física; excepcionalmente se llegan a presentar los demás juegos. Además, al menos la mitad de las niñas realiza otras actividades adicionales al juego, en los deportivos.



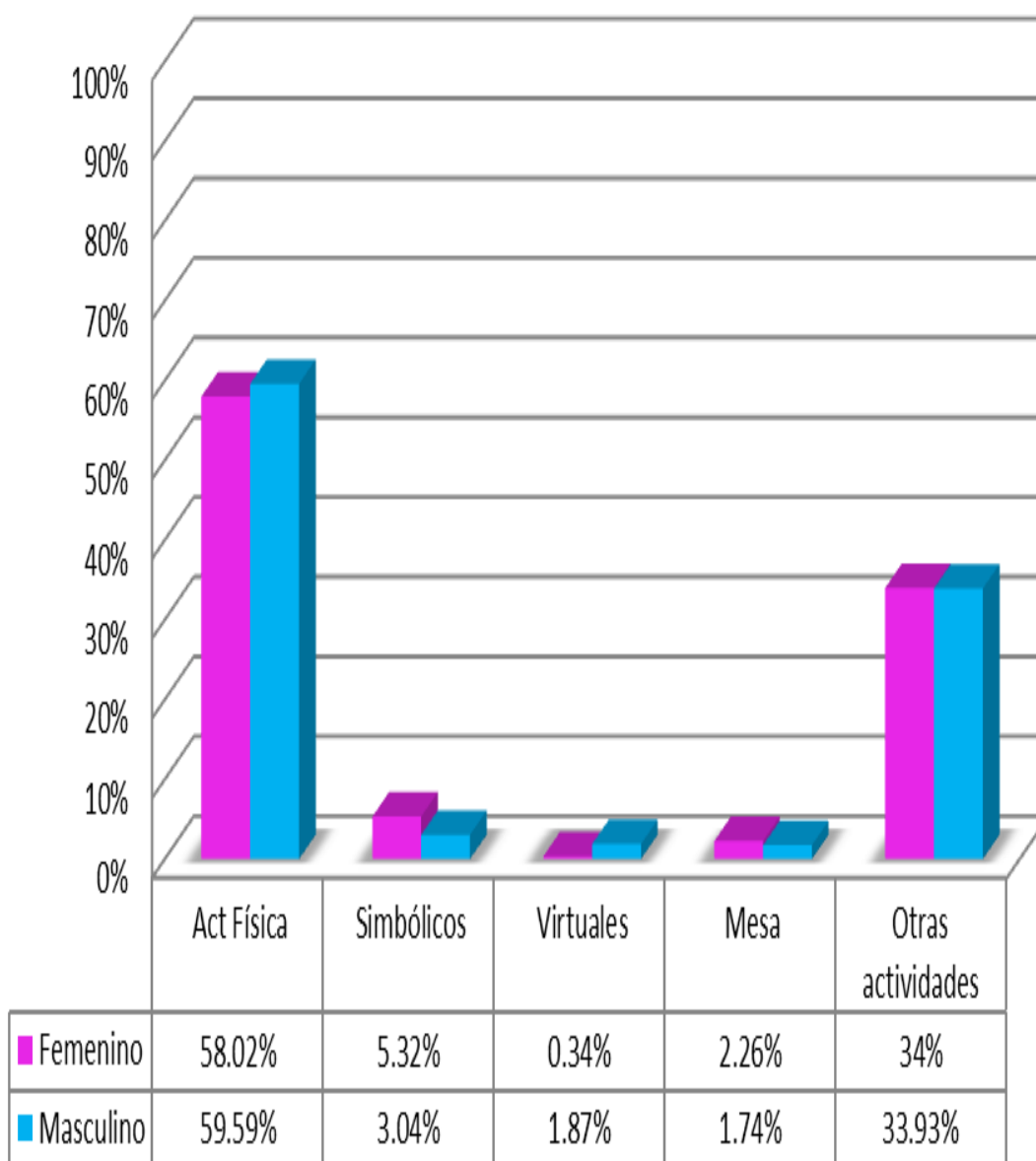
*Figura 4.* Juegos de niños y niñas en centros comerciales, entre semana.

En la figura 4 se hallan los juegos realizados por niñas y niños en centros comerciales entre semana, donde se puede observar que más de la mitad de los dos géneros dice realizar otras actividades. En cuanto a los juegos que realizan, el juego que predomina son los de actividad física en ambos géneros. Las niñas practican los juegos simbólicos y por el contrario los niños practican sobre todo los juegos virtuales; no obstante, los porcentajes son mínimos para ambos géneros. En cuanto a los juegos de mesa, estos son pocos frecuentes en niños y niñas.



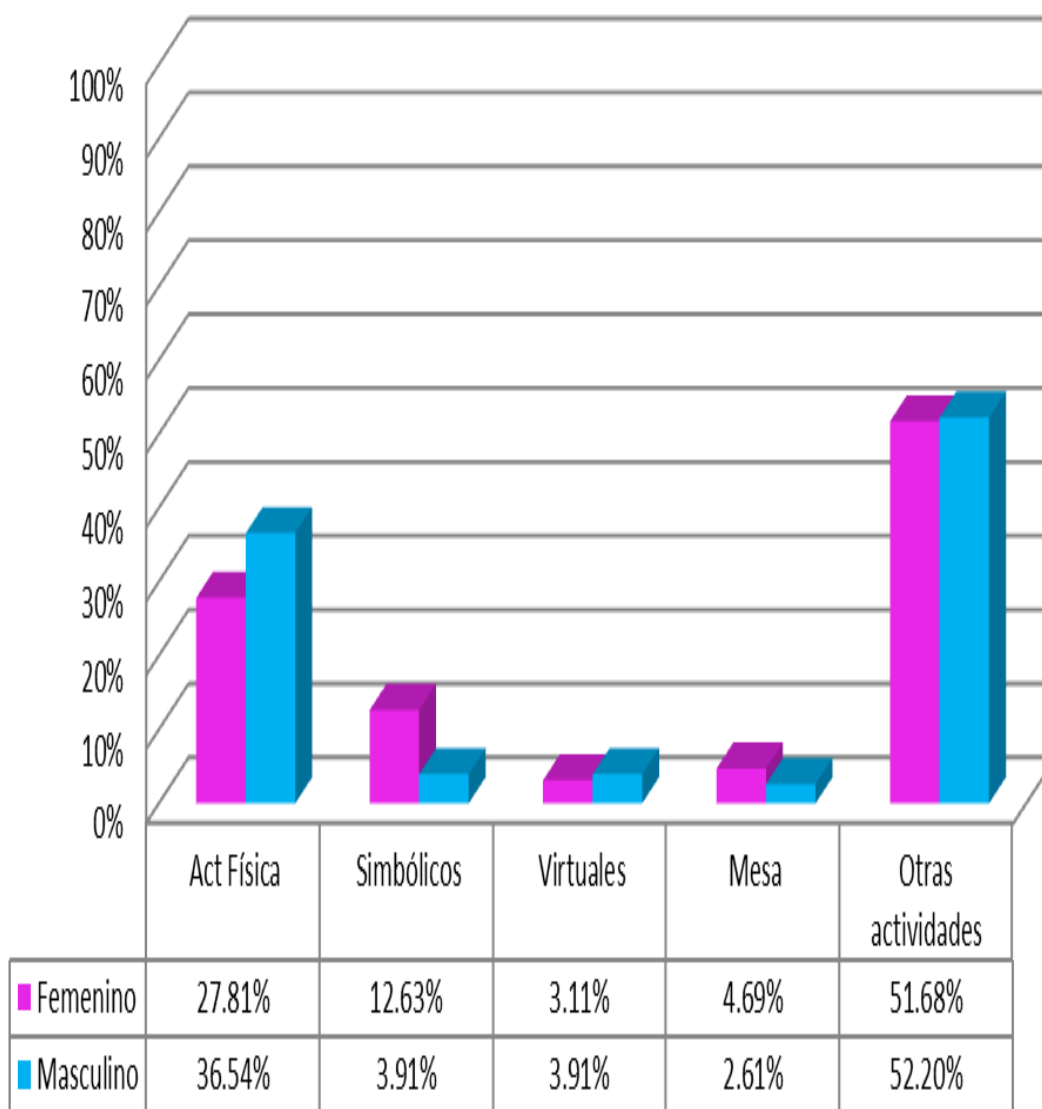
*Figura 5. Juegos de niños y niñas en parques, entre semana.*

En la figura 5 se encuentran los juegos realizados por ambos géneros en parques entre semana, donde se aprecia que los juegos más practicados por niñas y niños son los de actividad física. En cuanto a los juegos simbólicos, estos son reportados únicamente por las niñas; los juegos virtuales no fueron reportados por ambos géneros; los juegos de mesa únicamente fueron reportados por un porcentaje mínimo de las niñas, mientras que los niños no lo reportaron. Finalmente, es importante mencionar que un porcentaje considerable de la población realiza otras actividades que no son clasificadas como juego.



*Figura 6. Juegos de niños y niñas en calle, entre semana.*

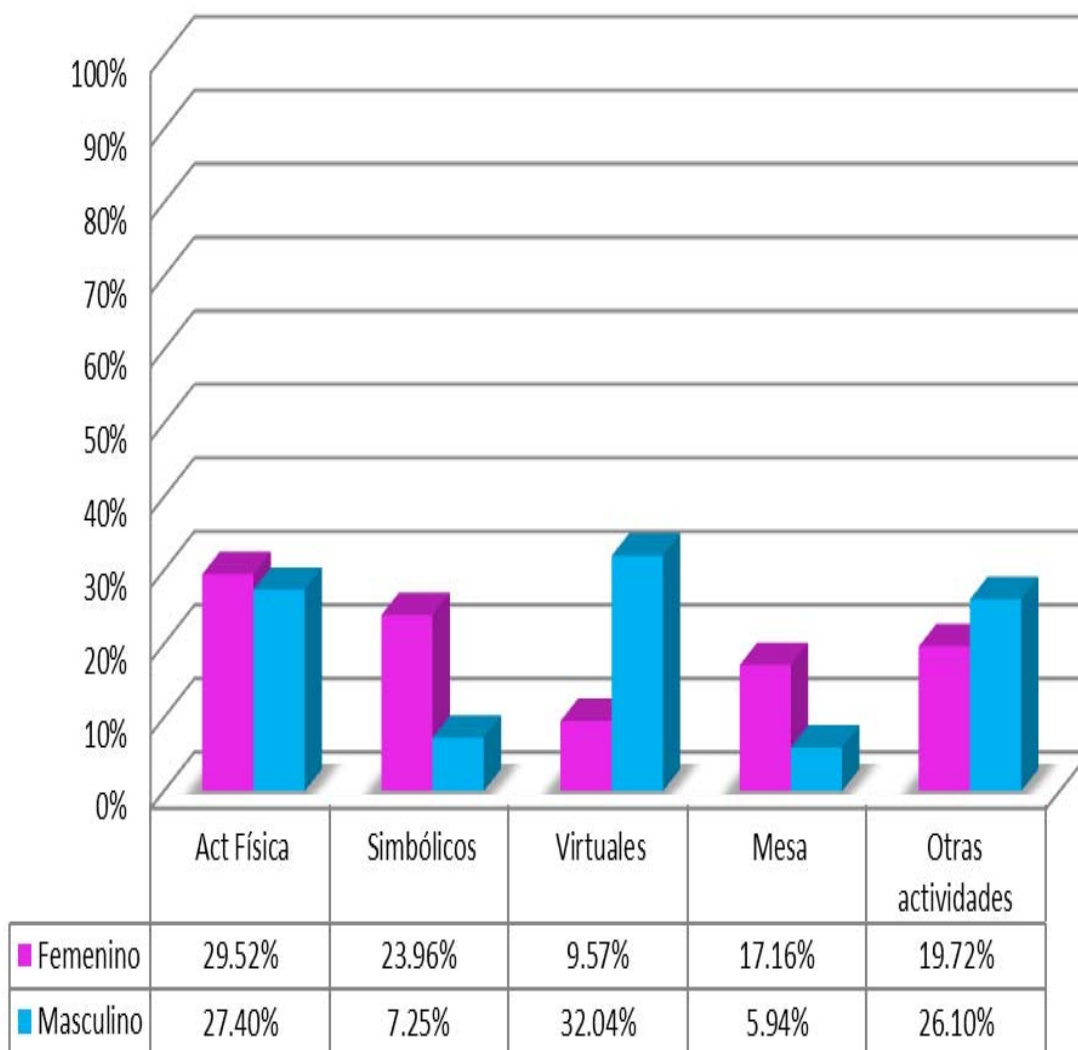
En la figura 6 se presentan los juegos de niños y niñas en la calle entre semana, donde se encontró que los juegos de actividad física son los que se practican más frecuentemente por ambos géneros; mientras que una mínima parte de la población femenina y masculina reportaron los demás juegos. Finalmente otras actividades ocupan un porcentaje mayor, seguido de los juegos de actividad física.



*Figura 7. Juegos de niños y niñas en otros lugares, entre semana.*

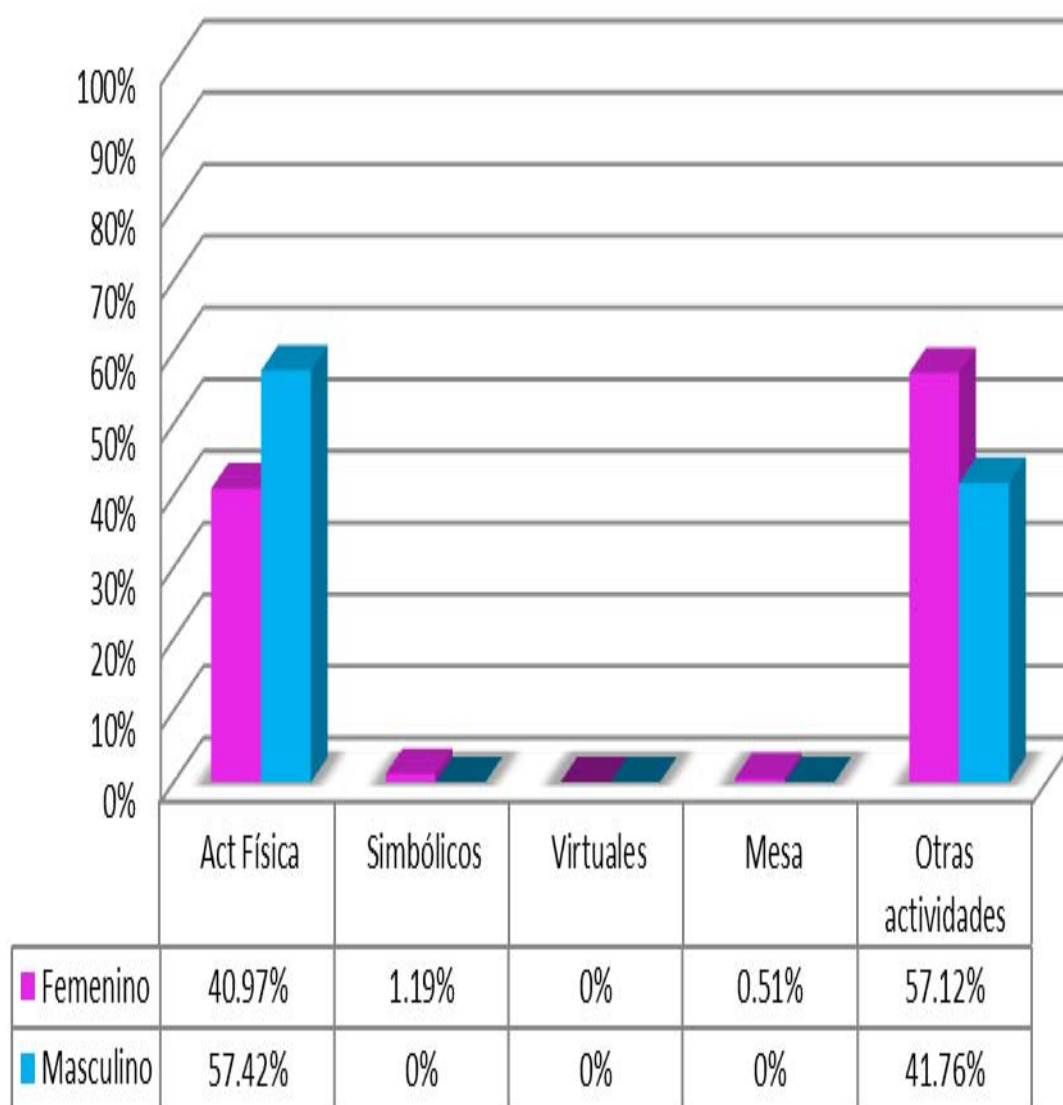
En la figura 7 se muestran los juegos de niños y niñas realizados en otros lugares entre semana, donde se reportó que más de la mitad de la población femenina y masculina realiza otras actividades. En cuanto a los juegos que se realizan con más frecuencia por ambos géneros, son los de actividad física, después se encuentran los juegos simbólicos que lo realizan las niñas con mayor frecuencia que los niños; mientras que los juegos virtuales y de mesa se realizan muy poco por ambos géneros.





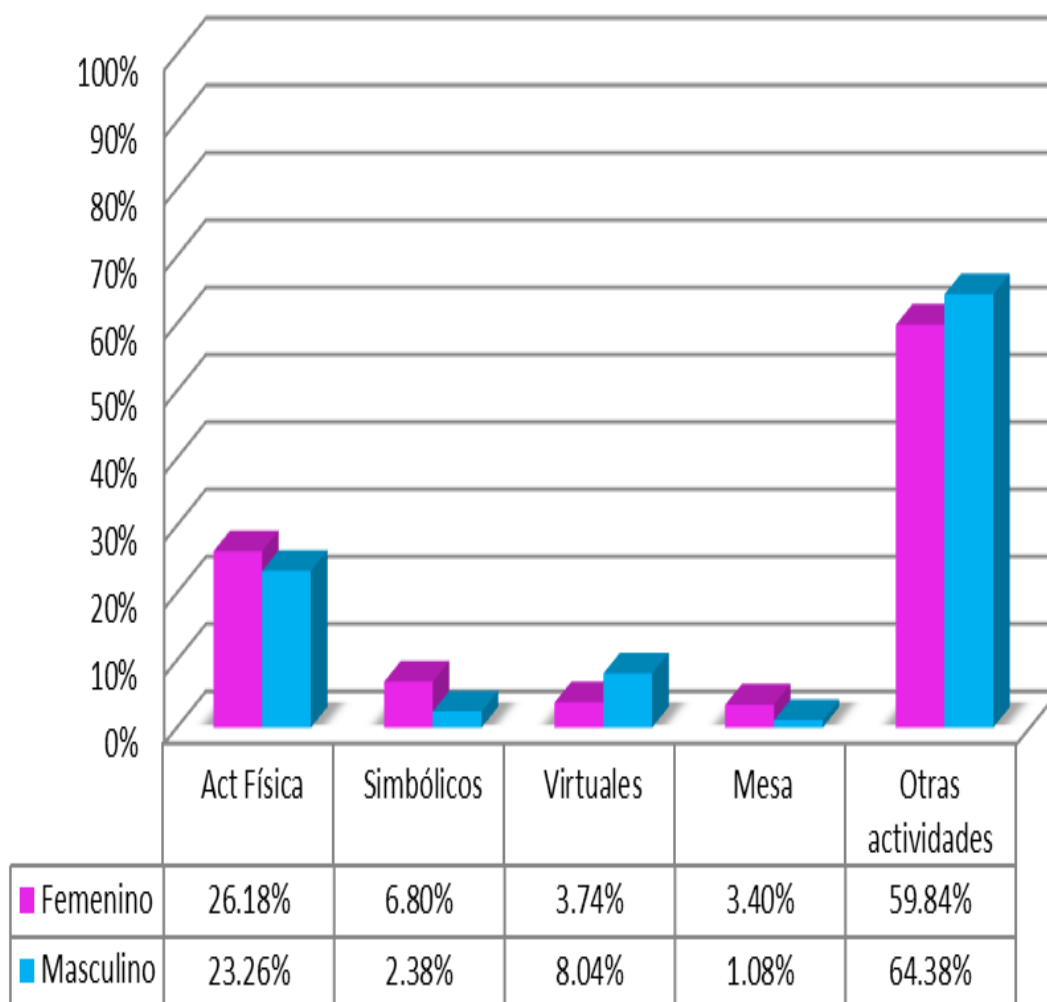
*Figura 8.* Juegos de niños y niñas en casa, en fines de semana.

En la figura 8 se encuentran los juegos de niños y niñas que realizan en casa en fines de semana, donde las niñas primordialmente realizan juegos de actividad física, seguidos de los juegos simbólicos, de mesa y al último los virtuales. Por lo contrario se halló que los niños en fines de semana realizan con mayor frecuencia los juegos virtuales, seguidos de los juegos de actividad física, simbólicos y en último lugar los juegos de mesa. Finalmente un considerable porcentaje de niños y niñas realizan otras actividades no consideradas como juego.



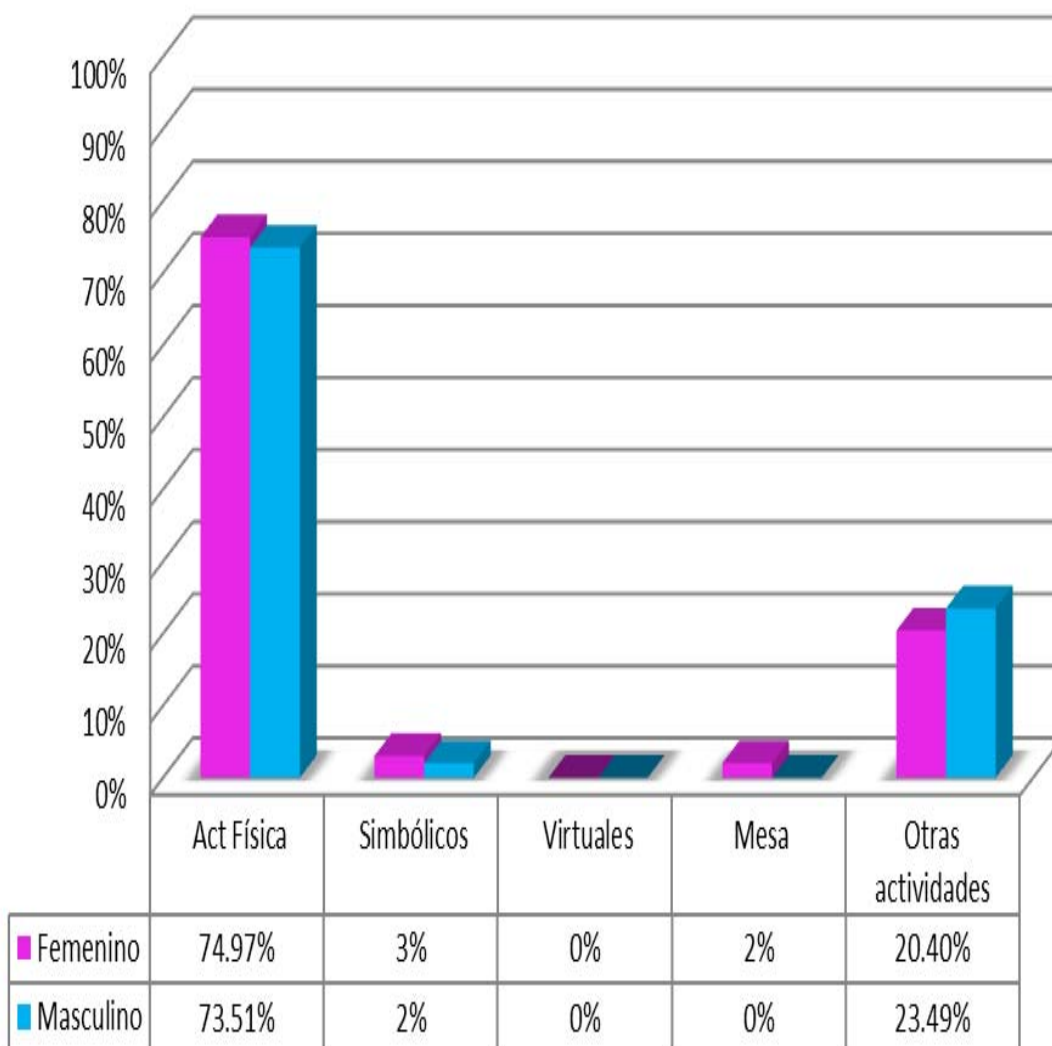
*Figura 9.* Juegos de niños y niñas en deportivos, en fines de semana.

En la figura 9 se presentan los juegos realizados por ambos géneros en los deportivos en fines de semana, donde los juegos de actividad física son los que se realizan primordialmente en estos espacios tanto por niñas y niños; sin embargo, son los niños quienes tienen mayor porcentaje para efectuar dicho juego. Los juegos simbólicos y de mesa lo reportan únicamente las niñas; los juegos virtuales no se reportaron por ambos géneros. Finalmente, un porcentaje considerable de la población femenil y varonil practican otras actividades.



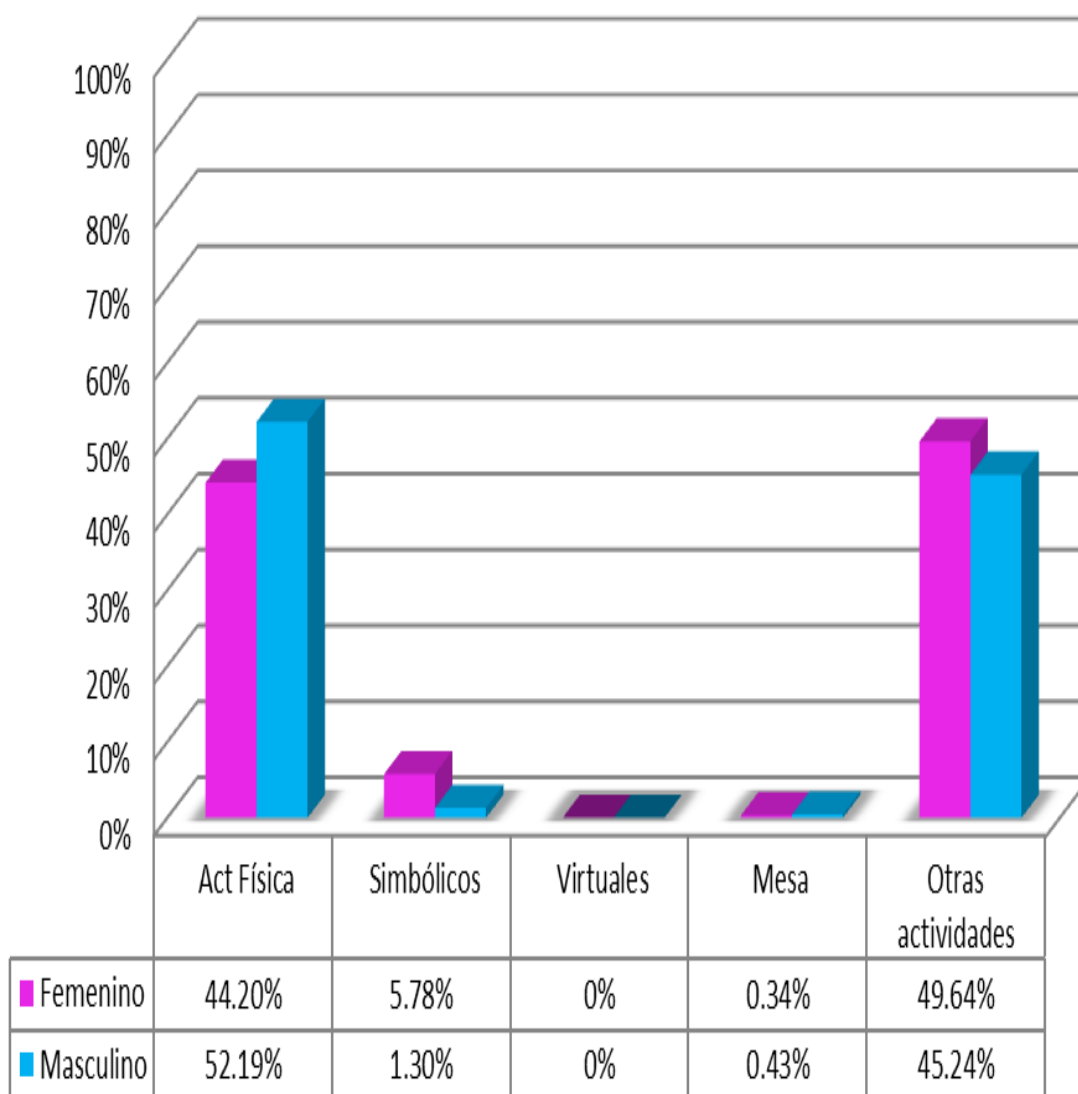
*Figura 10.* Juegos de niños y niñas en centros comerciales, en fines de semana.

En la figura 10 se muestran los juegos que realizan niños y niñas en los centros comerciales en fines de semana, donde más de la mitad de la población tanto femenina como masculina reportaron otras actividades no consideradas como juego. En cuanto a los juegos más realizados por los dos géneros en los centros comerciales, son los de actividad física. En seguida con bajos porcentajes están los juegos simbólicos realizados mayormente por las niñas; mientras que en los niños se presentan mayormente los juegos virtuales. En último lugar se encuentran los juegos de mesa al tener los más bajos porcentajes, siendo las niñas quienes los practican con mayor frecuencia.



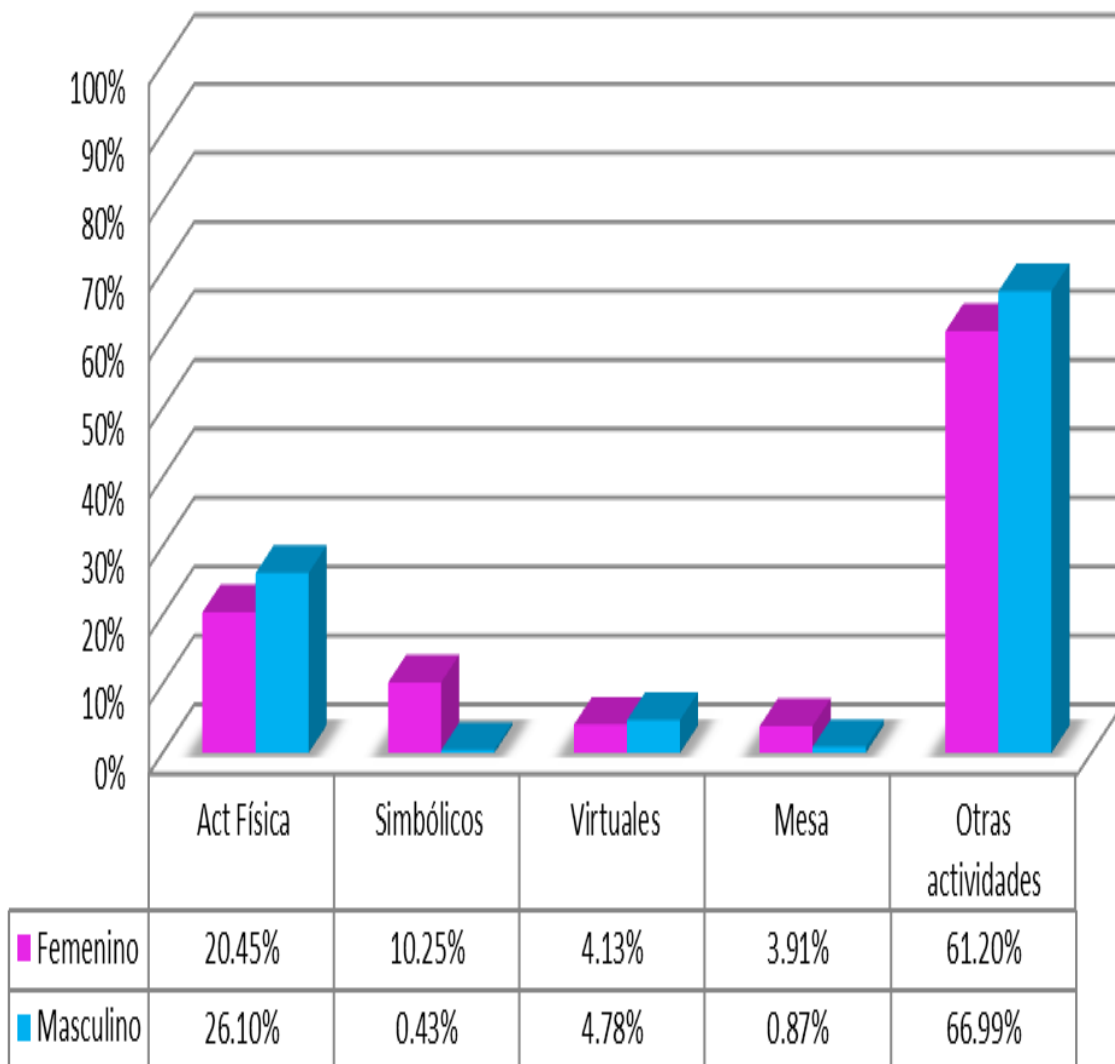
*Figura 11.* Juegos de niños y niñas en parques, en fines de semana.

En la figura 11 se encuentran los juegos realizados por niñas y niños en los parques en fines de semana, donde se observó que ambos géneros practican con mayor frecuencia los juegos de actividad física; los juegos simbólicos son practicados con más frecuencia por las niñas; los juegos virtuales no fueron reportados por ambos géneros, en cuanto a los juegos de mesa únicamente lo reportaron las niñas. Por último, seguido de los juegos de actividad física, otras actividades fueron reportadas por ambos géneros.



*Figura 12.* Juegos de niños y niñas en calle, en fines de semana.

En la figura 12 se encuentran los juegos realizados por los niños y niñas en la calle en los fines de semana, donde los juegos de actividad física son los que se realizan primordialmente por los dos géneros. Los juegos simbólicos obtuvieron muy bajos porcentajes, pero las niñas los realizan más que los niños; Los juegos virtuales no los reportó ningún género; los juegos de mesa fueron reportados por un porcentaje minoritario en ambos géneros. Finalmente casi la mitad de los niños y niñas dicen realizar otras actividades no consideradas como juego.



*Figura 13.* Juegos de niños y niñas en otros lugares, en fines de semana

En la figura 13 se observan los juegos en otros lugares de niños y niñas en fines de semana, donde se obtuvo que más de la mitad de los dos géneros dice realizar otras actividades aparte de los 4 tipos de juego. El juego de actividad física es el que más predomina en ambos géneros, los juegos simbólicos lo juegan en su mayoría las niñas, los virtuales los juegan niñas y niños con frecuencias muy similares, pero con bajos porcentajes y al final se encuentran los juegos de mesa con porcentajes mínimos, siendo las niñas quienes lo juegan con mayor frecuencia.

Para comparar los tipos de juego respecto al género, se realizó una prueba t de student para muestras independientes. A continuación se presentan los resultados:

Para el juego simbólico se encontró una media de  $X= 16.0$  respecto al género femenino y  $X= 6.5$  respecto al género masculino, ( $t= 2.63$ ;  $gl=10$ ;  $p< 0.05$ ); por lo que hay diferencias significativas respecto al género; es decir, las niñas realizan con mayor frecuencia este tipo de juego que los niños. Lo que también se ve reflejado en las figuras expuestas con anterioridad (de la Figura 1 a la 13).

Refiriéndonos a los juegos de mesa se halló una media de  $X= 8.17$  respecto al género femenino y  $X= 2.83$  respecto al género masculino, ( $t=3.27$ ;  $gl 10$ ;  $p < 0.05$ ). Lo cual nos dice que si hay diferencias significativas respecto al género; es decir las niñas reportaron realizar este juego con mayor frecuencia que los niños, aun tomando en cuenta que este juego fue el menos jugado por ambos géneros.

En cuanto a los juegos de actividad física no se encontraron diferencias significativas, ya que ambos géneros reportaron dicho juego de manera similar y es el que predomina en ambos géneros. Lo mismo ocurre con los juegos virtuales ya que no se hallaron diferencias significativas; no obstante, en la figura 1, se mostró que los varones realizan estos juegos más frecuentemente que las niñas.

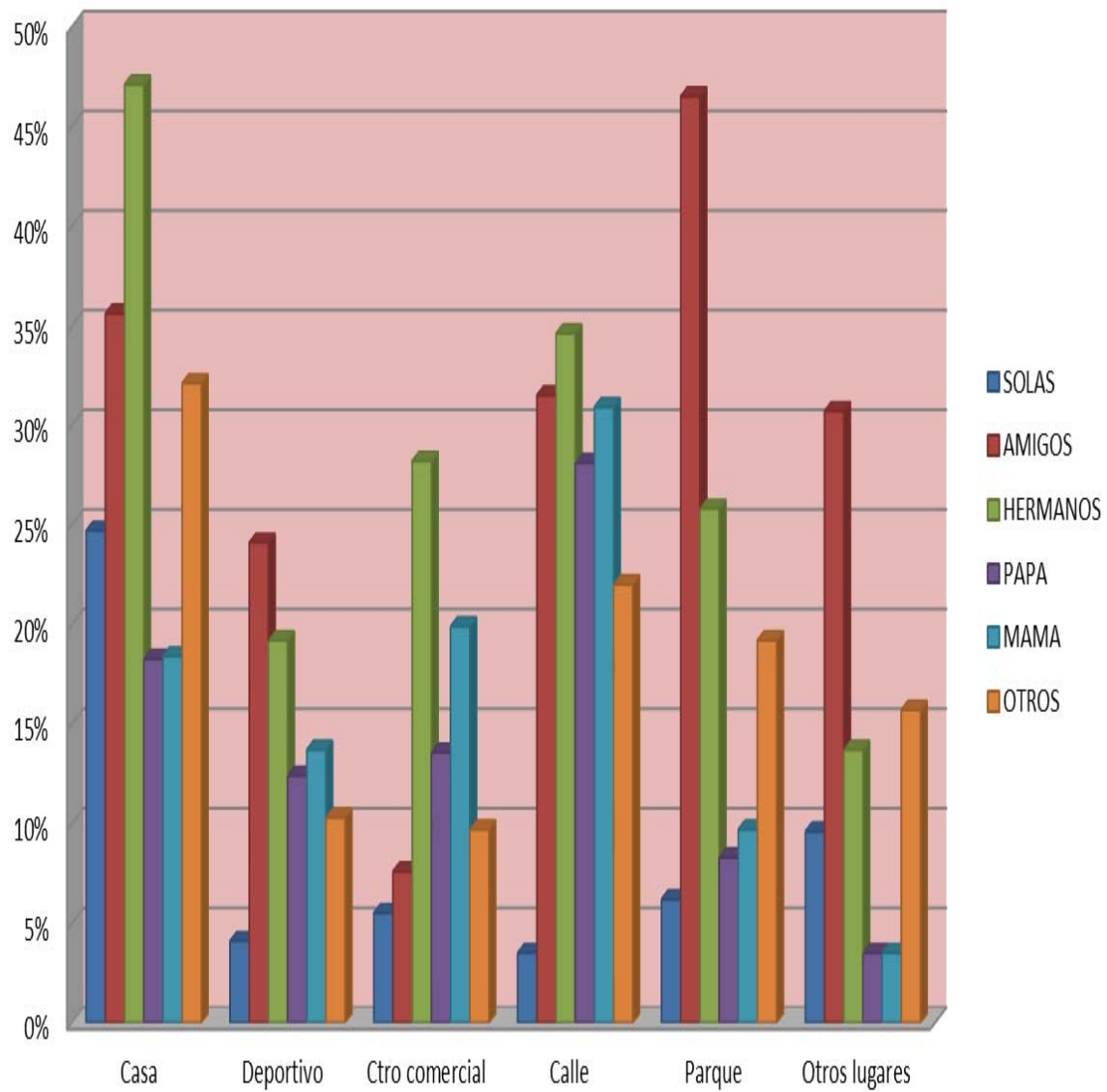
También se realizó una correlación r de Pearson entre los tipos de juego y el género. A continuación se presentan los resultados:

Se encontró que en el género femenino hay una correlación positiva fuerte en los juegos de actividad física ( $r = 0.99$ ;  $p<0.01$ ) y una correlación positiva fuerte en los juegos simbólicos ( $r = 0.86$ ;  $p<0.05$ ). Lo que indica una fuerte asociación entre las niñas y estos juegos; es decir las niñas muestran una preferencia por juegos simbólicos y juegos de actividad física. Mientras que en los juegos virtuales y de mesa no existe una correlación, por lo que no se asocia el género con estos juegos.

En los niños se encontró una correlación positiva fuerte en los juegos de actividad física ( $r = 0.99$ ;  $p < 0.01$ ). Lo que indica que estos juegos se relacionan directamente con el género masculino; es decir, que los niños tienen una preferencia mayor por este tipo de juegos. Mientras que en los juegos simbólicos, virtuales y de mesa no existen correlaciones significativas, por lo que se puede decir que los niños no están relacionados con estos juegos, aun cuando en las figuras (1, 2, 4, 8, 10) se aprecian fuertes diferencias en las frecuencias respecto a los juegos virtuales.

Ahora bien, con el objetivo de analizar la promoción de roles de género en la infancia a partir de los acompañantes de juego, en espacios cerrados y abiertos; con ayuda del programa SPSS 15.0, se obtuvieron las frecuencias de los acompañantes de juego en cada espacio y tiempo. A continuación se presentan los resultados obtenidos:





*Figura 14.* Frecuencia de acompañantes de juego de niñas en espacios cerrados y abiertos, entre semana.

En la figura 14 se muestra los acompañantes de juego de las niñas en espacios abiertos y cerrados entre semana. Donde se encontró que en el espacio de casa el 47.19% de las niñas juegan principalmente con hermanos, después el 35.60% reportan jugar con amigos y el 32.10% con otras personas. Con bajas frecuencias, las niñas dicen jugar solas (24.70%), con mamá (18.40%) y papá (18.26%).

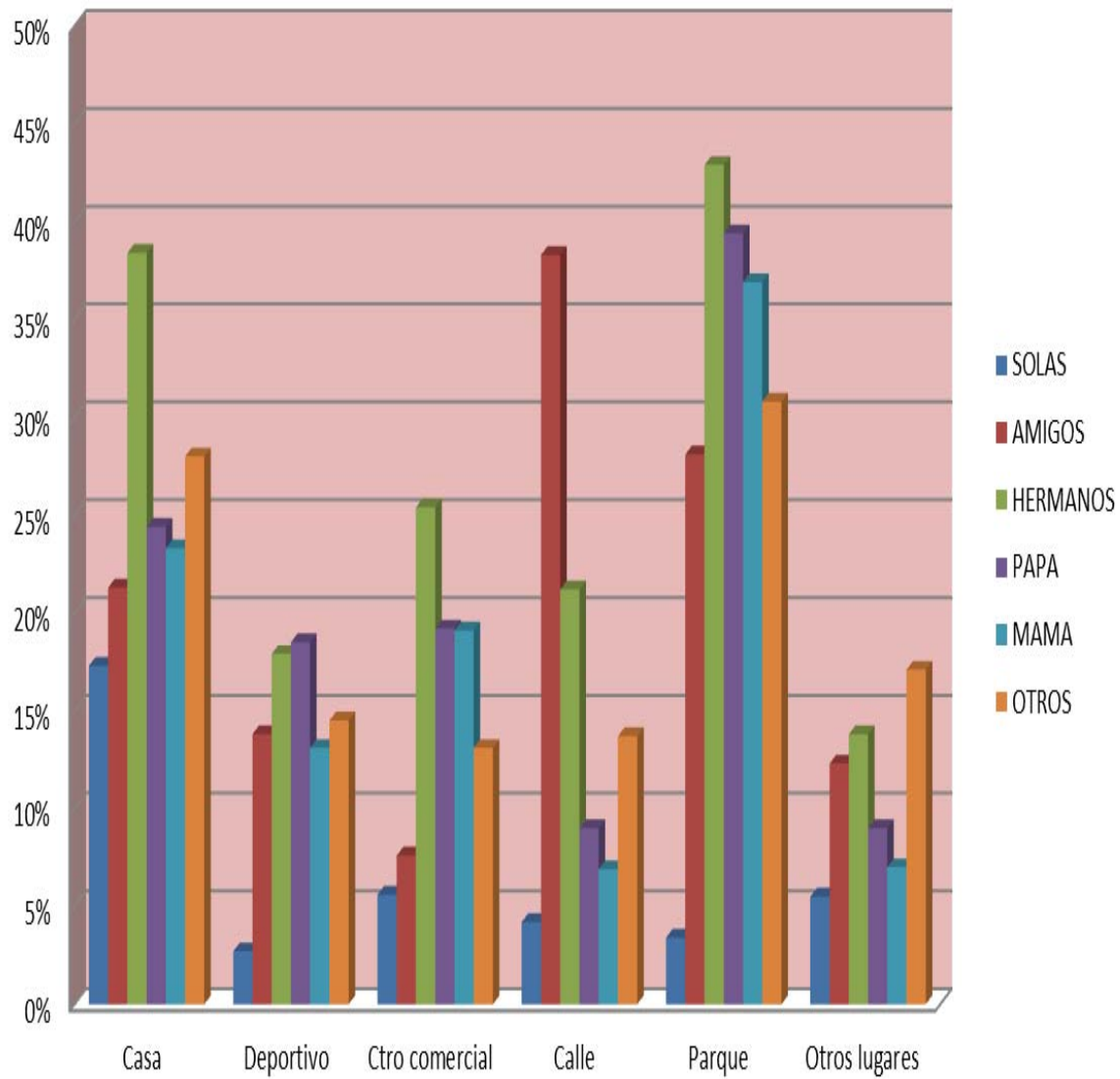
En los deportivos principalmente reportan jugar con amigos (24.10%) y hermanos (19.20%); mientras que con papá (12.40%), mamá (13.70%) y otras personas (10.30%) presentan bajas frecuencias; finalmente es muy poco frecuente que las niñas jueguen solas (4.10%) en este espacio.

En los centros comerciales las niñas juegan con mayor frecuencia con sus hermanos (28.20%), en segundo lugar con su mamá (19.90%), en tercer lugar con su papá (13.57%) y con más bajas frecuencias con otras personas (9.70%), con amigos (7.60%) y solas (5.50%).

En la calle las niñas juegan primordialmente con hermanos (34.60%), amigos (31.50%), mamá (30.90%), papá (28.10%) y otras personas (22%); mientras que es muy poco frecuente que las niñas jueguen solas en la calle, pues solo el 3.50% lo reportan.

En el parque reportan jugar con mayor frecuencia con amigos (46.50%), en segundo lugar juegan con hermanos (25.80%), luego con otras personas (19.20%), mamá (9.70%), papá (8.30%) y por último, solas (6.20%).

Finalmente en otros lugares las niñas dicen jugar principalmente con amigos (30.57%), en seguida con menor frecuencia con otras personas (15.70%), hermanos (13.70%), solas (9.60%), papá (3.50%) y mamá (3.50%).



*Figura 15.* Frecuencia de acompañantes de juego de niñas en espacios cerrados y abiertos, en fines de semana.

En la figura 15 se muestra la frecuencia de acompañantes de juego de niñas en espacios abiertos y cerrados en fines de semana. Donde se encontró que en la casa el 38.40% de las niñas juegan con sus hermanos, después siguiendo el orden de frecuencia, las niñas juegan con otras personas (28%), con su papá (24.40%), mamá (23.30%), amigos (21.30%) y solas (17.30%).

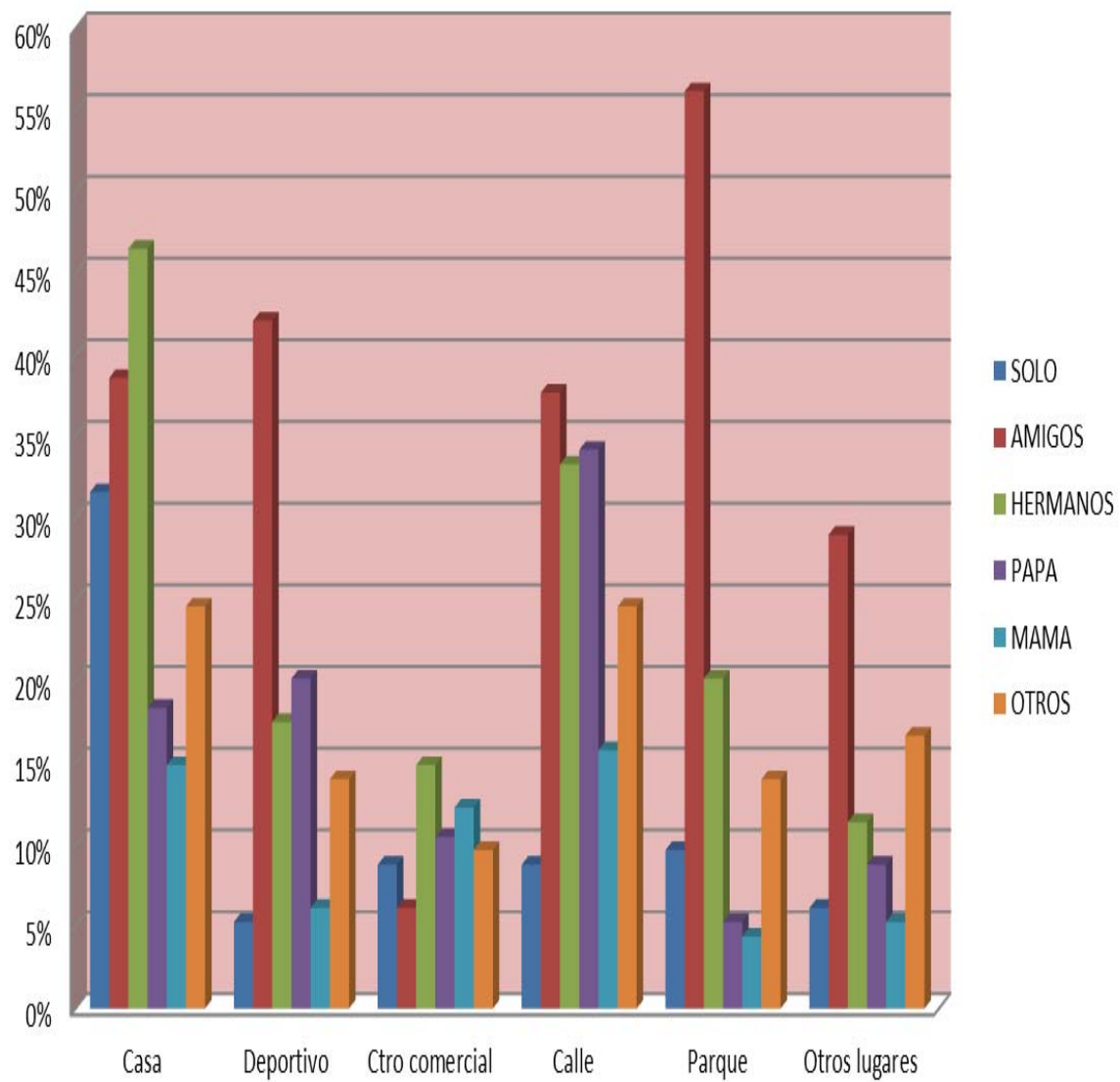
En el deportivo las niñas reportan jugar con su papá (18.50%), hermanos (17.90%), con otras personas (14.50%), amigos (13.80%), mamá (13.10%) y muy poco frecuente juegan solas en el deportivo (2.70%).

En los centros comerciales las niñas juegan primordialmente con hermanos (21.20%), después con frecuencias similares las niñas juegan con su papá (19.20%) y su mamá (19.10%); en seguida con otras personas (13.10%), amigos (7.60%) y al último reportaron jugar solas (5.60%).

En la calle las niñas juegan con mayor frecuencia con amigos (38.30%), después con hermanos (21.20%), con otras personas (13.70%), con su papá (9%), su mamá (6.90%) y con menos frecuencia juegan solas en la calle (4.20%).

En el parque se encontró que las niñas juegan principalmente con sus hermanos (42.90%), después juegan con su papá (39.40%), con su mamá (36.90%), con otras personas (30.80%), con amigos (28.10%) y muy pocas fueron las niñas que juegan solas en el parque (3.40%).

Finalmente en otros lugares las niñas reportaron frecuencias bajas respecto a sus acompañantes de juego y es con otras personas con quienes llegan a jugar más (17.10%), en seguida con sus hermanos (13.80%), con amigos (12.30%), con su papá (9%), su mamá (7%) y solas (5.50%).



*Figura 16.* Frecuencia de acompañantes de juego de niños en espacios cerrados y abiertos, entre semana.

En la figura 16 se muestra la frecuencia de acompañantes de juego de los niños en espacios cerrados y abiertos entre semana. Donde se halló que en casa un 46.50% de los niños juegan con hermanos, en seguida en orden de frecuencia juegan con amigos (38.60%), solos (31.60%), con otras personas (24.60%), con su papá (18.40%) y con su mamá (14.90%).

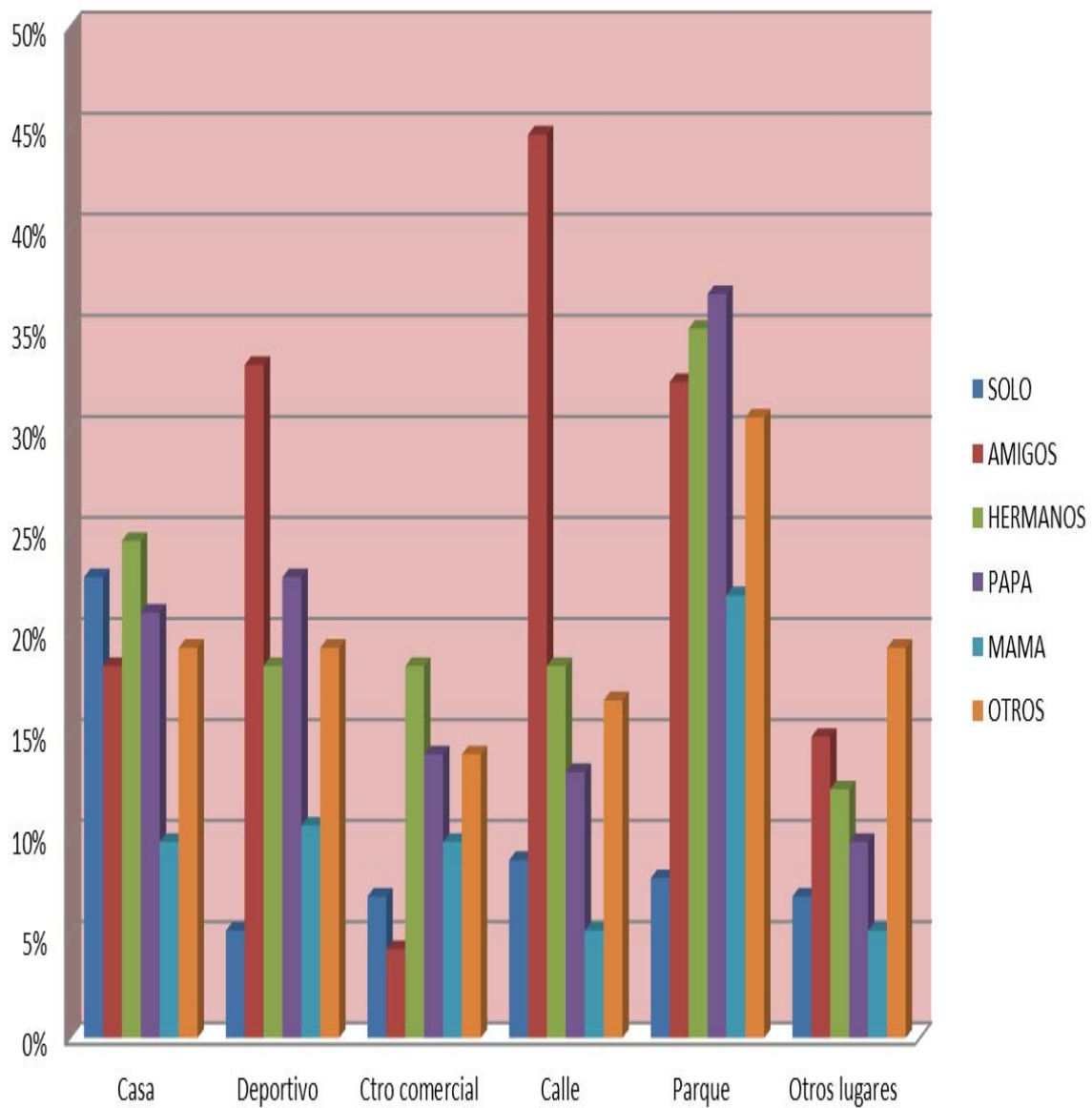
En los deportivos se reportó con mayor frecuencia el juego con amigos (42.10%) y con porcentajes más bajos se encuentran el juego con su papá (20.20%), con hermanos (17.54%), con otras personas (14.03%), con mamá (6.15%) y solos (5.30%).

En los centros comerciales las frecuencias son bajas y los niños llevan a cabo los juegos acompañados, en primer lugar con hermanos (14.90%), seguidos de su mamá (12.30%), papá (10.50%), otras personas (9.70%), solos (8.80%) y amigos (6.50%).

En la calle los niños reportan jugar con más frecuencia con amigos (37.70%), en seguida se encuentra el juego con su papá (34.20%), con hermanos (33.30%) con otras personas (24.60%), con su mamá (15.80%) y al final con la frecuencia más baja, juegan solos (9.70%).

En el parque los niños juegan más con amigos (56.14%), después con bajos porcentajes los niños juegan con hermanos (20.20%), con otras personas (14.03%), solos (9.70%), con su papá (5.30%) y mamá (4.40%).

Finalmente en otros lugares los niños juegan con amigos (29%), seguido de otras personas (16.70%), hermanos (11.40%), su papá (8.80%), solos (6.15%) y con su mamá (5.30%).



*Figura 17.* Frecuencia de acompañantes de juego de niños en espacios cerrados y abiertos, en fines de semana.

En la figura 17 se muestra la frecuencia de los acompañantes de juego de los niños en espacios cerrados y abiertos en fines de semana. En casa, un 24.60% de los niños juegan con hermanos, después el 22.80% juegan solos, 21.05% mencionan jugar con su papá, 19.30% con otras personas, 18.40% con amigos y 9.70% con su mamá.

En el deportivo los niños juegan con más frecuencia con amigos (33.30%), en segundo lugar con su papá (22.80%), después con otras personas (19.30%), con hermanos (18.40%), con mamá (9.70%) y al último solos (5.30%).

En el centro comercial los infantes llegan a jugar principalmente con hermanos (18.40%), posteriormente con su papá (14.03%), con otras personas (14.03%), con su mamá (9.70%), solos (7%) y al final con amigos (4.40%).

En la calle con más alta frecuencia los niños juegan con los amigos (44.70%) y con más bajas frecuencias juegan con hermanos (18.40%), con otras personas (16.70%), con papá (13.15%), solos (8.80%) y con su mamá (5.30%).

En el parque juegan los niños con más frecuencia con su papá (36.80%), con hermanos (35.10%) y con amigos (32.45%); mientras que con frecuencias más bajas los niños juegan con otras personas (30.70%), con su mamá (21.90%) y casi no juegan solos (7.90%).

Para finalizar, en otros lugares los niños juegan primeramente con otras personas (19.30%), después con amigos (14.90%), con hermanos (12.30%), con su papá (9.70%), solos (7%) y con su mamá (5.30%).



Finalmente con el fin de analizar y obtener mayor información de la adquisición de roles sociales en niñas y niños a través del juego en espacios cerrados y abiertos, se realizó una entrevista semiestructurada (*ver anexo 2*), a partir de los juegos reportados. En las siguientes tablas se muestran categorizados los nombres de los juegos que realizan, la edad y las respuestas de cómo lo juegan y qué hacen cuando lo juegan.

Tabla 1. Sección A de categorización de los juegos de niñas de 7 y 8 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
7-8	Muñecas	Creando historias con Barbies, Bratz, Polipockets, sus diversos accesorios y juegan generalmente solas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con mi Barbie embarazada a que su mamá le ayuda a cuidarla y a su bebé también.</li> <li>• A que son amigas y se van de fiesta.</li> <li>• A que van a la estética, las arreglo y les pongo accesorios para que se vean bonitas.</li> <li>• A que son las mejores amigas y se van de compras, salen de viaje y a muchas fiestas juntas.</li> <li>• Pues que mi Barbie está en su casita con su novio y cuida a sus hijos y también se arregla para verse bonita y sale con sus amigas.</li> </ul>
	Los Bebés	Con muñecos en forma de bebés y con sus diversos accesorios para dichos muñecos. Lo juegan solas o acompañadas de primas o amigas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A que soy la mamá, lo cuido y lo cargo para darle su comidita.</li> <li>• A darles de comer, bañarlos, vestirlos.</li> <li>• A sacar a los bebés a pasear con mis amigas.</li> </ul>
	La comidita	Con trastes de juguete y como comida dulces o plantas. Lo juegan acompañadas de hermanos, primos o amigos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A que yo hago la comidita y los demás son meseros o clientes.</li> <li>• Me turno con mis amigos, cocino, lavo trastes, sirvo, limpio mesas y atiando a la gente.</li> </ul>

Tabla 1. Sección B de categorización de los juegos de niñas de 7 y 8 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
7-8	La casita	Se construye una casita con lo que encuentren (cobijas, cojines, sillas, etc.) o con una casita de plástico. Crean historias y lo juegan acompañadas de hermanos o primos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A tener arreglada la casita, hago la comida, sirvo y a dormir.</li> <li>• A que vivíamos en familia y yo cuido a mis hijos.</li> <li>• A ser la esposa y cuidar a los bebés y preparar la comida.</li> </ul>
	La reata	Con una cuerda saltan las niñas y puede ser individual o en grupo. Juegan solas y acompañadas por primos y hermanos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sola me pongo a brincar hasta cansarme.</li> <li>• Con mis amigas nos turnamos una brinca y otras dos mueven la reata y cantamos canciones mientras brincamos, además va aumentando la velocidad.</li> </ul>
	Luchitas	A golpear a otra gente con objetos suaves. Lo juegan con hermanos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Golpeo a mi hermano /a.</li> <li>• Con almohadas, con amigos o hermanos nos pegamos hasta tirarnos al piso.</li> </ul>

En la sección A y B de la tabla 1 se muestra las respuestas dadas por las niñas de 7 y 8 años. Se halló que las niñas de esta edad llevan a cabo con mayor frecuencia los juegos simbólicos. Específicamente juegos como “las Muñecas Barbies”, una muñeca de plástico, de piernas largas y estilizadas, talle esbelto, pecho prominente, rasgos faciales delicados y uñas de manos y pies pintadas; que representa una muñeca con evidentes formas de mujer adulta a la que las niñas pueden peinar, vestir y hacer hablar; es decir, las niñas conceden a este juguete la personalidad que cada niña desea y que recrean en un mundo de felicidad y fantasía. Entonces debido a que estas muñecas representan diversos roles de la sociedad, si observamos una imagen de Barbie, veremos presente el modelo de nuestra cultura que nos refleja; esto es, los modelos y la imagen a seguir de la mujer adulta, y se ve reflejado en las respuestas dadas por las niñas.

Por ejemplo: *“Pues que mi Barbie está en su casita con su novio y cuida a sus hijos y también se arregla para verse bonita y sale con sus amigas”.*

Así las niñas pueden aprender mediante estas muñecas a ver la belleza como requisito de éxito social, ideal de feminidad y que para conseguir la felicidad, además de ser bella, deben sumarle cualidades como: ser buena ama de casa, cuidar a los hijos, ser altruista, tener vida social, bienes materiales, una profesión y la pareja ideal. De este modo las niñas acceden al mundo de los adultos, al calcar hábitos y actitudes de los mayores, impuestos por el contexto actual.

Las niñas estudiadas reportaron otro juego simbólico que denominaron “los bebés”, en el cual las niñas juegan con muñecos de plástico que asemejan a un bebé y recrean escenas de patrones de crianza de la vida adulta de mujeres. Mediante este juego las niñas entrevistadas recrean simbólicamente el rol de madres, ya que ellas dicen jugar:

*“A cuidar a los bebés, alimentar, vestir, bañar y amarlos”.*

A través de este juego se promueve en las niñas el rol materno, el cómo deben ser buenas madres, los cuidados que deben tener hacia sus futuros hijos, siendo amorosas, tiernas y totalmente entregadas a cuidarles y servirles.

También las niñas de 7 y 8 años, juegan juegos simbólicos como “la casita” y “la comidita”; donde de acuerdo a sus respuestas, las niñas son las principales y únicas encargadas de atender la casa, cocinar y servir. En estos dos juegos se ven reflejados aprendizajes de valores tradicionales del deber ser de la mujer, que implica ser ama de casa; es decir, limpiar la casa, preparar los alimentos dentro del hogar, ver por la familia y la que debe estar siempre pendiente de los hijos; además de ser tierna, cuidadosa, bondadosa y sumisa.

Por ejemplo: *“A ser la esposa y cuidar a los bebés y preparar la comida” y “A tener arreglada la casita, hago la comida, sirvo y a dormir”.*

Por otro lado, las niñas reportaron un juego de actividad física denominado “la reata”, un juego tradicional que consiste en tirar de la cuerda, de cada extremo con cada mano, dando giros de 360°, saltando segundos antes de que la cuerda llegue a los pies y repetir la rutina. Igualmente es común entre las niñas cantar mientras la cuerda gira para medir el tiempo en que ellas duran saltando.

Por ejemplo: *“Con mis amigas nos turnamos, una brinca y otras dos mueven la reata y cantamos canciones mientras brincamos, además va aumentando la velocidad y es divertido”.*

Es uno de los juegos que permite la superación e integración entre las niñas, puede generar la sana competencia, fomenta el sano ejercicio, ayuda en la motricidad del infante y a tener mayor agilidad física. Sin embargo es un juego poco jugado a esta edad, ya que predominan los juegos simbólicos mencionados anteriormente.

Otro juego muy poco reportado por niñas de 7 y 8 años de edad, son “las luchitas”, juego que consiste generalmente en competir y pelear físicamente con otra o varias personas, pero en las niñas de esta edad el juego no implica agredir o lastimar a la otra persona, pues sólo se pegan con objetos suaves.

Por ejemplo: *“Con almohadas, con amigos o hermanos nos pegamos hasta tirarnos al piso.”*

Finalmente las niñas de 7 y 8 años de edad dicen jugar principalmente con hermanos, primos y con los amigos juegan poco a esta edad.

Tabla 2. Sección A de categorización de los juegos de niñas de 9 y 10 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
9-10	Futbol	Se hacen equipos, se patea el balón sin dejársela al equipo contrario y se anota a la portería del otro equipo. Las niñas dicen jugarlo con amigos varones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corro, trote, paso el balón y trato de anotar con ayuda de mis amigos.</li> <li>• Los niños siempre hacen los equipos y me dicen que hacer yo sólo pateo el balón y la paso a mis amigos.</li> <li>• Juego con niños y siempre me ponen de portera y trato de parar la pelota.</li> <li>• Alan e Iván ponen las reglas y yo las respeto y estoy en toda la cancha pateando y pasando el balón.</li> <li>• Siempre me ponen los niños de portera casi no juego.</li> </ul>
	Escondidas	Se juega en grupo y por medio de una canción se decide quién cuenta y quién se esconde. Se juega en grupos de amigos mixtos (niños/niñas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En la casa o en la calle corro y me escondo en un lugar secreto y es difícil que me encuentren o a veces yo cuento y busco a mis amigos.</li> <li>• A veces me toca contar y me tardo mucho encontrando a los demás.</li> <li>• Corro mucho para encontrar a mis compañeros y busco buenos lugares para esconderme.</li> </ul>
	Volibol	Se pone una red, se hacen equipos y con las manos se pasa la pelota al otro equipo sin dejarla caer al piso o fuera de la cancha. Juegan en grupo de amigas de puras niñas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Voto la pelota al equipo contrario tratando de hacer puntos.</li> <li>• Le doy pases a mis compañeras para que tiren al otro equipo y no dejo que se caiga la pelota al piso.</li> <li>• Mis papás me llevan a entrenar y el entrenador me va enseñando las reglas del juego y me pone ejercicios para tirar y hacer movimientos.</li> </ul>

Tabla 2. Sección B de categorización de los juegos de niñas de 9 y 10 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
9-10	Atrapa- das	Se juega en grupos de amigos mixtos (niños/niñas), donde uno atrapa y los demás corren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con mis amigas y amigos nos dividimos y a una le toca atrapar y las demás corremos hasta ser atrapadas.</li> <li>• Yo siempre pido atrapar, me gusta corretear a mis amigos.</li> <li>• A mi siempre me atrapan rápido por eso me toca ser quien atrape a los demás y me tardo mucho atrapando a alguien.</li> </ul>
	Basquet- Bol	Se hacen equipos con amigos mixtos (niños/niñas), se bota el balón y hay que anotar canastas al otro equipo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quito balones y se los paso a mi equipo para que tiren.</li> <li>• Juego con niños y ellos me enseñan las reglas y qué hacer.</li> <li>• Boto el balón y trato de encestar.</li> </ul>
	Quema- Dos	En grupo de amigos de niñas y niños y consiste en tocar con una pelota a otra persona.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agarro una pelota, mis amigos corren y yo trato de pegarle con la pelota y si logro pegarle a alguien, se quema y le toca quemar a alguien con la pelota.</li> </ul>
	Juegos de mesa	En grupo familiar, la lotería se juega con tableros que tienen figuras, además de cartas con esas figuras. En el Jenga se arma una torre de palitos y se turnan para quitar uno por uno, quien tire la torre pierde.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con mi familia, escogemos tablero y nos repartimos frijolitos o piedritas y nos turnamos para que alguien grite la carta que salga.</li> <li>• Juego con mis papás y voy marcando con frijolitos la figura que vaya saliendo hasta llenar todas.</li> <li>• Juego con mis hermanos y papás, nos turnamos y cada uno va sacando palito por palito y cuando se tira la torre me divierto y nos reímos mucho.</li> </ul>



En la sección A y B de la tabla 2 se observan las respuestas de los juegos que dieron las niñas de 9 y 10 años, donde los juegos simbólicos a esta edad disminuyeron predominando ahora los juegos de actividad física, cómo el “Futbol”, juego contemplado tradicional y socialmente para hombres, pero actualmente las niñas también son partícipes de este juego tan popular en el mundo. Con este juego existen buenas aportaciones al desarrollo infantil, pues las niñas despliegan una serie de condiciones ideales para entrenar la movilidad corporal, promueve la competencia y socialización intergéneros; ya que en esta edad se encontró que las niñas juegan con los niños. No obstante es preciso resaltar que las niñas participan bajo el mando de los niños, quienes en su mayoría les dan una participación mínima en el juego; además son los niños los que proponen y hacen cumplir las reglas, pues las niñas no tienen conocimiento mayor acerca del futbol. Esto se muestra con algunas respuestas dadas por niñas.

Por ejemplo: *“Juego con niños y siempre me ponen de portera y trato de parar la pelota”, “Alan e Iván ponen las reglas y yo las respeto y estoy en toda la cancha pateando y pasando el balón” y “Siempre me ponen los niños de portera casi no juego”.*

Otro juego de actividad física reportado por niñas de 9 y 10 años es el “basquetbol”, que fomenta el trabajo en equipo, la competencia, el compañerismo, la generosidad y la solidaridad. El baloncesto tiene muchos beneficios físicos: ayuda al desarrollo de la concentración, la rapidez, el autocontrol, la confianza o el equilibrio, fortalece los músculos de todo el cuerpo y muy en especial los de las piernas, fomenta el desarrollo del aparato locomotor, aumenta la resistencia física de las niñas y contribuye a quemar grandes cantidades de calorías, favoreciendo que las pequeñas no sufran problemas como la obesidad infantil. No obstante, a esta edad de acuerdo a lo respondido por las niñas de dicha edad, solo conocen reglas básicas del juego como jugar en 2 equipos, dar botes al balón, pasar el balón y encestar para obtener puntos.

*Por ejemplo: “Quito balones y se lo paso a mi equipo para que tiren”, “Juego con niños y ellos me enseñan las reglas y qué hacer” y “boto el balón y trato de encestar”.*

Otro juego de actividad física que reportaron las niñas de 9 y 10 años fue “el volibol”, que al igual que el basquetbol las niñas aún no tienen todas las nociones de las reglas del juego, pero de igual forma promueve en las niñas importantes beneficios como la capacidad de combinar movimientos rápidos y de reacción, adaptación a situaciones que se cambian continuamente, habilidades motoras automatizadas (correr, saltar, etc.), capacidad de equilibrio, de control, motivación a la integración, cooperación, al trabajo en equipo, resistencia física y concentración; además es un juego con alto contenido socializador y competitivo. Algunas de las respuestas dadas de las niñas fueron:

*“Voto la pelota al equipo contrario tratando de hacer puntos”, “ Le doy pases a mis compañeras para que tiren al otro equipo y no dejo que se caiga la pelota al piso” y “Mis papás me llevan a entrenar y el entrenador me va enseñando las reglas del juego y me pone ejercicios para tirar y hacer movimientos”.*

También se reportaron juegos tradicionales y recreativos de actividad física como “las escondidas”, en donde la idea fundamental de las escondidas es que todos los jugadores se oculten, con la excepción de uno, que será el encargado de encontrar al resto y puede ser jugado en espacios cerrados y abiertos. Para dar tiempo a la elección del escondite y a la correcta instalación de cada uno en el lugar de escondite, el buscador se colocará con el rostro viendo hacia la pared y permanecerá en esta posición durante algunos segundos.

*Por ejemplo: “En la casa o en la calle corro, me escondo en un lugar secreto y es difícil que me encuentren o a veces yo cuento y busco a mis amigos”.*

Este juego puede sembrar en niñas atención, concentración, además de una adecuada socialización entre ambos géneros, ya que por lo general en este juego no existen ganadores y perdedores.

Otros juegos de actividad física son las “atrapadas” y los “quemados”, juegos que son de persecución y generan un buen ejercicio físico, lo que contribuye a la prevención de la obesidad, genera competencia y cómo en la mayoría de los juegos de actividad física reportados, ayuda a generar habilidades sociales; por ejemplo, conducta prosocial, control de la agresividad, coordinación de acciones, adopción de perspectivas y pertenencia a un grupo. Algunas de las respuestas dadas por niñas de 9 y 10 años fueron:

*“Con mis amigas y amigos nos dividimos y a una le toca atrapar y las demás corremos hasta ser atrapadas” y “Agarro una pelota mis amigos corren y yo trato de pegarle con la pelota y si logro pegarle a alguien se quema y le toca quemar a alguien con la pelota.”*

Por último es en esta edad cuando “aparecen” los juegos de mesa realizados con muy poca frecuencia, y se encontraron 2 juegos diferentes. En primer lugar el juego tradicional de “la lotería”, que es un juego de azar que puede ser jugado hasta por 6 participantes y consiste en que un participante es el gritón, quien va ir sacando tarjetas con figuras y va ir gritando el nombre de la figura mientras los demás participantes con una planilla distinta de los demás, van llenando con fichas la figura, sólo si aparece en su planilla y quien consigue llenar toda la planilla gana. En este juego reportado por niñas de 9 y 10 años se obtuvo que lo llevan a cabo con familiares por lo que dicho juego promueve una sana convivencia familiar, equidad de género dentro la familia, además de formar en las niñas el desarrollo de capacidades cognitivas como la atención y concentración. Esto se ve reflejado en lo que respondieron las niñas:

*“Con mi familia juego lotería, repartimos las planillas, alguien saca las tarjetas, vamos llenando la planilla conforme salgan las tarjetas y cualquiera tiene la oportunidad de ganar al ser el primero quien llene toda la planilla.”*

En segundo lugar está el juego llamado “Jenga” que es un juego de habilidad física y mental en el que los participantes tienen que retirar los bloques de madera de una torre por turnos y colocarlos en la parte superior, hasta que ésta caiga y quien la derrumbe pierde. Se encontró que dicho juego se realiza por lo general con la familia. Las niñas de 9 y 10 años señalaron lo siguiente:

*“Juego con mis hermanos y papas, nos turnamos y cada uno va sacando palito por palito y cuando se tira la torre me divierto y nos reímos mucho.”*

Este juego promueve la convivencia familiar, igualdad de oportunidades entre géneros dentro la familia, potencializa algunas capacidades como ayudar a estimular la determinación, la toma de decisiones y la asunción de riesgos; desarrolla la observación y la atención, favorece la precisión o la motricidad fina y fortalece el desarrollo social cooperativo.

Por último los acompañantes de juego en las niñas de 9 y 10 años de edad son principalmente grupos de niños y niñas que ellas consideran sus amigos y llevan a cabo juegos de actividad física principalmente. Después está la familia (papá, mamá, hermanos y primos), con quienes llevan principalmente acabo los juegos de mesa.

Tabla 3. Sección A de categorización de los juegos de niñas de 11 y 12 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
11-12	Atrapa-das	Con amigos o familia una persona atrapa y los demás corren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corro y esquivo al atrapador y si me atrapa ahora yo tengo que atrapar a los demás niños y niñas.</li> </ul>
	Muñecas	Juntar todas las Barbies con sus amigas y armar sus accesorios y vestidos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con mis amigas a que son amigas y salen a pasear, las arreglo y peino.</li> <li>• A que son modelos y las visto para pasarela.</li> </ul>
	Video juegos	Poner la consola y controles y escoger un juego. Lo juegan solas o con hermanos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego Crash que es de aventuras y pasar niveles.</li> <li>• Juego Mario Bros a las carreritas con mi hermano para ganarle.</li> <li>• Juego sola Mario Bros y tengo que pasar misiones hasta llegar con el muñeco que es malo y lo tengo que derrotar para salvar a la princesa.</li> <li>• Juegos de baile tengo que pisar las flechitas del tapete con los pies y va aumentando la dificultad de los bailes.</li> </ul>

Tabla 3. Sección B de categorización de los juegos de niñas de 11 y 12 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
11-12	Juegos de mesa	Lotería, jenga, turista mundial con su familia o amigos siguiendo las reglas de cada juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con moneditas o frijolitos voy marcando las figuras de mi tablero conforme salen las cartas que alguien va gritando y quien llene todas las figuras gana.</li> <li>• Armo una torre con muchas piezas largas y cada quien va quitando una por una sin tirar la torre y quien la tire pierde.</li> <li>• En el turista nos turnamos, tiramos dados avanzamos casillas, compramos propiedades y ganamos dinero si alguien cae en las propiedades que compramos nos pagan dinero y gana quien acumule más propiedades y dinero.</li> </ul>

En la sección A y B de la tabla 3 se encuentran las respuestas dadas de juegos de las niñas de 11 y 12 años de edad, en la que se halló sólo un juego de actividad física y es el de las “atrapadas”, juego en el cual las niñas conocen las reglas de juego y desarrollan capacidades motrices, resistencia física y contribuye a la adecuada socialización, así como igualdad entre géneros. Esto se ve reflejado en lo que argumentaron las participantes.

Por ejemplo: *“Corro y esquivo al atrapador y si me atrapa ahora yo tengo que atrapar a los demás niños y niñas”.*

En esta edad reaparece el juego simbólico de las “muñecas Barbies”, pero ahora lo juegan colectivamente; siendo importante esto, pues a diferencia de las niñas de 7 y 8 años que lo juegan individualmente, es en esta edad donde empieza a culminar la etapa infantil y comienza la etapa de la adolescencia, entonces las niñas tienen mayor conciencia acerca del mundo que les rodea, la apropiación de los roles de personas adultas los reflejan a través de sus juegos simbólicos; además de que comienza a ser una etapa crucial en la formación de su personalidad. Las niñas de esta edad dicen jugar:

*“Con mis amigas a que las barbies son amigas y salen a pasear, las arreglo y peino”, “A que son modelos y las visto para pasarela”.*

A través de los juegos con la muñeca Barbie, se apropian de estereotipos de belleza, en concreto aprenden que el valor y éxito de una mujer radica en la belleza y delgadez, por lo que podría ser uno de los diversos factores sociales promovidos principalmente por la publicidad, a través de los cuales se den casos de trastornos alimenticios en la mujer (anorexia y bulimia).

Por otro lado, es en esta edad cuando las niñas comienzan a reportar los juegos virtuales, principalmente juegos como “Mario Bros”, que consiste en que el personaje principal “Mario” pase diferentes niveles de dificultad para salvar a la princesa que fue capturada por un monstruo. Al respecto las niñas indicaron:

*“Juego sola Mario Bros y tengo que pasar misiones hasta llegar con el muñeco que es malo y lo tengo que derrotar para salvar a la princesa”.*

Juego que puede enseñar a las niñas que al encontrarse en alguna situación problemática necesitan a un hombre, pues el personaje de Mario es hombre, fuerte, con poderes y quien se esfuerza físicamente; mientras la princesa es mujer, delicada, sin fuerzas y sólo espera a ser rescatada. Lo mismo pasa con el juego de “Crash” que reportaron, pues en esencia se trata de hacer lo mismo que en Mario Bros, cambiando solo el tipo de personajes.

Otro juego virtual reportado fueron los “juegos de baile” que se juega sobre una alfombra o tapete que tiene cuatro paneles con flechas: Izquierda, arriba, abajo y derecha. Estos paneles son presionados usando los pies del jugador como respuesta a las flechas que salen en la pantalla del juego enfrente del jugador, las flechas se mueven en sincronización del ritmo o compás de la música que se ha escogido, el éxito del juego depende en la habilidad del jugador de sincronizar sus pasos al ritmo de la música, tal como lo indican las flechas y se va aumentando el grado de dificultad. Esto se infiere con lo respondido por una niña:

*“Juegos de baile, tengo que pisar las flechitas del tapete con los pies y va aumentando la dificultad de los bailes”.*

Este juego puede ser útil ayudando a las niñas a trabajar los ritmos corporales, es un ejercicio bueno para la coordinación de pies y manos, ayuda en su orientación espacial, aporta al desarrollo de la atención, concentración y observación; sin embargo, como todo videojuego puede causar aislamiento.

En último lugar se encontró que en esta edad se mantienen los juegos de mesa, como la “lotería”, donde las niñas reportaron:



*“Con moneditas o frijolitos, voy marcando las figuras de mi tablero conforme salen las cartas que alguien va gritando y quien llene todas las figuras gana”,*

Otro juego que se mantiene en esta edad es el “jenga” y las niñas reportaron lo siguiente:

*“Armo una torre con muchas piezas largas y cada quien va quitando una por una sin tirar la torre y quien la tire pierde”*

El juego de “turista mundial” aparece en esta edad, donde el objetivo es hacer un monopolio de oferta, teniendo todas las propiedades inmuebles que aparecen en el juego. Los jugadores mueven sus respectivas fichas por turnos en sentido horario alrededor de un tablero, basándose en la puntuación de los dados, y caen en propiedades que pueden comprar de un banco imaginario, o dejar que el banco las subaste en caso de no ser compradas. Si las propiedades en las que caen ya tienen dueños, los dueños pueden cobrar alquileres o quien caiga podrá comprárselas. Es un juego que promueve habilidades de negociación, toma de decisiones, desarrollo de estrategias de planeación, convivencia familiar y conocimiento del mundo de las finanzas de modo muy simple. Algunas de las respuestas de las niñas de 11 y 12 años de edad, respecto a los juegos de mesa mencionados fueron:

*“En el turista nos turnamos, tiramos dados avanzamos casillas, compramos propiedades y ganamos dinero si alguien cae en las propiedades que compramos”.*

Las niñas de 11 y 12 años de edad dicen jugar principalmente con la familia los juegos de mesa, los videojuegos con hermanos o solas y los juegos simbólicos con amigas.

Tabla 4. Sección A de categorización de los juegos de niños de 7 y 8 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
7-8	Lego	Se tiene que armar los muñecos y la ciudad. Juego solitario .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego solo y armo casas, tiendas, edificios y creo historias como que voy a trabajar, me compro muchas cosas porque gano mucho dinero.</li> <li>• Construyo muñecos y juego a que soy arquitecto y armo edificios.</li> </ul>
	Pistolas	Con pistolas de juguete, en grupo de amigos o con amigos y primos inventan historias para disparar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con pistolas de agua nos mojamos y quien quede más mojado pierde y muere.</li> <li>• A que soy policía y encierro a los ladrones que son mis amigos.</li> <li>• A que nos matamos.</li> </ul>
	Muñecos	Por lo general son con muñecos de caricaturas de la TV y con otras personas juegan dependiendo los muñecos que tengan. Juegan solos o con hermanos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A los Transformers armo mis muñecos y para salvar a la humanidad tienen que matar a los malos.</li> <li>• Con mis muñecos de los Caballeros de Zodiaco a que hago torneos y pelean entre ellos y gana quien muere primero</li> </ul>

Tabla 4. Sección B de categorización de los juegos de niños de 7 y 8 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
7-8	Video juegos	Armar la consola ya sea Xbox, Wii, Nintendo, Play Station o PSP y escoger un juego, puede ser solo o con hermanos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de monstruos y los voy matando a todos para ganar medallas.</li> <li>• Juego Mario Bros solo y paso misiones hasta salvar a la princesa.</li> <li>• Carreras de autos y compito con mi hermano.</li> </ul>
	Luchas	Con amigos, primos o hermanos se juega a pegarse uno al otro.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con mi amigo o hermano agarramos cosas suaves como pelotas o cojines y nos las aventamos.</li> </ul>
	Futbol	En grupo de amigos o con hermanos hacen retas arman equipos y hacen porterías con piedras en la calle, no hay tantas reglas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego con mi hermano en la calle a tirar penaltis y nos turnamos para ver quien tira y quien es portero.</li> <li>• Yo escojo con quien jugar, anoto goles y a veces ganamos.</li> <li>• Con mis amigos hacemos retas en la calle y me gusta jugar de portero.</li> </ul>

En la sección A y B de la tabla 4 se hallan las respuestas de juegos de niños de 7 y 8 años de edad. Se encontraron juegos simbólicos como el “Lego”, que básicamente son bloques de construcción, que unidos pueden alcanzar una inmensa variedad de formas. Este juego contribuye a desarrollar el razonamiento lógico, induce a tratar de encontrar soluciones creativas para los inconvenientes que se presentan en la construcción, apuntan al desarrollo de habilidades de diseño, incita la imaginación, estimula el pensamiento lógico, ayuda en el desarrollo de la motricidad fina, les ayuda a adquirir conceptos espaciales como el volumen (grande-pequeño-alto-bajo-corto-largo), aprender formas geométricas; así como la adquisición de algunas nociones más complejas como el equilibrio, la simetría o la resistencia. También aprenden a desarrollar una perspectiva global al tener que visualizar la estructura final para poder ir incorporando las diversas piezas. Además de que por medio del Lego los niños de esta edad recrean situaciones que viven los adultos.

Por ejemplo: *“Juego solo y armo casas, tiendas, edificios y creo historias como que voy a trabajar, me compro muchas cosas porque gano mucho dinero” y “Construyo muñecos y juego a que soy arquitecto y armo edificios”.*

Igualmente otro juego simbólico en esta edad son “las pistolas” y como el nombre lo dice, consiste en tener pistolas de juguete que disparan agua, balines o dardos y con este juguete recrean historias que generalmente ven en la TV. Estos juegos promueven violencia “sin consecuencias”, y está hecho y pensado sólo para el género masculino, por lo que enseña a niños a ser violentos, agresivos y hasta generar placer por el sufrimiento de otra persona. Algunos niños reportaron jugar:

*“Con pistolas de agua nos mojamos y quien quede más mojado pierde y muere”, “A que soy policía y encierro a los ladrones que son mis amigos” y “A que nos matamos”.*

También, en los niños de 7 y 8 años se encuentran juegos simbólicos realizados con “muñecos”, estos se realizan con figuras de plástico que representan personajes de caricaturas hechas para niños como Transformers, caballeros del zodiaco, Dragon ball, etc; y consisten en crear o representar las historias que ven en estas caricaturas donde existen buenos y malos, en el que se promueve, que para salvar el mundo y traer la paz es necesario ejercer la violencia, la fuerza física y matar para combatir el mal o los problemas. Esto se ve reflejado en las respuestas de los niños.

Por ejemplo: *“A los Transformers armo mis muñecos y para salvar a la humanidad tienen que matar a los malos” y “Con mis muñecos de los caballeros de zodiaco a que hago torneos y pelean entre ellos y gana quien muere primero”.*

Por otro lado se encontró que en los niños de 7 y 8 años aparecen los juegos virtuales, principalmente estos son de aventuras, son los videojuegos “monstruos”, de “carreras” y “Mario Bros”, donde el jugador debe resolver un enigma en un determinado marco de acción. Para ello va reuniendo objetos en diferentes escenas y recibe información mediante diálogos con personajes virtuales. Si bien, ciertos juegos virtuales pueden traer beneficios, también pueden generar efectos negativos como contribuir en la obesidad infantil y la enajenación ya que los niños de esta edad realizan dichos juegos, solos. A continuación se ejemplifican algunas respuestas de los niños:

*“Juego de monstruos y los voy matando a todos para ganar medallas” y “Juego Mario Bros solo y paso misiones hasta salvar a la princesa”.*

Ulteriormente aparecen juegos de actividad física como el “fútbol” y el “Basquetbol”, que si bien actualmente también las mujeres lo juegan no se ha quitado por completo los estereotipos sexistas existentes y ningún niño reportó jugar fútbol o basquetbol con niñas. Además los niños en la edad de 7 y 8 años no muestran tener mucho conocimiento de las reglas del juego. A continuación se muestran algunas respuestas de los niños:

*“Juego con mi hermano a tirar penaltis y nos turnamos para ver quien tira y quien es portero”, “Yo escojo con quien jugar, anoto goles y a veces ganamos” y “Con mis amigos hacemos retas en la calle y me gusta jugar de portero”.*

Jugar Fútbol, aporta bastos beneficios para los niños; como la estimulación en el carácter, acostumbrándola al trabajo en grupo y a mantener el espíritu competitivo. A nivel físico, el fútbol es un excelente medio para perder calorías y tonificar los músculos de las piernas y abdominales. De igual manera, se obtienen mayores beneficios cardiovasculares que el trotar a diario, se puede contar con la ventaja de poder mantener un control regular del peso, así como eliminar la acumulación de grasa en el cuerpo.

Por último dentro de esta categoría los niños dicen jugar “luchitas”, el cual lo realizan sin agredirse ni golpearse fuerte, pues dicen hacerlo con objetos suaves como pelotas de plástico o cojines, por lo que no implica actos violentos, sino un acto de convivencia y entretenimiento.

Por ejemplo: *“Con mi amigo o hermano agarramos cosas suaves como pelotas o cojines y nos las aventamos.”*

Los niños de 7 y 8 años de edad juegan principalmente los juegos simbólicos solos, con hermanos, primos y amigos. Después los juegos virtuales, los juegan solos o con hermanos y juegos de actividad física con amigos y hermanos.

Tabla 5. Sección A de categorización de los juegos de niños de 9 y 10 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
9-10	Basquet bol	Con amigos se hacen 2 equipos en el que cada uno toma posición en la cancha y se siguen ciertas reglas para hacer puntos al tirar canastas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yo juego en diversas posiciones, de defensa en la izquierda, derecha en el centro y hago trucos como el movimiento de 2 tiempos para anotar.</li> <li>• Con mis amigos armamos equipos nos dividimos en diferentes posiciones y el papá de mi amigo hace que se cumplan las reglas, él nos enseña.</li> </ul>
	Muñecos	Por lo general son con muñecos de caricaturas de la TV y con otras personas, juegan dependiendo los muñecos que tengan. Lo juegan con amigos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego Dragon Ball con mis amigos, inventamos historias y hacemos que luchen y saquen sus poderes y maten a los malos para salvar al mundo del mal.</li> <li>• Con muñecos de luchadores a que pelean y hacen llaves y trucos.</li> </ul>
	Video juegos	Armar la consola ya sea Xbox, Wii, Nintendo, Play Station o PSP y escoger un juego, se puede jugar solo, con hermanos o primos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego uno en donde busco tesoros y recupero cosas perdidas pasando niveles y va de fácil a experto y van poniendo trampas y objetivos que tengo que pasar.</li> <li>• Juego luchitas con mi primo o hermano y hago trucos y saco poderes para derrotarlo.</li> <li>• Juegos de aventura como Mario Bros, juegos de deportes como Tennis-box, donde con mi cuerpo hago los movimientos y los muñecos en el juego los repiten.</li> </ul>



Tabla 5. Sección B de categorización de los juegos de niños de 9 y 10 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
9-10	Luchas	Con amigos, primos o hermanos, se juega a pegarse uno al otro.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con mi primo esquivo los golpes y le pego y para eso nos ponemos guantes de box y hacemos 3 rounds.</li> <li>• Mis hermanos y yo tenemos máscaras de luchadores y jugamos a pelear y quien logre inmovilizar al otro gana.</li> </ul>
	Futbol	Con los amigos hacen retas, arman equipos y hacen porterías con piedras en la calle, no hay tantas reglas; o en el deportivo los padres los llevan a entrenar futbol con todas las reglas que implica el deporte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el parque con mi familia, mi papá y yo hacemos los equipos y me divierto aunque mi mamá y hermanas no sepan jugar.</li> <li>• Juego en un equipo profesional y en los entrenamientos hago mucho ejercicio para tener condición y juego de defensa en los partidos de mi equipo.</li> <li>• Soy defensa y ayudo a cubrir la portería utilizando mi talento y haciendo buenas jugadas y hago mucho ejercicio.</li> </ul>
	Tochito	Se arman 2 equipos conformados por cinco jugadores; cada uno puede correr, lanzar y atrapar el balón, debido a que no existen posiciones predeterminadas. Se juega con amigos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con mis amigos me gusta formar los equipos y hacer anotaciones.</li> <li>• Me gusta taclear para evitar que a mi equipo le hagan anotaciones.</li> <li>• Voy a entrenar después de la escuela y mi coach es quien nos pone los ejercicios para jugar mejor y los fines de semana son los juegos.</li> </ul>

En la sección A y B de la tabla 5 se dan a conocer las respuestas de juegos de niños de 9 y 10 años, en esta edad se mantienen los juegos de actividad física como el “Basquetbol” y el “Futbol”, juegos en los cuales se obtienen los beneficios ya mencionados anteriormente; pero es en esta edad, donde los niños tienen mayor conocimiento de las reglas del juego.

Por ejemplo: *“Juego en un equipo profesional y en los entrenamientos hago mucho ejercicio para tener condición y juego de defensa en los partidos de mi equipo” y “Soy defensa y ayudo a cubrir la portería utilizando mi talento y haciendo buenas jugadas y hago mucho ejercicio.”*

En los niños de 9 y 10 años aparece un juego de actividad física nombrado “Tochito”, que es una variante del futbol americano, más seguro y dinámico. Es un deporte que exige a los niños entrenamiento físico y mental; ya que requiere de fuerza, agilidad, memorización, reacción y altos niveles de concentración. Este tipo de disciplina no sólo desarrolla habilidades físicas en el individuo, sino que también acelera los procesos mentales de pensamiento, evaluación y toma de decisiones. Por otro lado el trabajo en equipo y el compromiso puede inculcar al niño valores como la lealtad, perseverancia, dedicación y respeto; cualidades que los ayudarán como individuos dentro de la sociedad. Las respuestas de los niños respecto a este juego fueron:

*“Con mis amigos me gusta formar los equipos y hacer anotaciones”,  
“Me gusta taclear para evitar que a mi equipo le hagan anotaciones”  
y “Voy a entrenar después de la escuela y mi coach es quien nos pone los ejercicios para jugar mejor y los fines de semana son los juegos”.*

Otro juego de actividad física reportado fueron las “Luchitas”, que a diferencia de los niños de 7 y 8 años, ahora ya no es golpearse con objetos

suaves, sino que imitan lo que observan en la TV, programas de Box y lucha libre; pues los niños señalaron utilizar máscaras de luchadores o guantes de Box. Entonces este juego está implicando y promoviendo el uso de fuerza física y agresión, esto con la intención de herir y lastimar al oponente. Por ejemplo los niños argumentaron:

*“Con mi primo esquivo los golpes y le pego y para eso nos ponemos guantes de box y hacemos 3 rounds” y “Mis hermanos y yo tenemos máscaras de luchadores y jugamos a pelear y quien logre inmovilizar al otro gana”.*

Dentro de los juegos simbólicos los niños reportan mantener el juego con “muñecos” que ya mencionados anteriormente son juegos sexistas; es decir hechos para niños, donde los niños recrean las historias que visualizan en la TV y promueven actos violentos y agresión hacia su prójimo para la resolución de conflictos.

Asimismo se mantienen en esta edad los juegos virtuales, principalmente los juegos de aventura como “Mario Bros”, o juegos de búsqueda de resolver acertijos que van aumentando su nivel de dificultad; juegos que con anterioridad se ha mencionado su influencia en niños.

Los niños de 9 y 10 años juegan principalmente los juegos de actividad física con amigos, hermanos y primos. Los juegos virtuales lo juegan con hermanos y primos. Finalmente los juegos simbólicos dicen jugarlo con amigos.

Tabla 6. Sección A de categorización de los juegos de niños de 11 y 12 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
11-12	Video juegos	Armar la consola ya sea Xbox, Wii, Nintendo, Play Station o PSP y escoger un juego. Se juega solo o con amigos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ir matando villanos con pistolas para pasar la misión y que no me atrape la policía.</li> <li>• Juego Mario Bros Cart y compito con mis amigos o hermanos para ganarles en las carreritas.</li> <li>• Juego luchitas de Marvel, Capcom en donde hago trucos y saco poderes para derrotar a quien sea mi contrincante.</li> <li>• Juego Resident Evil y tengo que matar zombies con armas de pistolas o cuchillos y acabar con el monstruo para salvar al mundo.</li> <li>• Juego FIFA es futbol con mis amigos y cada quien escoge un equipo y hacemos torneos para ganar.</li> <li>• Juegos de guerra tengo que disparar y rescatar soldados.</li> </ul>
	Atrapa-das	Con un grupo de niños y niñas. Donde uno atrapa y los demás corren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corro velozmente para evitar ser atrapado y cuando me toca atrapar soy ágil y consigo fácil atrapar a alguien.</li> </ul>
	Escondi-das	En grupo mixto de amigos al azar a uno le toca contar mientras los demás se esconden y al término del conteo se busca a los demás para ganar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantamos una canción llamada zapatito blanco y el que quede al último cuenta y los demás nos echamos a correr para escondernos y si me encuentran corro a la base para gritar un, dos, tres por todos mis amigos y así salvarme.</li> </ul>

Tabla 6. Sección B de categorización de los juegos de niños de 11 y 12 años.

EDAD	NOMBRE DEL JUEGO	CÓMO SE JUEGA	QUÉ HACES TÚ CUANDO LO JUEGAS
11-12	Juegos de mesa	Turista y Jenga en los que se siguen las reglas de acuerdo al juego correspondient. Lo juegan con primos, amigos o hermanos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Me divierto con mis primos al jugar turista y me gusta ser el banco y que se lleven a cabo las reglas del juego.</li> <li>• En el turista cuando es mi turno voy comprando propiedades con mi dinero para que quien caiga en mi propiedad me pague y ganar más dinero que mi familia.</li> <li>• En el Jenga juego con amigos y hermanos, armamos una torre de palitos y por turno vamos quitando palito por palito sin tirar la torre y quien la tire pierde.</li> </ul>
	Futbol	Con los amigos hacen retas arman equipos y hacen porterías con piedras en la calle, no hay tantas reglas; o en el deportivo los padres los llevan a entrenar futbol con todas las reglas que implica el deporte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego en un equipo profesional y en los entrenamientos hago mucho ejercicio para tener condición y juego de defensa en los partidos de mi equipo.</li> <li>• El entrenador enseña al equipo las reglas y nos dirige para ganar y a mí me hizo capitán del equipo.</li> </ul>

En la sección A y B de la tabla 6 se aprecian las respuestas de los niños de 11 y 12 años de edad, en la que se obtuvo mayor variedad de los juegos virtuales, pues los niños de esta edad dicen jugar los ya mencionados como “Mario Bros”, añadiendo nuevos videojuegos de matar Zombies como “Resident evil”, de luchas como “Marvel” y “Capcom”, juegos de guerra como “Gears of wars” y juegos de persecución como “Driver”, juegos que pueden contribuir en la conducta del niño aumentando sus actitudes violentas y agresivas en los contextos que se desenvuelven.

Se dan también videojuegos deportivos, principalmente los de “futbol” lo que lleva a los niños a aislarse socialmente pues este juego no requiere de muchos participantes y se pierde la esencia del deporte pues no hay actividad física, trabajo en equipo, toma de decisiones, ni trae beneficios a la salud, por el contrario puede contribuir a la obesidad infantil. Por ejemplo niños argumentaron respecto a los juegos virtuales:

*“Ir matando villanos con pistolas para pasar la misión y que no me atrape la policía”, “Juego Resident Evil y tengo que matar zombies con armas de pistolas o cuchillos y acabar con el monstruo para salvar al mundo”, “Juego FIFA es futbol con mis amigos y cada quien escoge un equipo y hacemos torneos para ganar” y “Juegos de guerra tengo que disparar y rescatar soldados”.*

En cuanto a los juegos de actividad física los niños siguen jugando “Futbol” ya con un mayor conocimiento de las reglas que implica; es realizado con mayor formalidad y contribuye benéficamente al desarrollo físico, emocional y mental.

*Por ejemplo: “Juego en un equipo profesional y en los entrenamientos hago mucho ejercicio para tener condición y juego de defensa en los partidos de mi equipo”.*

Dentro de los juegos de actividad Física también aparecieron los juegos tradicionales de “las atrapadas” y “las escondidas”, juegos de persecución que generan un buen ejercicio físico, lo que puede contribuir a la prevención de la obesidad; genera competencia y ayuda a desarrollar habilidades sociales; por ejemplo, conducta prosocial, control de la agresividad, coordinación de acciones, adopción de perspectivas y pertenencia a un grupo. En este juego los niños dijeron:

*“Corro velozmente para evitar ser atrapado y cuando me toca atrapar soy ágil y consigo fácil atrapar a alguien” y “Cantamos una canción llamada zapatito blanco y el que quede al último cuenta y los demás nos echamos a correr para escondernos y si me encuentran corro a la base para gritar un, dos, tres por todos mis amigos y así salvarme”.*

Finalmente sólo es en esta edad cuando aparecen los juegos de mesa en los varones, como el “Turista mundial”, juego que promueve habilidades de negociación, toma de decisiones, en desarrollar estrategias de planeación y conocimiento en el mundo de las finanzas de modo muy simple. También está el juego “Jenga” que puede ser útil en la igualdad de oportunidades entre géneros, en potencializar capacidades como la ayuda a estimular la determinación, la toma de decisiones, la asunción de riesgos, la cooperación y en el desarrollo de la motricidad fina. Además estos juegos de mesa promueven la sana convivencia familiar, ya que los niños mencionan:

*“En el turista cuando es mi turno voy comprando propiedades con mi dinero para que quien caiga en mi propiedad me pague y ganar más dinero que mi familia”, “En el Jenga juego con amigos y hermanos, armamos una torre de palitos y por turno vamos quitando palito por palito sin tirar la torre y quien la tire pierde”.*

Los niños de 11 y 12 años de edad reportaron jugar juegos virtuales principalmente con amigos o solos. En seguida los juegos de actividad física lo llevan a cabo con amigos y amigas. En último lugar los juegos de mesa los llevan a cabo con la familia.



## 5. DISCUSIÓN.

- *Juegos de actividad física.*

De acuerdo a los resultados obtenidos en las figuras (de la 1 a la 13), los juegos de actividad física son los que se llevan con más frecuencia por ambos géneros entre semana y fines de semana. Sin encontrar diferencias significativas al realizar la prueba t de student para muestras independientes entre ambos géneros; encontrando una correlación positiva fuerte en niñas y niños con respecto a los juegos de actividad física, lo que indica que tanto niñas como niños tienen una preferencia mayor hacia este tipo de juegos. Al respecto Parent (1990) argumenta que las actividades físicas no solo responden a las necesidades de salud o bienestar, sino que traen aparejadas otras cuestiones personales e individuales de vivencias diferentes según quien las realice y el modo de participación que se desarrolle. Entonces al ser el juego de actividad física el que se realiza con mayor frecuencia por niñas y niños, es de suma importancia; ya que estos juegos son considerados como recreativos, que ayudan al desarrollo de las cualidades físicas, reflejadas en el mejoramiento de la salud y al bienestar físico en general; además de que sus prácticas en colectivo, rectorada por el cumplimiento de las reglas creadas por el propio juego, permiten una sana rivalidad, socialización, formación de valores, preparación para la vida y la familia. Este tipo de juego puede proporcionar a los niños una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo. Son la mejor forma de poner en contacto a los niños con sus semejantes y estimular a la formación de la personalidad.

Refiriéndonos a las niñas, más de la mitad reportaron llevar a cabo juegos de actividad física principalmente en los espacios abiertos, en primer lugar en los parques, en segundo lugar los deportivos y en tercer lugar en la calle. Siendo los espacios cerrados como en la casa y los centros comerciales donde menos de la mitad de las niñas señaló efectuar dichos juegos. En cuanto a los niños se encontró que de igual forma son los espacios abiertos donde se efectúan con mayor frecuencia los juegos de actividad física; ya que más de la mitad reportó

jugarlos principalmente en el parque, seguido de la calle y después en los deportivos. Siendo los espacios cerrados como en la casa y en centros comerciales donde menos de la mitad de los niños reportó estos juegos. En otros lugares (por ejemplo: en casa de amigos o parientes), tanto niñas como niños reportaron bajas frecuencias en los juegos de actividad física. La preferencia de juegos de actividad física en espacios abiertos se debe a que dichos espacios están hechos y diseñados precisamente para un fin recreativo. Mencionando el uso y apropiación de los espacios públicos por parte de los niños y niñas, Karsten, (1998), ha observado en Ámsterdam, como su presencia es cada vez menor, porque los niños dedican más tiempo a mirar la TV o a jugar con el ordenador o consolas de videojuegos de su casa. Pero de acuerdo a los resultados mencionados, observamos que en los niños mexicanos de edad escolar, los juegos de actividad física son los que se practican con mayor frecuencia y son los espacios públicos los preferidos para realizar estos juegos.

Por otro lado, a pesar de que los juegos de actividad física aportan bastos beneficios al desarrollo infantil, para Antúnez (2012), las actividades físicas también son “sexuadas”, donde se considera lo que las mujeres deben, pueden o les gusta hacer; con una carga estereotipadamente mayor a otras actividades sociales o culturales, al asociar lo deportivo y lo competitivo como característica masculina. De igual modo Vázquez (1990), argumenta que desde la óptica cultural, se refleja una gran contradicción entre los valores adquiridos e interiorizados en niñas y niños en el proceso de socialización y los códigos corporales que se transmiten a través del juego de actividad física. De ahí que las mujeres se interesen por la práctica de aquellos juegos donde impera la destreza sobre la fuerza, más acordes con su proceso de socialización; manteniendo ciertos estereotipos ligados a las prácticas físicas que provocan rechazo tanto en uno como en otro sexo; así, a modo de ejemplo vemos que las mujeres siguen señalando al fútbol, luchas y tochito como los deportes menos apropiados para las mismas; mientras que, entre los hombres, se critica a la gimnasia o al volibol por

considerarlas como deportes femeninos. Así, los estereotipos definen a las mujeres como más gráciles, flexibles y menos competitivas y a los varones como más rudos, fuertes y competitivos. Al respecto, a partir de estas afirmaciones se puede sostener y concordar que de alguna manera, se mantienen vigentes los modelos más tradicionales, interiorizados en la subjetividad tanto de hombres como de mujeres al observar y analizar los diferentes juegos de actividad física que realizan niños y niñas mediante la entrevista semiestructurada que se les realizó. A continuación se presentan los juegos específicos de actividad física que efectúan ambos géneros por edad.

<b>JUEGOS DE ACTIVIDAD FÍSICA POR GÉNERO</b>		
<b>EDAD</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>NIÑOS</b>
7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La reata</li> <li>• Luchitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luchitas</li> <li>• Football</li> </ul>
9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Football</li> <li>• Escondidas</li> <li>• Voleibol</li> <li>• Atrapadas</li> <li>• Basquetbol</li> <li>• Quemados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basquetbol</li> <li>• Luchas</li> <li>• Football</li> <li>• Tochito</li> </ul>
11-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atrapadas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atrapadas</li> <li>• Escondidas</li> <li>• Football</li> </ul>

De acuerdo al cuadro, vemos diferencias en los juegos de actividad física de niñas y niños. Las niñas de 7 y 8 años de edad juegan a la reata, juego que siempre ha sido tradicionalmente hecho para las niñas y también aparecen las luchitas, juego que no implica agresión ni violencia hacia los demás participantes de juego; ya que las niñas de esta edad señalaron jugarlo con objetos suaves como almohadas y sin herir al otro, por lo que implica solo un juego con fines de convivencia y entretenimiento.

A la edad de 9 y 10 años es cuando aparecieron más variedad de juegos tradicionales como las escondidas, las atrapadas y los quemados; juegos que promueven atención, concentración, convivencia recreativa y habilidades sociales entre ambos géneros, pues son juegos donde los participantes tienen iguales oportunidades de participación sin importar su género. Aparecen juegos deportivos como el volibol que lo juegan entre niñas solamente, el basquetbol y el futbol que lo juegan en equipos mixtos (con niños) y en estos 2 juegos es donde se puede observar e inferir que si bien las niñas lo juegan actualmente con niños, aún se encuentran las niñas muy lejos de practicarlo en la forma que lo hacen los varones; ya que de acuerdo a lo reportado las niñas son participantes pasivas y están bajo el mando de los niños que les dicen las reglas y que hacer durante el juego.

Las niñas de 11 y 12 años solo mencionaron un juego de actividad física y son las atrapadas, juego tradicional que como anteriormente se dijo proporciona beneficios al desarrollar adecuadas habilidades sociales entre géneros.

Por el contrario, analizando los juegos de los niños vemos que a los 7 y 8 años aparecen juegos como luchitas, que al igual que en las niñas de la misma edad que lo reportaron, es un juego que no implica agresión ni violencia hacia los demás participantes; ya que también señalaron realizarlo con objetos suaves como cojines o pelotas de plástico. Aparece desde esta edad el futbol, juego donde los niños aún no tienen las nociones de las reglas de juego,

A los 9 y 10 años aparecen más juegos como el basquetbol que a diferencia de las niñas, ellos dicen jugarlo solo con su mismo género. Aparece el tochito que es un juego hecho para el género masculino; ya que implica un fuerte desgaste físico. Se mantienen juegos como las luchitas que a diferencia de los niños y niñas de 7 y 8 años, ahora ya no es golpearse con objetos suaves, sino que imitan lo que observan en la TV, programas de Box y lucha libre, promoviendo en los varones agresión y violencia. En este rango de edad, se sigue practicando el

fútbol, que a diferencia de las niñas que dicen jugarlo con niños, ellos no mencionaron jugarlo con niñas, esto se debe a que, aun cuando a la mujer se le involucra en este juego no se les toma en cuenta, pues es un juego que siempre ha sido promovido principalmente hacia los varones.

A los 11 y 12 años aparecen juegos tradicionales como las escondidas y las atrapadas, juegos que promueven adecuadas habilidades sociales entre géneros. Se mantiene el fútbol ahora ya de manera formal; pues los niños reportaron jugarlo y practicarlo casi diario, participan en torneos y los entrenadores son los encargados de su preparación física para su desempeño en este juego.

De esta forma, se puede ver que en los juegos de actividad física de ambos géneros, se promueven el aprendizaje de algunas habilidades iguales y otras muy distintas como:

NIÑAS	NIÑOS
Cooperación Flexibilidad Coordinación Equilibrio Creatividad Motricidad fina Atención Concentración Trabajo en equipo Generosidad Solidaridad	Competencia Fuerza Velocidad Motricidad gruesa Violencia Agresión Atención Concentración Trabajo en equipo Resistencia física

- *Juegos simbólicos.*

Acorde a los resultados de frecuencia, se encontró que más de la mitad de las niñas dice efectuarlos, mientras que los niños son menos de la mitad quienes dicen jugarlos. Se obtuvieron diferencias significativas al realizar la prueba t de student para muestras independientes respecto al género y una correlación

positiva fuerte respecto al género femenino; es decir se constató que las niñas tienen preferencia por estos juegos a diferencia de los hombres y está asociado los juegos simbólicos directamente con las niñas. Estos juegos se realizan en su mayoría en los espacios cerrados como en casa y con poca frecuencia en centros comerciales. En los espacios abiertos no se realizan estos juegos o es muy poco probable que lo hagan.

De acuerdo a Piaget (1987), los juegos simbólicos ayudan en la adquisición de conocimientos sobre lo que está bien y mal, se aprenden sobre los roles establecidos de la sociedad adulta, señala que el desarrollo del lenguaje está muy asociado a este tipo de juegos, pues los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, favoreciendo también la imaginación y la creatividad. De esta forma es preciso señalar que la esencia de este tipo de juegos de imitación, se halla en la capacidad de simbolizar; es decir, en la creación de representaciones mentales que pueden ser de gran utilidad para enseñar a los niños a desenvolverse en su vida futura. Es donde el niño atribuye a los objetos toda clase de significados evidentes, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales. Estas formas de juegos evolucionan cada vez más con los años acercándose a la realidad que representan.

Por lo señalado anteriormente, es importante dentro de los juegos simbólicos ver que roles y que situaciones están interpretando las niñas y niños, lo que dará cuenta de que clase de valores sociales adquieren, pues es un juego esencial en el desarrollo de la personalidad del niño y niña. A continuación se presentan los juegos simbólicos que se obtuvieron mediante la entrevista semiestructurada:

<b>Juegos simbólicos por género</b>		
EDAD	NIÑAS	NIÑOS
7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Barbies</li> <li>• Los bebés</li> <li>• La comidita</li> <li>• La casita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lego</li> <li>• Pistolas</li> <li>• Muñecos de la tv</li> </ul>
9-10	=====	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muñecos de la tv</li> </ul>
11-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Barbies</li> </ul>	=====

Se puede observar, que es mediante el juego simbólico donde se determina el ámbito social al que va a pertenecer una persona dependiendo si es hombre o mujer; generalmente se enseña a través de estos juegos que el ámbito público es para los varones y el privado o doméstico para las mujeres. Al respecto Díaz (2011), dice que la actividad lúdica simbólica en la niñez, es un proceso psicológico que contribuye en la construcción de la identidad de género y la incorporación de roles, valores, actitudes, comportamientos y aspiraciones acordes con lo que la sociedad reconoce como válido para hombres y mujeres. De esta manera de acuerdo a lo señalado por la autora, en el cuadro se observan los diferentes juegos simbólicos de niños y niñas, que promueven distintos roles dependiendo del sexo del infante.

En las niñas se observan principalmente juegos como la Barbie, los bebés, la comidita y la casita. Juegos que predominan en la edad de 7 y 8 años. Además a través de estos juegos las niñas aprenden:

- A ser amas de casa; es decir a mantener limpio el espacio del hogar y ser serviciales con los miembros que habitan.
- La maternidad; es decir todos los cuidados que requiere un hijo (bañarlos, alimentarlos, cambiarlos y ser completamente entregadas a ellos).

- A ser abnegadas, sumisas, tiernas, bondadosas, amables, altruistas.
- Actualmente a ser “todólogas”; es decir tener vida social (salir con amigos), tener una profesión (generalmente profesiones altruistas y humanitarias), tener pareja, hacerse cargo del hogar y los hijos.
- Aprenden los estereotipos de belleza idealizados socialmente y que son requisito para tener éxito como mujer.

Por su lado los niños llevan a cabo diferentes juegos como el lego, con pistolas y con muñecos de ficción que ven en la TV. Es a través de estos juegos que en los niños se promueve:

- Mediante lego se promueve, La toma de decisiones, la creatividad, el desarrollo lógico matemático, nociones de espacio y recrean historias que tienen que ver con el ámbito público, como el ganar dinero con labores que requieren mucha actividad por parte del niño. (como ser ingenieros, políticos o arquitectos).
- Se promueve el uso de la fuerza física.
- A ser el proveedor del hogar.
- A ser violentos y agresivos al encontrarse en situación de conflicto.

A partir de los juegos infantiles, se infiere que lo importante en el juego simbólico no son los objetos con que jueguen, sino lo que hacen con ellos; sin embargo es importante mencionar que la publicidad de los juguetes son en su mayoría sexistas, promoviendo juegos diferentes para cada sexo y por tanto es notable la influencia que esto tiene en los padres, al decidir con que juegan los pequeños, lo cual se ve reflejado en las respuestas que dieron ambos géneros y concordando con Leaper & Gleason (1996), los juguetes masculinos potencian juegos más rudos y activos, con menos interacciones verbales en general, y cuando se dan son más frecuentemente del tipo de guía y ejecución; los juguetes



femeninos, por el contrario, favorecen juegos más pasivos y tranquilos, con más intercambios verbales y más cooperación.

- *Juegos virtuales.*

De acuerdo a Villalobos & Arango (2012), los diversos avances tecnológicos en los videojuegos, han traído nuevas representaciones sociales y culturales, que se han ido introduciendo en la cotidianidad de la vida familiar, originando en cada uno de sus miembros nuevas formas de pensar el mundo, de relacionarse con las personas y en los niños particularmente, grandes dificultades para interesarse en sus realidades, pues el tiempo que pasan frente a la pantalla de televisión les impide el movimiento necesario para descubrir a los otros y en general al mundo que los rodea. Por su lado Sauquillo, Ros & Bellver (2008), argumentan que a través de los videojuegos, el niño aprende a relacionarse mucho antes que la niña con el ordenador. Es ésta una cuestión que puede determinar que en un futuro próximo sean ellos y no ambos sexos, los que estén más habituados a utilizar este tipo de herramienta para la vida personal y laboral. De acuerdo a lo dicho por estos autores, en efecto se encontró en las frecuencias, que los juegos virtuales son efectuados por más de la mitad de los niños y menos de la mitad de las niñas reportó jugarlos. A pesar de estos datos, al realizar la prueba t de student para muestras independientes, no se encontraron diferencias significativas respecto al género, ni correlación entre este juego y los niños. Los espacios donde se juegan principalmente son en la casa; con muy bajas frecuencias en el centro comercial, en la calle y en otros lugares (casa de familiares y amigos). En espacios como los deportivos y parques no se llevan a cabo por ningún género.

Respecto a lo mencionado anteriormente, si bien los juegos virtuales ayudan a desarrollar algunas habilidades y son herramientas que ayudan en el aprendizaje de varios estímulos, ayudan en el desarrollo de la coordinación mano-ojo, es un método muy eficiente en terapias de rehabilitación con niños que presentan problemas de aprendizaje, apoyan en el desarrollo de habilidades

psicomotoras, son un elemento muy útil en el desarrollo cognitivo, se puede desarrollar la capacidad de ver periféricamente, mejoran la capacidad para aprender y analizar la información visual y contribuyen a controlar el estrés; también es cierto que bastante se ha comentado sobre la influencia negativa que tienen los video juegos en la conducta física y mental del niño; por ejemplo: causan violencia, actitud antisocial, adicción, epilepsia, depresión, suicidio, enajenación, actitudes sexistas o racistas y provocan que el niño este pasivo y por lo tanto más propenso a subir de peso. Entonces de acuerdo a los juegos virtuales que reportaron los niños, en su mayoría están adquiriendo las influencias negativas mencionadas; ya que reportaron juegos como: de luchas, de guerra, de asesinatos, de robos y de competencias. Asimismo los niños reportaron los juegos virtuales desde los 7 años y los mantienen durante toda su infancia pues están presentes hasta los 12 años. (Sin contar con datos, para sustentar la situación siguiente se puede afirmar que, los juegos virtuales permanecen vigentes durante la adolescencia, juventud y adultez).

Respecto a las niñas los juegos virtuales solo aparecen en la edad de 11 y 12 años y son juegos de aventuras como Mario bros y crash, que promueven, que al encontrarse en alguna situación problemática necesitan a un hombre, pues el personaje de Mario es hombre, fuerte, con poderes y quien se esfuerza físicamente para ganar. Se encuentran también los juegos de bailes que promueven principalmente habilidades físicas, como desarrollar ritmos corporales, es un ejercicio bueno para la coordinación de pies y manos, ayuda en su orientación espacial, aporta al desarrollo de la atención, concentración y observación. Siendo que las niñas casi no llevan a cabo estos juegos es poco probable promover en ellas actitudes pasivas y de aislamiento mediante los juegos virtuales. Esto está basado en las frecuencias reportadas por los niños y niñas; así como en la entrevista semiestructurada que se realizó, donde se observan los juegos virtuales que realizan cada género, donde se constata que los niños efectúan mayormente este tipo de juegos:

JUEGOS VIRTUALES POR GÉNERO		
EDAD	NIÑAS	NIÑOS
7-8	=====	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de monstruos</li> <li>• Mario Bros</li> <li>• Carreras de autos</li> </ul>
9-10	=====	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luchas</li> <li>• Mario Bros</li> <li>• Tennis-box</li> </ul>
11-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mario Bros</li> <li>• Crash</li> <li>• Juegos de baile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Driver</li> <li>• Mario bros</li> <li>• Luchas</li> <li>• Resident evil</li> <li>• FIFA (football).</li> <li>• Juegos de guerra</li> </ul>

- *Juegos de mesa.*

Los juegos de mesa, a diferencia de los otros tipos de juego, son los menos realizados por ambos géneros; empero se encontraron diferencias significativas en la prueba t de student para muestras independientes y una correlación positiva fuerte de las niñas hacia este juego. Lo que indica que a pesar de ser un juego poco frecuente, si se observa que las niñas tienen una preferencia y asociación mayor por estos juegos que los niños. Los escenarios donde se practican estos juegos, principalmente son en la casa y después en otros lugares; mientras que en escenarios como calle, centros comerciales, deportivos y parques no se llevan a cabo o es muy poco probable que los niños y niñas los jueguen.

Esto, es significativo porque los juegos de mesa son una combinación entre lo lúdico y lo didáctico y en este punto radica su importancia, pues la elección de un juego de mesa es significativo a la hora de pensar en cómo ayudará a la formación personal. Por su lado Betancourt (2011) señala que los psicólogos destacan la importancia de los juegos de mesa como un medio para formar la personalidad y aprender a relacionarse con sus pares y adultos; evitan la

discriminación infantil, pues los juegos de mesa ofrecen las mismas oportunidades a todos los jugadores, independientemente de su nivel de habilidad, edad y sexo. Los juegos de tablero contribuyen al desarrollo físico, cognitivo y social, a la vez que promueven la comprensión de las reglas mentales a una edad muy temprana. También, ayudan a resolver problemas en situaciones conflictivas, ayudan a la memoria, concentración, razonamiento, entre otras cosas; en fin cognitivamente los juegos de mesa aportan e influyen en gran medida en los infantes de manera positiva; sin embargo, a pesar de encontrarse bastos beneficios como diferentes especialistas señalan, no son los juegos que predominan en niños y niñas mexicanas de edad escolar; ya que fueron muy pocos los juegos de mesa que reportaron en la entrevista semiestructurada que se les realizó y observamos que en las niñas los juegos de mesa aparecen desde los 9 años, mientras que en los niños desde los 11 años, por lo que en las niñas, a pesar de que no sea el juego realizado con mayor frecuencia se promueven los beneficios ya mencionados anteriormente con más frecuencia que en los niños. A través de la entrevista semiestructurada que se les realizó vemos los pocos juegos que practican los niños y niñas:

<b>JUEGOS DE MESA POR GÉNERO</b>		
<b>EDAD</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>NIÑOS</b>
7-8	=====	=====
9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lotería</li> <li>• Jenga</li> </ul>	=====
11-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lotería</li> <li>• Jenga</li> <li>• Turista mundial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Turista mundial</li> <li>• Jenga</li> </ul>

- *Acompañantes de juego.*

Los agentes de socialización y mediación más importantes, por el poder de influencia que tienen sobre el desarrollo general de los niños, son: la familia, la escuela, el grupo de iguales, las instituciones y medios de comunicación de masas (Bernaola, 2007). Al respecto se obtuvo que los acompañantes de juego más frecuentes de las niñas entre semana son: en casa, las niñas juegan principalmente con hermanos, amigos y otras personas (por ejemplo, primos); mientras que los niños juegan con hermanos, amigos y solos. En el deportivo las niñas son acompañadas en su juego con más frecuencia por los amigos y hermanos; en tanto los niños son acompañados por amigos y su papá. En el centro comercial, las niñas juegan mayormente con hermanos y su mamá; igualmente los niños juegan con hermanos y su mamá. En la calle las niñas juegan con hermanos, amigos y su mamá; por su lado los niños juegan con amigos, su papá y hermanos. En el parque, las niñas principalmente juegan con amigos y hermanos; del mismo modo los niños juegan con amigos y hermanos. En otros lugares, tanto niñas como niños juegan con amigos y otras personas (como primos).

En los fines de semana se observó que la frecuencia de juego de las niñas con amigos disminuyó en espacios como casa, deportivo, parques y en otros lugares. En los niños, los juegos con amigos disminuyeron en los espacios de casa, parques y en otros lugares. También es preciso mencionar que la participación de los padres aumenta en los fines de semana en los diversos espacios en ambos géneros, debido a las ocupaciones y obligaciones del padre entre semana, disponiendo así de los fines de semana como el tiempo libre para dedicar a los hijos; empero se encontró que los padres tienen mayor participación en los juegos de sus hijos del género masculino y las madres tienen mayor participación en los juegos de sus hijas. Asimismo en fines de semana la participación de las madres en los juegos de las niñas disminuye y en los varones se mantiene muy baja entre semana y en fines de semana.

Respecto a los resultados mencionados, haciendo mención a Vygotsky, este autor argumenta que dentro del ámbito social, es donde se desarrollan los procesos psicológicos superiores a través de la mediación, proceso que tiene como objetivo integrar al individuo a una cultura mediante objetos, símbolos, significados e instrumentos establecidos por la cultura, pero siempre necesarios para la integración del individuo a un medio cultural y social; estos sirven como “recursos mediacionales” los cuales son portadores de los patrones y el conocimiento socio cultural. Entonces vemos que los acompañantes de juegos principalmente son los amigos y hermanos; esto es importante ya que los amigos son vitales en la edad escolar para el sano desarrollo de los niños; las amistades ayudan a los niños a desarrollarse emocional y moralmente. De igual forma en la interacción con amigos, los niños aprenden muchas habilidades sociales, como comunicarse, cooperar, y solucionar problemas. El juego con hermanos ayuda a crear vínculos positivos y fuertes en la infancia, así como la solución de conflictos, la cooperación y toma de decisiones entre hermanos. Sin embargo, a pesar de que son los principales acompañantes de juego, son los padres quienes regulan y son los mediadores de los tipos de juegos que realizan sus hijos, dependiendo al género que pertenezcan y como ya se dijo anteriormente, los padres juegan principalmente con los varones y las madres con las niñas, promoviendo así roles distintos para cada género, mediante los distintos tipos de juego. Relacionado a esto Jacklin y Maccoby (1978), apuntan mediante diversas investigaciones, que los padres juegan sobre todo juegos de fuerza física con sus hijos varones, emplean juguetes tales como balones y autos, y llevan a cabo actividades deportivas al aire libre. En la interacción con sus hijas, a los padres varones se les dificulta jugar con muñecas y reprimen en aquellas los comportamientos agresivos; en el caso de las madres, los juegos son más sedentarios, como leer o armar rompecabezas. Es por esta razón que las niñas juegan con madres y los niños con los padres; siendo los padres, los principales promotores del juego, donde las niñas aprenden a desarrollarse mayormente en el ámbito privado y los

niños en el ámbito público. Transmitiendo así de generación en generación estas ideas arraigadas desde hace muchos años y que son parte de nuestra cultura.

## 6. CONCLUSIÓN.

A lo largo de la investigación se ha comprobado que los juegos inculcan ideas, creencias, valores sociales, expectativas, necesidades, ofrecen modelos de actuación, enseñan a solucionar conflictos, esbozan un mundo mágico y proporcionan una fuente de imaginación y creación. Todos estos elementos influyen profundamente en la construcción de la personalidad e identidad de las personas en sus primeras etapas de vida. Por ello, se debe ser consciente del importante papel que desempeñan los 4 tipos de juegos analizados en el desarrollo de niñas y niños.

De acuerdo al objetivo de la investigación que fue determinar los espacios y juegos que propician el aprendizaje de roles sociales en niños mexicanos de edad escolar, se puede inferir que niñas y niños, mediante los juegos que realizan en los distintos espacios públicos y cerrados, aprenden distintos roles sociales ambos géneros; ya que, cuando observamos el juego en la infancia uno puede darse cuenta de que niños y niñas “eligen” diferentes juguetes y juegos:

Ellas prefieren:

- Juegos de actividad física como el basquetbol y el futbol. Que lo juegan con el género masculino y tienen una participación pasiva dentro del juego. Lo juegan en parques y deportivos.
- Juegos tradicionales como la reata, escondidas y atrapadas. Lo juegan en casa, calle y parques.
- Juegos simbólicos con muñecas barbies, con bebés, con trastecitos y con casitas. Principalmente en su casa o casa de amigos u otros familiares.

Ellos prefieren:

- Videojuegos de guerra, de deportes, de matanzas y de luchas. Lo juegan en su casa, casa de amigos o de familiares.



- Juegos simbólicos y de construcción con juguetes como el lego. Principalmente en su casa.
- Juegos de actividad física como el futbol, el basquetbol, el tochito y las luchas. Los 2 primeros juegos mencionados, a diferencia de las niñas, ellos dicen jugarlos solo con su mismo género y participan en mayor grado que las niñas. Principalmente lo juegan en los deportivos y los parques.
- Juegos simbólicos con muñecos de acción de la TV y con pistolas. Principalmente lo llevan a cabo en su casa.

Entonces se puede observar que a través de los juegos y juguetes que utilizan las niñas y los niños construyen su personalidad, imitando y reproduciendo fielmente patrones y comportamientos que su entorno les propicia. De esta forma cada género aprende y desarrolla diferentes habilidades:

NIÑAS	NIÑOS
Inestabilidad emocional Sensibilidad o sentimentalistas Desarrollo mayor de su afectividad Ternura Pasividad Sumisión Dependencia Intuición Debilidad Miedo Impulsividad Irracionalidad Trabajo en el ámbito privado (el hogar)	Estabilidad emocional Mecanismos de autocontrol Agresividad Violencia Tendencia al dominio ( líderes) Afirmación del yo Objetividad Poco desarrollo de su afectividad Racionalidad Fuerza Valor Trabajo en el ámbito público

Por otro lado, si bien los principales acompañantes de juegos de niños y niñas son los amigos y hermanos, los padres son quienes se encargan de regular

y mediar el juego dependiendo al género que pertenezcan sus hijos, influidos principalmente por el contexto cultural como los medios masivos de comunicación que en su mayoría promueven los juegos y juguetes, como un producto más de consumo y se diseñan para que estos sean masivos y lleguen a un público determinado. Una gran cantidad de estos juguetes son sexistas; ya que promueven la predominancia e importancia del varón sobre la niña y/o son diseñados específicamente para promover roles y modos de relación diferentes, haciendo que el desarrollo personal sea distinto.

Entonces, al ser los adultos quienes dan los instrumentos, modelos y delimitan el accionar de los niños y niñas; es necesario crear conciencia en los padres de la importancia que tiene el juego en los niños, cuestionarlos sobre que valores enseñan a sus hijos mediante el juego que permiten, que modelos de imitación les están propiciando, el tiempo que dedican a jugar con los niños, que juguetes regalan y si potencian con ellos el sexismo. Asimismo es importante que mediante el juego, se propicie el desarrollo integral de la persona, sin importar el sexo al que pertenezca; por lo que se debe promover la coeducación, esto quiere decir educar en igualdad a niñas y a niños para que se desarrollen como personas y para evitar la discriminación por su sexo. Todo ello con el fin de construir un entorno en el que las personas puedan desarrollar plenamente sus capacidades independientemente del sexo con el que nazcan. Lo que se pretende mediante la coeducación es:

- Promover la igualdad entre hombres y mujeres.
- Favorecer la participación y la convivencia respetando la diversidad.
- Atender la afectividad de niñas y niños.
- Prevenir la violencia de género.
- Reflexionar sobre lo que se enseña y cómo se enseña.

- Enseñar a niñas y niños todo lo necesario para cuidar y cuidarse y para estar en disposición de poder ganarse la vida. En definitiva, educar para la autonomía.

De acuerdo a esto, es fundamental en los niños juegos y juguetes que no transmitan los estereotipos de género tradicionales; por ejemplo los juegos de mesa que son los menos reportados por los niños y niñas de 6 a 12 años, juegos que propician habilidades sociales y un desarrollo integral en ambos géneros. Por otra parte es importante reconocer, que los juegos de mesa son promovidos por padres cultos y que dan valor a las costumbres y tradiciones y promueven a través de los juegos de mesa, la comunicación y la convivencia familiar.

Por otra parte al ser los juegos de actividad física los que realizan con mayor frecuencia niños y niñas, es necesario propiciar juegos cooperativos, donde niños y niñas participen en el juego igualmente. Tener cuidado con los juegos virtuales que compran a los niños, pues principalmente compran los juegos de moda y que promueven los medios de comunicación, que generalmente sus contenidos son de violencia. Por ello es recomendable comprar juegos virtuales que promuevan el desarrollo de habilidades motrices y habilidades intelectuales. En cuanto a los juegos simbólicos es trascendental promover juegos en los que su contenido no sea sexista, que puedan representar roles que fomenten el desarrollo de los niños de igual manera para ambos sexos. De esta manera, mediante el juego sería deseable promover el desarrollo integral de ambos géneros y desde mi punto de vista, los rasgos de una persona con un desarrollo integral y que se deben promover mediante el juego son:

- Estabilidad emocional.
- Mecanismos de autocontrol.
- Cooperación.
- Afirmación del yo.

- Aptitudes intelectuales.
- Desarrollo de la afectividad.
- Trabajo equitativo en el ámbito público y privado de manera responsable por ambos géneros.
- Apropiación de valores y actitudes positivas para ambos géneros. (generosidad, respeto, tolerancia, solidaridad, responsabilidad, honestidad, empatía, entre otros).

Finalmente es importante mencionar que el espacio escolar al ser el principal agente educativo, es un escenario y medio idóneo para buscar la concientización y promoción de roles de género equitativos en los niños mediante los juegos. Por lo cual para futuras investigaciones sería importante tomar en cuenta este espacio para analizar los juegos y aprendizajes que tienen los niños, así como los roles que fomentan los expertos encargados de impartir la educación a los niños. Es como vemos que la educación no sexista implica entonces la participación del psicólogo con los expertos en la escuela y con los reguladores del juego dentro de la familia (los padres o quienes se encuentren a cargo de los niños).

## 7. BIBLIOGRAFÍA.

Antúnez, M. (2012). Actividad física y género. *Red Nacional: actividad física y desarrollo humano*; 2 (18);1-14.

Beltrán, E., y Maquieira, V. (2001). *Feminismos: debates teóricos contemporáneos*. Madrid: Alianza.

Berger, K. y Thompson, R. (1997). *Psicología del Desarrollo. Infancia y Adolescencia*. Madrid: Panamérica.

Betancourt, V. (2011). *Juegos de mesa para el aprendizaje de los valores sociales*. Recuperado el 22 de diciembre del 2012 en: <http://blog.pequejuegos.com/juegos-mesa-para-aprendizaje-valores-sociales>.

Bijou, W. (1982): *Psicología del desarrollo infantil*. México, D. F. Trillas.

Borja, M. (1994): Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. *Rvta. Internacional de Formación del Profesorado*, nº19, Enero/Abril 1994, pp. 65-82.

Bourdieu, P. (2000): *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.

Bruner, J. (1989). *Acción pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza.

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

Clauss, G. (1966). *Psicología del niño escolar*. México: Grijalbo.

Chamorro, I (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en Extremadura*. Autodidacta, 89 (41), 19-35. Recuperado el 5 de noviembre del 2012 en: [http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta\\_archivos/numero\\_3\\_archivos/i\\_i\\_chamorro.pdf](http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_3_archivos/i_i_chamorro.pdf)

Chaline Cl. (1981). *Nuevo Urbanismo, La dinámica Urbana*. Madrid: Académica Española.

Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete*. México: Trillas.

Díez, E (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer.

- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río.
- Erikson, E. (1974). *Identidad, juventud y crisis*. Barcelona: Paidós.
- Gamba, S.(2008) *Diccionario de estudios de género y feminismos. ¿Qué es la perspectiva de género y los estudios de género?*. México: Biblos.
- Gómez del Castillo, M. (2001). *Análisis de valores en el software educativo multimedia*. Tesis doctoral. Universidad de Sevilla.
- Groos, K. (1898). *The play of animals*. Nueva York: Appleton.
- Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego. *Dialnet*, 7 (1), 153-182.
- Hall P. (1996). *Ciudades el Mañana, Historia del Urbanismo del siglo XX*. Barcelona: Serbal.
- Heritier, F. (1996). *Masculino/Femenino. El pensamiento de la diferencia*. España: Ariel.
- Holahan, Ch. (1996). *Psicología ambiental: un enfoque general*. México: Limusa.
- Instituto nacional de las mujeres, (2008). *Las mujeres y el trabajo*. Recuperado el 30 de octubre del 2012 en <http://www.inmujeres.gob.mx>
- Karsten, L. (1998). Growing up in Amsterdam Differentiation and segregation in children`s daily lives. *Urban Studies*, 35 (3), p. 565-581.
- Karsten, L (2002). Mapping childhood in Amsterdam: the spetal and social construction of children`s domains in the city. *Urban Studies*, 93 (3), p. 231-241.
- Lamas, M. (2002). *La antropología feminista y la categoría género. Cuerpo, Diferencia Sexual y Género*. México: Taurus.
- Lázaro, A. (1995). Radiografía del juego en el marco escolar. *Revista de estudios y experiencias*, 3 (51), 7-22.
- Lázarus, M. (1883): *Concerning the fascination of play*. Berlín: Dummler.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children*. Londres. Logman. (Trad. Cast: Crecimiento y madurez del niño). Madrid. Narcea, 1984.
- Leaper, C., & Gleason, J.(1996). The relationship of play activity and gender to parent and child sex-typed communication. *International Journal of Behavioral Development*, 19 (4), 689-703.

- Linaza, J. (1992). *El juego en los niños. Psicología Evolutiva y educación preescolar*. (pp. 211-221). México: Santillana.
- López, I. (1989). El Juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en Extremadura*. Autididacta. 12(9), 12-34.
- Maccoby, E. (1998). *The two sexes. Growing up apart, coming together*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Martínez, M & Vélez, M. (2009). Actitud en niños y adultos sobre los estereotipos de género en juguetes infantiles. *Ciencia Ergo Sum*; 16 (2); 137-144.
- Moyles, J. (1990): *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Nakayama, L. (2005). Juego y Desarrollo. *Cuadernos de Divulgación Recreación*, 28 (18), 54-59.
- Ortega, R. (1992): *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Ortega, F. (1998). Imágenes y representaciones de género. *Cultura y educación*; 14 (15); 9-20.
- Parent, J. (1990). *Para una Ética del deporte*. México: Colegio de Michoacan.
- Piaget, J. (1987). *La formación del símbolo en el niño*. México: FCE.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1993). *Psicología de niño*. Madrid: Morata.
- Piussi, A. (1996). *Saber que se sabe*. Barcelona: Icaria.
- Ramos, L. (2008). “¿Azul o rosa? ¿niño o niña? Educación no sexista”. Terra mujer. Recuperado el 20 de diciembre en: <http://mujer.terra.es/muj/articulo/html/mu210172.htm>.
- Rauber, I. (2003) .*Género y poder. Ensayo- Testimonio*. Recuperado el 2 de noviembre en [www.rebellion.org](http://www.rebellion.org)
- Román, M (2000). *Niños, ciudadanos peligrosos. En ciudades para un future más sostenible*. Recuperado el 20 de diciembre del 2012 en: <http://habitat.aq.upm.es/boletín/n19/amrom.html>.
- Rodríguez, E. (2002): *Jóvenes y videojuegos*. Madrid, MEC

Rubin, G. (1986). El tráfico de mujeres: notas sobre la economía política del sexo. *Revista Nueva Antropología*, 3(30), 95-100

Rüssel, (1970). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.

Sauquillo, P. Ros, C. & Bellver, C. (2008). El rol de género en los videojuegos. *Revista electrónica teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad*; 9 (3); 130-149.

Sojo, D., Sierra, B. y López, I. (2002) *Salud y Género*. Guía práctica para profesionales de la cooperación. Médicos del Mundo.

Spencer, H. (1985). *Principios de psicología*. Madrid: Espasa-Calpe.

Stutz, E. (1992). What are they doing now? A study of children aged 7-14, Norwich, play for life. En: Woods, P. (1995). *Género, cultura y etnia en la escuela*. Madrid: Paidós.

Tapia, M. (2006). *La declaración de Brighton sobre la igualdad de género en el deporte y la participación de las mujeres mexicanas en el desarrollo del deporte nacional*. Tesis profesional de licenciatura. Universidad de las Américas Puebla. Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades Departamento de Relaciones Internacionales y Ciencias Políticas.

Valentine, G. (2004). *Public space and the culture of childhood*. Hants: Ashgate.

Vázquez, B. (1993). *Actitudes y prácticas deportivas de las mujeres españolas*. Ministerio de Asuntos sociales. Instituto de la Mujer; 2(34), 1-12.

Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

Wallon, H. (1984). *La evolución psicológica del niño*. México: Grijalbo.

Williams, J. & Best, D. (1990). *Measuring Sex Stereotypes: A Multinational Study*. Sage. Newbury Park.

Wolff, W. (1979). *La personalidad del niño en edad preescolar: El niño en busca de su Yo*. Buenos Aires: Universitaria.



# **ANEXOS**







**ANEXO 2.**

Nombre: \_\_\_\_\_.

Grupo: \_\_\_\_\_. Sexo: \_\_\_\_\_. Edad: \_\_\_\_\_.

Nombre de Juego	Cómo se juega	Qué haces tú cuando lo juegas