



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

I Z T A C A L A

**“El juego y las habilidades sociales en niños
de edad escolar.”**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A :

Adriana Ortiz Arellano

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

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

ÍNDICE

RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I. EL JUEGO	4
I.I DEFINICIÓN DEL JUEGO	4
I.II FUNCIONES DEL JUEGO	8
I.III TEORÍAS DEL JUEGO	12
I.IV TIPOS DE JUEGO	20
I.V ESPACIOS DE JUEGO	23
CAPÍTULO II. RELACIONES SOCIALES	27
II.I RELACIONES ENTRE PADRES E HIJOS	29
II.II RELACIONES ENTRE HERMANOS	33
II.III RELACIONES ENTRE PARES	34
II.IV HABILIDADES SOCIALES	36
JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVO	44
METODOLOGÍA	46
RESULTADOS	49
ANÁLISIS DE RESULTADOS	69
CONCLUSIÓN	75
DISCUSIÓN	77
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS	86
ANEXO 1	87

AGRADECIMIENTOS.

A mis padres quienes son mi motor para el crecimiento personal, intelectual y profesional; por haberme brindado todo su amor, apoyo, comprensión y paciencia hasta esta etapa de mi vida. A mi mamá **Lourdes Arellano**, por sembrar en mí un pensamiento de independencia y grandes aspiraciones y a mi padre **Jesús Ortiz** por regalarme el hábito y el gusto de la lectura, con mucho cariño les dedico mi tesis como símbolo de agradecimiento a sus esfuerzos por darme lo mejor siempre. Los amo.

A mis hermanas **Lulú y Nadia**, por ser un gran ejemplo para mí y por brindarme su apoyo en todo momento, por alentarme a continuar siempre y por ser grandes ejemplos intelectuales. A **Pablo** otro gran ejemplo e influencia intelectual, gracias por tu apoyo y cariño. También los amo a los tres.

Al **Dr. José Gómez** a quien le tengo un gran aprecio y admiración; por su apoyo incondicional, por guiarme en el camino de la psicología y por compartir conmigo todo su conocimiento; por su paciencia, por impulsarme y motivarme a seguir y llegar más lejos; por ser un gran ser humano, profesor y amigo. Mil gracias.

A mis amigos **Jorge, Ana, Karen, Jessy, Karlis y Liz**; por su cariño, apoyo, por los momentos compartidos: algunos de estrés sí, otros de risas, de diversión y otros de conocimiento. Los quiero mucho.

A **Perlís, Lauris, Natalia y Diego** porque sin su colaboración, el proyecto no existiría.

Finalmente a la **UNAM-FES IZTACALA** por ser mi casa durante cuatro años y por cobijarme con sus grandes profesores y alumnos; por brindarme una excelente formación profesional y humana.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

A la **Dra. Maricela Osorio** por su apoyo y orientación en los resultados de este trabajo.

A todos los profesores y alumnos de la **Escuela Primaria Jesús García**, por su colaboración para que este trabajo se llevara a cabo.

RESUMEN.

El presente trabajo tuvo como objetivo analizar la participación de los diferentes acompañantes en el juego y en el aprendizaje de habilidades sociales de niños de edad escolar; tomando en cuenta el espacio, tiempo y tipos de juego. Participaron 261 niños de una escuela primaria pública del Municipio de Tlalnepantla, Estado de México. Se aplicó un cuestionario para conocer los tipos de juego y acompañantes de juego de la población estudiada, en espacios cerrados y abiertos, así como los días de juego (entre semana o fines de semana). Los datos obtenidos se analizaron por medio del programa SPSS 15.0. Los resultados indican que los acompañantes de juego más frecuentes de la población son los amigos y hermanos, mientras que los padres y otros acompañantes son menos frecuentes; en cuanto a los tipos de juego, los más frecuentes fueron los de actividad física y los de menor frecuencia fueron los juegos de mesa. Se discute el papel de los acompañantes y particularmente el nuevo rol del padre.

PALABRAS CLAVE: *Juego, habilidades sociales, acompañantes de juego, espacios de juego.*

INTRODUCCIÓN.

“Los juegos infantiles no son juegos, sino sus más serias actividades”. (1533 – 1592). Ensayista francés.

En el inicio del presente trabajo se exponen algunas definiciones del término “juego”, las cuales son indispensables ya que para poder analizar diferentes aspectos relacionados con el juego, primero hay que conocer los diversos significados de éste. Los autores que se citan en este trabajo abordan dicha actividad desde diferentes enfoques, lo cual pone de manifiesto que la palabra “juego” escapa de un significado determinado y que todos ellos únicamente incluyen algunos aspectos de lo que implica esta actividad. Al abordar tales conceptualizaciones, en el presente trabajo se define al juego como una actividad libre, placentera y creativa en la cual se ven implicados los procesos de aprendizaje social, relacionados con el desarrollo y la vida real del infante.

Asimismo, las funciones que tiene el juego en diferentes dimensiones del desarrollo infantil, son explicadas en el contenido de este trabajo. Dichas dimensiones son la motora, la afectivo-emocional, la intelectual y la social; el conocimiento de éstas es de gran importancia, sobre todo el de la social; y que forma parte fundamental del objetivo de la presente tesis. En breves palabras, el juego ayuda a desarrollar la coordinación de los movimientos, a que los infantes se conozcan a sí mismos y conozcan las diferencias que tienen en comparación con los otros, a la solución de problemas, potencia la creatividad y la imaginación. Por otro lado, el juego permite que los infantes asimilen experiencias difíciles para ellos y a través de él, los niños expresan de manera simbólica su agresividad y su sexualidad; el juego, colabora en el aprendizaje de normas de comportamiento, a

la aceptación de reglas, a que el infante descubra la vida social de los adultos; desarrolla la empatía, la cooperación, entre otras.

Por otra parte, diversos autores han tratado de explicar dicha actividad lúdica y a partir de ello se han formulado diferentes teorías. En la presente tesis se abordan las siguientes: la Teoría psicoanalítica, la piagetiana, la sociocultural y la Teoría de Bruner. Del mismo modo, se exponen los diferentes tipos de juego y las características principales de éstos, así como las características de los espacios de juego en la actualidad y su importancia. Como se ha podido evidenciar, el juego, sus funciones y aspectos relacionados a éste ya han sido estudiados por muchos autores; sin embargo, la participación de diferentes acompañantes en el juego, no es un tema en el que se haya puesto mucho interés, se sabe de los beneficios sociales de éste, pero dichos beneficios sumados a la riqueza social que generan diferentes tipos de relaciones, no. Por ello el objetivo de la presente tesis fue analizar la participación de los diferentes acompañantes en el juego y en el aprendizaje de habilidades sociales de niños de edad escolar; tomando en cuenta el espacio, tiempo y tipos de juego.

Finalmente, el juego al ser una actividad de enculturación social, incluye forzosamente las relaciones sociales, tópico que se presenta en el capítulo dos de esta tesis, además de estar relacionado estrechamente con el objetivo del presente trabajo. De la misma forma, las relaciones entre padres e hijos, entre hermanos y entre pares, especialmente entre amigos, se exponen en este trabajo. Aunado a ello, las habilidades sociales son elementos indispensables en tales relaciones, por ello se encuentran incluidas en un subapartado del capítulo dos.

I. EL JUEGO

I.1 Definición del Juego.

Gutiérrez (2004), explica que el concepto “juego” es amplio y con frecuencia ambiguo. Es un término polisémico, de tal forma, escapa de un significado definitivo y cualquier intento de definir su significado, sólo captará una parte de la realidad de su concepto. El autor, explica el significado etimológico del juego, el cual procede del latín “*iocum*” (broma, diversión) y “*ludus*” (lúdica), que es el acto de jugar.

Las definiciones cotidianas explican al juego como una actividad recreativa o de entretenimiento. Sin embargo, tal definición no permite ahondar en todos los fenómenos que se derivan de ella, lo cual reafirma lo mencionado en el primer párrafo de este apartado; por ello a continuación se presentan algunas definiciones más elaboradas de tal actividad, incluyendo la de algunos autores destacados que se encontraron durante la revisión teórica y conceptual del tópico presente.

Gómez (s. f.), explica que el juego es una actividad libre, placentera y espontánea sin un fin determinado, pero de gran utilidad en el desarrollo del infante. Señala que algunos expertos han distinguido ciertas características del juego como las siguientes:

- Se hace simplemente por placer
- Se elige libremente
- Exige la participación activa del infante, lo cual lo conecta con vertientes de la cultura
- Favorece el desarrollo social y la creatividad

- Se halla en la base de la cultura

Aunado a lo anterior, el autor menciona que se ha manifestado que así como la nutrición es muy importante para el crecimiento, el juego es fundamental para el desarrollo.

Montañéz, Parra, Sánchez, López, Latorre, Blanc, Sánchez, Serrano y Turégano (s.f.), mencionan que el juego es una actividad presente en todos los seres humanos, generalmente está asociado a la infancia; sin embargo, es una actividad manifiesta durante la vida de un individuo, incluso en la vejez. Ha sido considerado como una actividad contraria al trabajo y relacionado con el descanso y la diversión; empero, su trascendencia va más allá de una actividad placentera y divertida, debido a que mediante el juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, solucionan conflictos, educan a los jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

Por otro lado, Vigotsky (1933), explica que el juego es una de las expresiones más características de lo que él mismo ha denominado zona de desarrollo próximo.

Johan Huizinga define al juego acorde a los siguientes rasgos:

- *Actividad libre.* El infante elige la actividad y se siente libre de llevarla a cabo en el tiempo y la forma que sea de su agrado.
- *Es una situación ficticia que puede repetirse.* Se distingue de la vida real; es imaginaria, tiene determinados límites de tiempo “irreal”.
- *Está regulada por reglas específicas.* Existen determinadas normas o reglas establecidas en el tiempo en que se lleva a cabo la actividad.
- *Tiene una motivación intrínseca y un fin en sí misma.* Es el infante quien decide jugar por jugar y no para lograr un objetivo totalmente ajeno al juego.

- *Genera cierto orden y tensión en el jugador.* La actividad lúdica exige un orden para que se pueda realizar y si ese orden se rompe, el mundo que se ha creado para el juego, se destruye (Camargo, 2009).

Sumado a lo anterior, el autor señala:

<<El juego es un aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada en la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo real (Huizinga, 1972; citado en Gutiérrez, 2004)>>.

Gutton (1982), lo define simplemente como una forma privilegiada de expresión infantil.

Bruner (1984), señala que el juego infantil es una de las mejores pruebas de que el aprendizaje espontáneo existe. Aunado a ello indica que dicha actividad lúdica es como un invernadero para la creación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en diferentes situaciones. En otras palabras:

“El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso, a ser él mismo (Bruner, 1986; citado en Gutiérrez, 2004).”

Por otra parte, Elkonin (1985), menciona que el juego son aquellas acciones humanas que no necesitan de un trabajo arduo y que generan alegría y satisfacción. Aunado a ello, este autor añade que es la:

“Variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real (Elkonin, 1985; citado en Gutiérrez, 2004)”.

Garvey (1985), menciona que el juego es placentero y elegido por quien lo realiza y que exige la participación activa del infante. Aunado a ello, añade que es una actividad divertida, concebida positivamente por quien la realiza, que no tiene metas o finalidades extrínsecas; es decir, es inherentemente improductivo y es una actividad voluntaria así como espontánea.

Cagigal (1996), precisa que el juego es una actividad libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se lleva a cabo en determinado tiempo y espacio de la vida cotidiana, sujeta a determinadas reglas que pueden estar establecidas o ser improvisadas.

Ortega (1996), explica que el juego es una actividad consustancial al desarrollo de los procesos psicológicos básicos y una actividad educativa de enculturación social. Señala que los juegos son actividades en las que entra la cultura, la historia y la socialización educativa, donde se articulan de forma permanente las dos líneas de desarrollo de las que hablaba Vygotski: la línea natural y la sociocultural.

A partir de las concepciones anteriormente citadas de lo que significa el término “juego”, es notorio que varios autores coinciden en la forma de definir este concepto. En consecuencia, el juego se puede definir en resumidas palabras, como una actividad libre, placentera y que incluye procesos de aprendizaje social vinculados con la vida real del infante y con su desarrollo; por ello, a continuación se describirán algunas de sus funciones.

I.II Funciones del juego.

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño debido a que tiene conexiones sistemáticas con lo que no es juego; es decir, con el desarrollo del ser humano en otros ámbitos. Potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de roles sociales, entre otros. El juego implica para los niños, la posibilidad del autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos y relaciones, mediante las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos del mundo que les rodea (Garaigordobil, 2008). El juego se vincula con el desarrollo infantil debido a que es una actividad natural y espontánea a la que el niño dedica la mayor parte de su tiempo, ya sea de forma individual o grupal; mediante esta actividad el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, capacidades intelectuales y psicomotoras, y le permite vivir experiencias que trascenderán en su vida futura (Aguilera y Damián, 2010); es decir, que está estrechamente ligado a cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, afectivo-emocional y social.

En el aspecto psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. Los juegos de movimiento (con su cuerpo, con objetos o con compañeros) que realizan niños y niñas, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotoras (Garaigordobil, 2008). En este tipo de juegos los niños descubren sensaciones nuevas, coordinan los movimientos de su cuerpo (tornándose cada vez más precisos y eficaces) (Ibídem; y Damián y Flores, 2011), desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal), estructuran la representación mental de su estructura corporal, entre otros. Aunado a lo anterior, Damián y Flores (2011), refieren que este tipo de juegos contribuyen a mejorar el equilibrio, la flexibilidad, el dominio de la conducta en general, la armonía de los movimientos y la adquisición de los automatismos; éstos a su vez, facilitarán la coordinación armoniosa de los movimientos.

Con respecto al desarrollo intelectual, los niños aprenden porque obtienen nuevas experiencias, porque tienen la oportunidad de cometer errores y aciertos, de aplicar sus conocimientos y de solucionar problemas. El juego le permite al niño desarrollar las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motriz, luego el simbólico-representativo, y por último el pensamiento reflexivo. Por otro lado, crea zonas de desarrollo potencial, estimula la atención y la memoria, origina y desarrolla la imaginación y la creatividad, ya que es una actividad creadora y de construcción (Garaigordobil, 2008). El juego también estimula la discriminación entre la fantasía y la realidad, debido a que en el juego se realizan acciones simbólicas que tienen distintas consecuencias de las que se tendrían en la realidad. Aunado a lo anterior, el juego potencia el desarrollo del lenguaje: por un lado están los juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebé hasta los trabalenguas, canciones, etc.), y por otro lado, para jugar el niño requiere expresarse y comprender, nombrar objetos, interpretar personajes que exigen diferentes formas de comportamiento verbal, entre otros; lo cual le abre un enorme campo de expansión lingüística (Ibídem).

Continuando con el desarrollo intelectual, el juego conduce al niño a la creatividad y a la imaginación (Montañéz, et. al s.f.; y Aguilera y Damián, 2010), debido a que en toda actividad lúdica, sea cual sea su dificultad, los niños se ven obligados a utilizar destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. Además, algunos estudios han comprobado la existencia de la relación entre el juego infantil y el pensamiento divergente y la creatividad (Clark y otros, 1989 citados en Montañéz, et. al, s.f.). Los juegos simbólicos, también motivan la imaginación del niño a través de las imágenes, los libros, las historias, los cuentos, entre otros (Damián y Flores, 2011).

Por otra parte, jugar le permite al niño desarrollar sus facultades de análisis y de síntesis, y ello a su vez provoca que el infante pueda acceder a la lógica, la cual es un elemento esencial para que el niño comprenda el mundo físico; también

le permite desarrollar las competencias que le serán útiles para el aprendizaje escolar como la observación, la perseverancia, entre otros. Además de lo anterior el juego, colabora para que el niño desarrolle sus percepciones, su inteligencia, y sus tendencias a la experimentación (Ibídem). El juego, también le facilita al niño construir ideas e intercambiar conversaciones cada vez más complejas, mediante la interacción del niño con sus compañeros de juego. La participación del adulto como compañero de juego del infante, es también importante para el desarrollo del niño, ya que el adulto tiene la oportunidad de crear situaciones de juego y graduar las dificultades de éste, lo anterior le permitirá al niño ejercitar sus habilidades mentales para evolucionar en los diferentes tipos de juego (Ibídem).

Desde el plano afectivo-emocional, el juego es una actividad placentera; placer de crear, de ser causa y provocar efectos, de hacer lo prohibido, de destruir sin culpa, placer por el movimiento, etc. (Garaigordibil, 2008). Montañéz et. al (s.f.), coinciden con esto y añaden que es una actividad de entretenimiento que produce cierta alegría de vivir en quien la ejecuta; permite expresarse libremente, encauzar las energías positivas y descargar tensiones.

El juego permite al niño, la asimilación de experiencias difíciles y facilita el control de la ansiedad asociada a ellas, el niño representa mediante el juego experiencias felices y algunas otras que le han resultado difíciles, penosas o traumáticas; los niños suelen repetir la situación incansablemente, pero invirtiendo los papeles; tornando activo lo sufrido pasivamente, ésta repetición simbólica de la experiencia sufrida le permite descargar la ansiedad que le ha creado. Además, el juego posibilita la expresión simbólica de la agresividad (juegos de luchas ficticias, dramatizando animales salvajes, etc.) y de la sexualidad (que se evidencia en los juegos de novios, del médico, etc.). Adicionalmente, el juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de problemas, por ejemplo: al organizar un juego surgen conflictos que los niños y niñas resuelven para poder jugar, o algunas representaciones ponen de relieve un conflicto que los personajes deben resolver al final de la dramatización (Garaigordobil, 2008).

Cuando el juego se acompaña de un juguete, el niño tiene la posibilidad de establecer relaciones afectivas con éste, de tal manera que el juguete se vuelve un confidente y un soporte de una transferencia afectiva. Además, los niños tienen la necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse de manera efectiva en el mundo de los adultos y poder entenderlo, todo ello lo hacen a través del juego (Montañéz et. al, s.f.). En otras ocasiones, el juego supone para el niño la oportunidad de aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo, tal y como él desea ser; de tal forma que el juego es utilizado como psicoterapia para explorar el psiquismo infantil (Ibídem).

También a través del juego, los infantes afrontan dificultades y riesgos, experimentando un gran placer cuando logran superarlos; por ejemplo, al columpiarse lo más alto posible, el niño experimenta sensaciones como el miedo, pero al rebasar la altura, sienten una gran satisfacción al vencer su miedo; ello contribuye a que el niño consolide confianza en sí mismo y tenga más seguridad para realizar más cosas (Damián y Flores, 2011).

Por último, desde el plano de la socialización, mediante el juego el niño entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a conocer a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios (Garaigordobil, 2008). El juego es un instrumento de socialización ya que estimula a que los niños y niñas busquen otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diferentes actividades y socialicen mediante este proceso (Ibídem); el juego que involucra a dos personas, facilita que éste se acerque al “otro” y conozca la compatibilidad entre él y el “otro”; por otra parte, desarrolla la autorregulación del individuo y la aceptación de las reglas de dicha actividad lúdica (Damián y Flores, 2011).

Siguiendo en el plano de la socialización, en los juegos de representación (donde representan el mundo social que los rodea), los niños descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen sus relaciones. Mediante el juego se

comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación, desarrollan la capacidad de cooperación (dar o recibir ayuda para contribuir a un fin común), evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento, se conocen a sí mismos, formando su “yo social” a través de las imágenes que reciben por parte de sus compañeros de juego (Garaigordobil, 2008); es decir, que el juego contribuye a la creación de condiciones idóneas para que el “yo” infantil se constituya en una personalidad cada vez más compleja (Álvarez, 1987 citado en Montañéz et. al, s.f.). Lo anterior se lleva a cabo en primer lugar, ayudando a diferenciar entre el “yo” y el “no-yo”, posteriormente en la relación madre-hijo, y en la relación con los hermanos, otros compañeros de juego y con los objetos; y finalmente en los juegos reglados, definiendo la posición que ocupa entre los compañeros de juego, y estableciendo amistades o rivalidades (Ibídem).

Adicionalmente, a través del juego y de manera grupal; el niño fortalece la empatía, la responsabilidad, la cooperación, el intercambio, el seguimiento de reglas y el control de grupos (Aguilera y Damián, 2010). Por todo lo anterior, el juego es un importante instrumento de comunicación y socialización, es uno de los caminos por los que los niños se incorporan a la sociedad a la que pertenecen.

Como se ha mencionado, el juego se ha definido de diversas formas; sus funciones se encaminan a diferentes aspectos del desarrollo infantil; de manera adicional, algunos autores han establecido diversas teorías para entender esta actividad lúdica, que resulta tan enriquecedora para el infante. Lo anterior se explica a continuación.

I.III Teorías del juego.

Algunas de las teorías que tratan de dar una explicación al juego. Son las siguientes:

Teoría psicoanalítica.

En el primer periodo correspondiente al tópico del aparato psíquico, para Freud el juego está al servicio de la realización de los deseos del infante y la repetición observada de los mismos; se vincula con el principio del placer. Una de las primeras obras de Freud donde se hace referencia al juego, es en “La interpretación de los sueños” (1900, citado en Luzzi y Bacardi, s.f.), donde se describen los juegos de movimiento, en lo que la repetición de éstos está al servicio del placer. Por otro lado, en su obra “Tres ensayos de la teoría sexual” (1905, citado en Ibídem), Freud se refiere a los juegos de movimiento pasivo y señala que los niños piden su repetición, por ejemplo, el juego de mecerse; prueba del placer producido por determinados movimientos mecánicos. En su obra “El creador literario y el fantaseo” (1908) referida por los autores antes citados, plantea una relación entre el juego y la creación poética; Freud menciona que el juego es la actividad más intensa y favorita del niño, donde éste se conduce como un poeta, ya que el niño la toma muy en serio e invierte grandes cantidades de afecto en ella. En dicha obra se menciona que en el juego, el niño apuntala los objetos y circunstancias imaginados en elementos tangibles y visibles del mundo real, de tal manera que su juego se diferencia de la realidad externa.

En el segundo periodo, específicamente en su obra “Más allá del principio del placer” (1920, citado en Luzzi y Bacardi, s.f.), Freud explica que los niños repiten en sus juegos todo lo que en la realidad les ha causado una fuerte impresión, tornando activo lo pasivo, de tal manera que expone al juego como una idea de tratamiento ante lo traumático y añade que el juego es además, el deseo del niño por querer “ser grande”. De tal manera, analizando la concepción de Freud sobre el juego, se puede decir de manera general, que lo concibe como una actividad relevante de la vida anímica infantil.

Teoría piagetiana.

Según Piaget el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, en donde éste se centra en la búsqueda exploratoria y manipulativa. En 1932, relacionó los juegos infantiles con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen acerca de la sociedad y las normas convencionales y morales. En 1946, atribuyó al juego la función de ser un mecanismo de relajación de la infatigable actividad manipuladora e investigativa que los niños realizan sobre las cosas y las situaciones en las que se ven envueltos (Redondo, 2008).

También menciona que el juego que realiza el infante depende de su desarrollo intelectual, de tal modo que adopta diversas formas dependiendo del estadio de desarrollo cognitivo en el que se encuentre el niño, identifica diferentes tipos de juego:

- *Sensoriomotor (0-2 años)*. Este juego es el primero en aparecer y se da en el periodo sensorio-motor-preverbal. Se mantiene durante toda la infancia y se estructura complejamente con los juegos simbólicos y de reglas que aparecen posteriormente. Los juegos sensoriomotores, son juegos de interés para la adquisición del lenguaje y de estructuras temporales. Durante los primeros dos años, el juego se limita a acciones y movimientos que le permiten explorar las características del medio que le rodea, y de los objetos que se encuentran dentro de dicho medio. Entre los juegos sensoriomotores se encuentran los juegos de interacción con el adulto (Rael, 2009).
- *Simbólico (a partir de los 2 años)*. Este juego se considera muy importante en el desarrollo intelectual del niño. Es una actividad en la que los objetos, acciones y palabras se utilizan como sustituto de otros objetos, acciones y palabras de la vida real. Una categoría del juego simbólico es el juego sociodramático, en el cual dos o más niños adoptan diferentes roles con el objetivo de crear una situación de la vida real (Ibídem).

- Reglado (a partir de los 6 años). Se establece por completo a los 7 años y se extiende hasta los 12 años. En este tipo de juegos la interacción social es esencial; están estructurados por un reglamento que todos deben respetar. En un principio se asumen las reglas determinadas por el juego, posteriormente, los niños van codificando su propio sistema de reglas (Ibídem).

Teoría sociocultural.

La escuela soviética de psicología derivada de Vigotsky (Fradkina, 1946; Zapararozhets, 1948; Sokolova, 1973; Mijailenko, 1975; Galperin, 1976; y Elkonin, 1980, citados en Navarro, 2002), estudió al juego infantil desde las primeras etapas de los niños, en donde el juego se manifiesta como una necesidad para el infante. Vigotsky explicó al juego como una necesidad y no precisamente como una actividad placentera, ya que existen otras actividades que resultan ser igualmente placenteras y el juego sólo se puede caracterizar como tal cuando el niño alcanza el resultado deseado; por lo tanto, el juego puede ser placentero pero no siempre (Ibídem).

Navarro (2002), menciona que en esta teoría se explica que no es la maduración en sí misma la que permite que se lleve a cabo el juego, sino es el juego el que permite también la maduración. Por otro lado, Vigotsky menciona que no es posible entender por qué se juega a través de la explicación madurativa, manifiesta que es necesario abordar este comportamiento desde la naturaleza del juego; de tal manera que se vuelve indispensable conocer la evolución de las necesidades psicológicas del infante.

Según el autor antes mencionado, Vigotsky expone que es el símbolo la verdadera explicación del juego social, de tal suerte que se acepta como auténtico juego aquel que simboliza; es decir, el que representa. Toda la explicación de esta escuela está enfocada al juego simbólico y explica que el juego de reglas se desarrollará a través de lo que se representa en el juego.

De ahí que toda actividad lúdica simbólica incluya reglas y procesos culturales de imaginación. El juego es una adaptación de la realidad y del medio, cuyo objetivo es aprender lo que no se conoce.

El verdadero juego simbólico, de acuerdo con Vigotsky, es aquel en donde el niño separa la acción del pensamiento, y éste dirige las acciones sobre los objetos. De tal forma, que desde esta perspectiva se diferencia el juego infantil del juego animal, debido a que el primero requiere estructuras perceptivas puesto la razón social mediatiza la actividad humana.

Dicho autor señala que la idea que propone Vigotsky, en cuanto a considerar en el desarrollo del juego infantil, la unión de la acción, el símbolo y las reglas; resulta bastante interesante pues con ella el autor quiere explicar que según la forma de juego, dichas manifestaciones van tomando cierto sentido hacia uno u otro modo, pero que finalmente mantienen una relación con el todo y se ajustan al periodo de desarrollo cognitivo que le corresponde al infante.

Por otro lado, Elkonin (1956-1980, citado en Navarro, 2002), quien está muy próximo a los planteamientos de Vigotsky, menciona que el juego tiene un origen histórico-cultural; posee una naturaleza porque obedece a la cultura. Menciona que el infante muestra por medio del juego algunos comportamientos referentes a la sociedad en donde se encuentra inmerso. Dicho autor puntualiza en la necesidad de estudiar al juego desde su historia para explicar su papel actual en el desarrollo psicológico del infante y para comprender el comportamiento del juego en los diferentes sistemas sociales, los cuales son producto de las diversas culturas. Argumenta que los niños de otras culturas históricas y algunas otras actuales no practican los juegos simbólicos debido a la falta de separación entre las actividades laborales y el juego, accediendo a simbolizar actividades ritualizadas.

Navarro (2002), explica que actualmente las actividades laborales han alcanzado un grado de progreso y especialización, que ha permitido que se adjudiquen únicamente a la vida cotidiana del adulto, y que el juego quede incluido exclusivamente a la actividad diaria del infante; no obstante en algunas sociedades, lo anterior no ha sido posible todavía.

Elkonin, coincide con Vigotsky en lo que se refiere al origen del juego, menciona que se debe buscar la relación particular con los objetos y las personas, bajo la orientación del adulto; asimismo, acepta al juego como una respuesta a las necesidades y deseos no satisfechos del infante, las cuales producen logros cognitivos. Expone que la actividad lúdica es un tránsito determinado por el objeto, pasando por una acción representada y ligada a las acciones de la vida real de las personas (Elkonin 1980:234, citado en *Ibíd.*).

Este autor, lejos de darle al juego una interpretación de aprendizaje de los instrumentos y objetos; considera a dichos instrumentos de carácter lúdico y sometidos a la estructura simbólica de representación que se realiza durante la acción con los objetos.

El proceso de aprendizaje surge a partir de la relación acción-objeto, produciendo un significante-significado que se traduce en la representación simbólica. Todo lo anterior convergirá el juego de roles, en el cual, el niño adquiere papeles de manera personal y no impuesta o sugerida (Navarro, 2002). Dicho lo cual, la construcción del símbolo lúdico se liga a la actividad, al contexto social y a momentos determinantes de la historia. Aunado a lo anterior, el adulto guarda un papel esencial en la transmisión de la cultura y en la acción educativa.

Desde la perspectiva de este autor, podría deducirse que la teoría del juego está basada en la acción como el origen de éste, el símbolo su significado, y la regla como el marco estable de convenios que permiten las relaciones. Esta teoría explica al juego como representación simbólica donde a través de su

función, se incluyen las personas y la cultura, pero que se encuentra ligada a la historia personal (Navarro, 2002).

Teoría de Bruner.

Según Bruner, el juego es una actividad de comunicación entre iguales, la cual permite a los infantes reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras disfrutan de la experiencia de estar juntos y van “preparando territorio” para el surgimiento de amistades. Este autor toma en consideración la participación de los adultos en la actividad lúdica ya que ésta puede no sólo no perturbar el desarrollo de los juegos, sino enriquecerlo (Redondo, 2008).

Prieto y Medina (s.f.), señalan que para Bruner, la actividad lúdico-simbólica se caracteriza por varios rasgos que ayudan al desarrollo de potencialidades del infante:

En primera instancia, el juego se distingue por la frecuente pérdida de vinculación entre medios y fines, al no estar sujeto a determinados resultados; ello no quiere decir que el niño no se dé cuenta de tal relación ni que no la ponga en práctica, sino que la modifica constantemente para adaptar los medios de los que dispone a fines nuevos; o viceversa, nuevos medios a los fines con los que ya contaba. De tal forma que el juego es un medio a través del cual el infante explora su realidad.

En segunda instancia, la desvinculación medios-fines, a pesar de la diversidad que la caracteriza, no sucede al azar ni por casualidad, sino que surge en función de lo que Bruner llama “*un escenario*”; dicho escenario tiene que ver con las diversas situaciones que tienen lugar en la vida cotidiana y que el niño con su fantasía las convierte, aproxima e idealiza.

En tercer lugar, el juego simbólico es una actividad subjetiva; es decir que proviene del interior de quien la realiza y es para uno mismo, no para los otros.

En el juego, predomina la interiorización del mundo exterior, para acomodarlo al propio yo (dialéctica piagetiana “*asimilación-acomodación*”). Bruner (1984, citado en Prieto y Medina, s.f.), considera que el infante transforma el mundo exterior de acuerdo a sus deseos, a través del juego simbólico; a diferencia del aprendizaje en donde el infante se transforma a sí mismo para acomodarse a la estructura real del mundo externo.

Por otro lado, dichos autores señalan que Bruner identifica como juegos preferidos por los niños, aquellos que incluyen una estructura (llamada “*instrumental*”), que permite que a partir del juego, el niño pueda construir algo. Con ello, se refiere a la participación del adulto en el juego del infante; sin embargo, cabe señalar que no se refiere a la participación directiva del adulto, sino a aquella en la que el adulto se sintoniza con el niño, brindándole el “*escenario*” de juego y una atmósfera estable. Bruner, alude al adulto que le proporcione al niño los elementos que en su momento necesita; señala que no se trata del adulto que se transforma en “ingeniero” del juego, sino al que establece las situaciones que permiten un mayor enriquecimiento en el juego. Tales características hacen que el juego esté dotado de un “poder” esencial (Bruner, 1972, citado *Ibíd*em).

Aunado a lo anterior, los autores citados, señalan que para Bruner el juego puede ser:

- a) Un modo ideal de socialización que permite que el niño adopte y ejercite los valores de su cultura y de los roles de la sociedad adulta. En relación con el medio social, el juego ayuda al niño a situarse de manera fácil, en el contexto de las actividades sociales de la vida adulta.
- b) Un buen medio para mejorar la inteligencia, específicamente la capacidad para resolver problemas, ya que proporciona actitudes y estrategias que son necesarias para su realización.

- c) Un factor primordial que facilita la adquisición del lenguaje; gran parte de éste se adquiere a través del medio socio-cultural y mediante el ensayo y la experiencia.

Finalmente y sumado a todo lo anterior; en la línea de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky, Bruner le brinda un gran valor a los “*andamiajes*” por parte de los adultos, destinados a ayudar o posibilitar la adquisición de ciertos aprendizajes que amplían el horizonte cognitivo del infante (Prieto y Medina, s.f.)

Hasta el momento, en el presente trabajo se ha hablado del concepto, función y de las diversas formas que se han establecido para comprender al juego. Sin embargo, esta actividad lúdica incluye una amplia gama de tipos de juego, los que se describen en seguida.

I.IV Tipos de juego.

En el presente apartado, se explicarán los diferentes tipos de juego que realizan los infantes: juego motor o de actividad física, juegos de mesa, juego simbólico y juego virtual.

Juego motor (actividad física).

Este tipo de juegos parten de que los niños de 3 años pueden correr; entre los 4 y 5 años controlan mejor el inicio de un movimiento, las paradas y los cambios de dirección. Entre los 5 y 6 años el infante ya domina el equilibrio estático e incluye la carrera en el juego; a los 9 años aproximadamente puede relajar voluntariamente un grupo muscular (Moreno y Rodríguez, s.f.).

Algunos de este tipo de juegos incluyen diferentes habilidades como la motricidad gruesa; ejemplo de ella es la coordinación dinámica global, equilibrio, respiración y relajación; la motricidad fina, por ejemplo la coordinación óculo-manual y la coordinación óculo-motriz; y algunas más que incluyen otros aspectos

motores como fuerza muscular, velocidad, control de movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo, entre otros (Ibídem).

Dentro del juego motor se pueden distinguir dos tipos: los centrados en uno mismo, en el cuerpo y en el placer, y los dirigidos al exterior, a conquistar el espacio. Los primeros se refieren a los que incluyen los balanceos, los giros, las caídas, etcétera; los segundos incluyen saltar, trepar, mantener el equilibrio, correr carreras, entre otros (Reina, 2009).

Juego de mesa.

Los juegos de mesa se refieren a aquellos que “necesitan de una mesa para jugarse o soporte para jugarse y son jugados por un grupo de personas al alrededor de éste (Fernández, s.f.). Los requerimientos principales de este tipo de juegos, es el azar, la estrategia y el razonamiento para jugarlos. Por su naturaleza, generalmente, los juegos de mesa no requieren que el jugador realice determinada actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta, para cumplir con un castigo o una recompensa, los cuales se consideran juegos de mesa, más no se limitan a ésta (Ibídem).

Los juegos de mesa se caracterizan por:

- Ser libres
- Producir placer
- Implicar actividad
- Se pueden practicar toda la vida, aunque algunas personas lo consideran como una actividad exclusiva de la infancia
- Organiza las acciones de un modo propio y específico
- Ayuda a conocer la realidad
- Permite al niño afirmarse
- Favorece el proceso socializador

- Cumple con una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora
- Incluye reglas que los jugadores aceptan.

Juego simbólico.

Camargo (2009), menciona que el juego simbólico consiste en la representación de un objeto por otro. Durante el juego simbólico se simulan acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles a través de roles y de personajes ficticios y/o reales. Es el juego de hacer como si fueran mamás, papás, maestros, médicos, etc.

Este tipo de juego es esencial para que el infante comprenda y asimile el entorno que le rodea. A partir del juego simbólico, los niños aprenden los roles que juegan las personas en la sociedad adulta; desarrollan el lenguaje ya que verbalizan mientras realizan el juego; además de favorecer la imaginación y la creatividad (Ibídem).

En palabras de Prieto y Medina (s.f.), el juego simbólico supone para el infante la dramatización de situaciones de la realidad social y de las relaciones del mundo adulto; permite que el niño las internalice y las adapte al mundo infantil. Dichos autores añaden que el juego simbólico es para el niño, un refugio construido por sí mismo para volver a él cuando necesita rehacer su mundo; es el medio a través del cual el niño se encuentra con la realidad y forma a partir de esa interacción su personalidad.

Juego virtual.

De acuerdo con Sábada y Naval (2008), recientes investigaciones explican que los niños y adolescentes de la actualidad no cuentan con suficientes lugares de encuentro físico, que faciliten el juego tradicional; de tal forma que las habitaciones de esta población se convierten en los nuevos “parques”, equipados con algunos aparatos tecnológicos que permiten el juego en solidario o de modo social (Vidal y Mota, 2008, citados en Ibídem). En este nuevo contexto, los

videojuegos o juegos virtuales, se convierten en juegos protagonistas de las nuevas generaciones, cuando estar en casa todos los días y sólo, es lo habitual.

De esta manera, la interacción con otros, clave del desarrollo emocional, psicológico y del bienestar global del infante y del adolescente, ya no sólo se produce en el juego tradicional, sino que tiene lugar gracias a la interactividad de las tecnologías de la información y de la comunicación, en el juego digital que se puede compartir con los amigos, o bien con la propia máquina que ejerce las funciones del “otro”.

Estas tecnologías solventan algunas de las limitaciones de la vida cotidiana como la dificultad para encontrar lugares dónde jugar en la calle que estén libres de amenazas externas; aunado a lo anterior, la dispersión de los grupos humanos en las grandes ciudades hace que el encuentro se pueda originar en otros momentos que no sean los que están determinados para ello. Además de ello, el que los hogares sean cada vez más pequeños en donde no haya hermanos con los que se pueda pasar el tiempo, o que los padres estén ausentes en los momentos de descanso, hace que los niños y adolescentes busquen otros medios para entretenerse (Sábada y Naval, 2008).

Estas tecnologías, anteriormente se señalaron como una opción para los niños ante la escasez de lugares de encuentro físico y en relación con estos espacios a continuación se presenta un subapartado donde se profundiza esta problemática, ya que los espacios de juego para niños son elementos muy importantes dentro de esta actividad lúdica.

I.V Espacios de juego.

Las instalaciones y elementos para el juego infantil son muy importantes debido a que el juego es un elemento de crecimiento a través del cual el niño adquiere experiencias y desarrolla habilidades. Por ello, el diseño de estos elementos debe facilitar su manipulación y utilización por parte de este público, para obtener mayores logros en su desarrollo (Puyuelo y Merino, s.f.).

En lo que se refiere al uso y apropiación de los espacios públicos por los niños, se ha observado que la presencia de ellos ha disminuido por diversas razones, en primera instancia, los niños dedican más tiempo a mirar la televisión o a jugar con el ordenador en casa (Karsten, 1998; citado en Baylina, Ortiz y Prats, 2006); en segunda instancia la disminución del número de hijos trae como consecuencia que existan más posibilidades económicas para ofrecerles una educación más “correcta” y “materializada”, a través de actividades extraescolares con espacios semipúblicos (Droogleever, Karsten, 1999; citados en Ibídem); y en tercera instancia, el espacio público se convierte con mayor frecuencia en espacios para adultos, razón por la cual los padres son conscientes de los riesgos y posibles peligros de los espacios públicos, de tal manera que restringen el uso de éstos a sus hijos (Valentine, 1997; citado en Ibídem). Cabe mencionar que los miedos de los padres por la seguridad de sus hijos en espacios públicos, son fundamentados por lo que señalan los medios de comunicación, las campañas educativas, y la comunidad donde viven (Valentine, 2004; citado en Ibídem). Los mensajes de estos sectores suponen que los espacios públicos son exclusivamente de los adultos y que los niños están en constante riesgo de caer en manos de personas extrañas.

De tal suerte que el tiempo libre de los niños transcurre en espacios privados y semipúblicos (casa, centros deportivos, ludotecas, etc.), y en consecuencia las actividades que realizan los infantes son cada vez más privatizadas, institucionalizadas y organizadas por los adultos (Makendrik, 2000; Gagen, 2000; Valentine, 2004; citados en Baylina et. al.).

Al margen de lo anterior Pinehiro (s.f), señala que es fundamental la creación de reflexiones y discusiones sobre los espacios lúdicos para que los niños jueguen, ya que la humanidad se encuentra en un espacio pequeño y restringido, ello como consecuencia de la creciente urbanización y la organización social cada vez más compleja. Esta problemática se vuelve más grave para los niños ya que tienen dificultades para encontrar espacios, medios, profesionales y

compañeros con intereses y objetivos lúdicos similares. Actualmente, el niño se encuentra situado en una sociedad multicultural, generadora de contradicciones y conflictos, industrializada, informatizada, electrónica, individualista y materialista; orientada para competir y para consumir, donde el mundo de los juegos se hace más caro y sofisticado (Ibídem).

De esta forma es claro que no hay suficientes zonas de juego para niños, y las que hay, no cumplen las condiciones necesarias, pues muchas veces están desiertas (Moya, s.f.). A lo anterior, el autor añade que no habrá zonas de juegos infantiles adecuadas hasta que se comprenda que el tiempo libre de los niños debe ser un tiempo de formación por medio del juego para la evolución del individuo y de la sociedad. Por otro lado y a diferencia de Valentine (1997, 2004; citado en Baylina et. al.), resalta que la situación en la que se encuentran los niños de las grandes ciudades es angustiosa, no porque no tengan dónde jugar, ya que la calle representa un lugar teóricamente completo para el desarrollo libre de sus facultades, sino por la cantidad de peligros y prohibiciones que les amenazan continuamente.

Este autor indica que hoy en día es muy raro encontrar un barrio que no cuente con zonas de juego para niños; sin embargo, la forma en como están planteadas reduce su utilidad. Por lo general, son espacios de unos 200m², con suelo de arena y con siete u ocho aparatos de hierro fijos, con ninguna o escasa vegetación. La realidad es que el único objetivo es satisfacer a los adultos: a los promotores, ya que les permite vender mejor las viviendas; a los proyectistas para completar su proyecto; a los mayores sin relación con niños les puede parecer un adorno del barrio y para los que tienen hijos o nietos es una solución de dónde llevarlos.

Sin embargo, es claro que para los niños estos lugares les brindan una percepción de un lugar árido, monótono y aburrido, que no tienen otra posibilidad más que la de jugar en unos aparatos que pasados cinco minutos, producen hastío y donde ello no asisten porque tengan deseo de hacerlo, sino porque ahí

los llevan. Prueba de lo anterior son los niños más grandes, a quienes se les dan mayor oportunidad de elegir y por lo tanto no se les encuentra en esos lugares. A lo anterior se puede argumentar que es porque son zonas para niños menores de ocho años, pero entonces surge la cuestión de dónde juegan los niños más grandes o qué opciones hay para su tiempo libre (Moya, s.f.).

Por lo tanto, las instalaciones de juegos en los espacios públicos requieren entornos concretos que estén delimitados, destinados al ocio y al descanso que garanticen su seguridad, como las plazas, parques y zonas verdes. Espacios como los anteriormente señalados, destacan por su interés social, la mejora de la calidad de vida del entorno público y su contribución a crear una imagen de la ciudad para todos sus integrantes (Puyuelo y Merino, s.f.).

En lo que concierne al diseño de espacio de juegos, Karsten (2003, citado en Baylina et. al.) señala algunas consideraciones que se deben tomar en cuenta en el diseño de dichas áreas. Por ejemplo, indica que deben ser suficientemente amplias para facilitar el juego de niños y niñas, los espacios de equipamiento (columpios, toboganes, etc.) deber ser equivalente al espacio utilizado para juegos de pelota y, por último el espacio debe tener un mantenimiento constante y una renovación de los equipamientos.

El juego además de ser una actividad lúdica que facilita el desarrollo integral del niño, es una actividad social que en ocasiones incluye la participación de otras personas como los hermanos, amigos y padres; es decir que involucra relaciones sociales, las cuales requieren de habilidades sociales para que el infante se integre de manera adecuada a su entorno social. Por ello, en el capítulo siguiente se hablará de la socialización; de las relaciones sociales y de las habilidades sociales incluidas en dichas relaciones; y específicamente de las relaciones padres-hijos, de las relaciones entre hermanos, y de las relaciones entre amigos (pares).

II. RELACIONES SOCIALES

Uno de los aspectos más importantes en la vida cotidiana de todo ser humano, son las relaciones sociales. En cada actividad que realizamos hay un componente de relaciones con los demás (López, 2010).

De acuerdo con este autor, desde que el ser humano nace, está en constante interacción con la familia, la escuela, los vecinos, los amigos, etc. (medio social), que lo conduce a relacionarse con los demás de la manera más funcional posible. Tal manera de actuar surge del aprendizaje progresivo que se lleva a cabo en determinado medio, observando a los otros.

Vega (1992), señala algo similar a lo anterior; indica que en toda cultura los niños nacen en el contexto de una compleja red social, cuyas relaciones se extienden desde la familia en la que nace hasta la comunidad y la sociedad donde la familia se encuentre insertada. Para adaptarse y funcionar en ella, el infante debe aprender habilidades personales y sociales. De tal forma, este autor nos habla de la socialización como un proceso mediante el cual el individuo obtiene el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten comportarse eficazmente como integrante de un grupo. Añade que las personas que rodean al niño se consideran moldeadores de sus habilidades y características sociales, dichas personas actúan como factores externos que favorecen el desarrollo del niño, ya que son elementos básicos en la red social de éste.

El mismo autor, también argumenta que las personas son agentes de la socialización del niño, pero su acción está limitada por el marco y la estructura de las instituciones; es decir, está regulada y mediada por la familia, la escuela, la clase, el grupo de amigos, el estado, los medios de comunicación, entre otros; son marcos más amplios cuyas características y reglas implícitas o explícitas socializan al niño en una dirección determinada; por ejemplo, el número de

hermanos, el orden de nacimiento o el hecho de que falte uno de los padres va a condicionar las relaciones que se establezcan entre los miembros. La acción de las personas e instituciones sobre el infante depende de las funciones que cumplen, pueden citarse como funciones sociales a desarrollar durante los primeros años, la protección frente a peligros físicos, la satisfacción de necesidades biológicas, la educación, el afecto, el juego, el apego, etc. Por ello, García (1992), menciona que en muchos estudios sobre la socialización del niño pequeño, en lugar de hablar de la influencia de la madre, se habla de los efectos del cuidador principal; lo importante en la vida y la socialización del niño es que exista una persona que cumpla funciones específicas.

De tal forma, es evidente que el tema tratado en este apartado ha sido abordado por diversos autores y desde diferentes campos de la psicología a través del tiempo. Precisamente, desde del constructivismo, Corsaro (1988), señala que las teorías del desarrollo social de los infantes tienen que liberarse de la doctrina individualista; es decir que el psicólogo deberá entenderlas como un proceso social y colectivo. De esta manera, la teoría constructivista destaca que dichas actividades están inmersas en el contexto social e implican el uso del lenguaje y las destrezas interpretativas por parte de los niños, asimismo enfatiza que los niños descubren un mundo que está dotado de significado y que sus respuestas interactivas les ayudan a moldear y compartir sus propias experiencias de desarrollo. En resumen y de acuerdo a lo que señala dicho autor, la socialización es un proceso colectivo que acontece en un dominio social más que privado.

A lo anterior se puede agregar que las relaciones sociales se refieren al conjunto de interacciones que sostiene el ser humano con otros en una sociedad determinada. Dicho conjunto de interacciones, permite a los individuos convivir de forma cordial y amistosa; y están basadas en reglas aceptadas por todos los integrantes de la sociedad y en reconocimiento por el respeto de todos los ciudadanos (López, 2010).

A continuación se describen tres tipos de relaciones sociales que son muy importantes en la vida del infante. Primeramente se hablará de la relación con los padres, posteriormente de la relación con los hermanos y finalmente, de la relación con sus pares.

II.I Relaciones entre padres e hijos.

En toda comunidad se ejercen prácticas de crianza que han sido heredadas de generación en generación, las cuales varían de una cultura a otra (World Health Organization [WHO], 2004; citado en Vera y Martínez, 2006). Los estilos de crianza corresponden a normas subjetivas de deseabilidad social, y su seguimiento reduce la ansiedad en los padres que utilizan dichos estilos como un recurso adaptativo (Le Vine, 1974; citado en *Ibíd*em).

A partir de los años 70's se han dado diferentes cambios en las estructuras sociales de todo el mundo. En lo que concierne a la estructura, dinámica familiar y crianza de los hijos, se pueden mencionar la inclusión de la mujer al ámbito laboral y profesional, el aumento de divorcios, la redistribución de las fuerzas laborales y de los salarios entre hombres y mujeres (Marsiglio, Amato, Day y Lamb, 200; citados en Lombardini, s.f.); los factores anteriores propiciaron no sólo cambios en el rol de la mujer y la maternidad, sino en el hombre y la paternidad (Parke, 1995; citados en *Ibíd*em).

El modelo clásico familiar incluía un rol paterno determinado a proveer protección y sostenimiento material; y un rol materno relacionado con el cuidado, crianza de los hijos y la interlocución entre ellos y el padre. En años recientes se ha propuesto un nuevo modelo en relación con el rol paterno: "Modelo nuevo del padre" (Amato, 1998; Marsiglio, Amato, Day y Lamb, 2000; citados en Lombardini, *Ibíd*em), el cual propone que el padre tenga un acercamiento directo más comprometido, expresivo, afectivo y lúdico en la crianza de sus hijos; y a la vez los

hijos valoren positivamente estas actitudes de sus padres. Estudios recientes han sido enfocados a este tópico ya que encuentran al nuevo modelo de paternidad como un promotor y potencializador de diferentes capacidades y habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los hijos (The National Center on Fathers and Families, 1994; Yarrow, MacTurk, Vietze, McCarthy, Klein y McQuiston, 1984; Bernstein, 1988; Tomasello, Conti-Ramsden y Ewert, 1990; citados en *Ibíd.*).

Varios estudios han puesto de manifiesto las diferencias en las interacciones entre la madre y el padre con sus hijos durante la crianza, y la importancia del rol paterno; por ejemplo, Vera y Martínez (2006), indican que Clarke-Stewart (1978), descubrió que durante los 70's, la influencia de la madre sobre el niño era directa, mientras que la del padre estaba sujeta a la de la madre, y por tanto la influencia paterna era indirecta. Asimismo mencionan que de acuerdo con Echeverría (1998), el que el padre esté poco involucrado en la crianza de los hijos depende del hecho de que haya visto a su padre desempeñar ese rol, lo cual genera a su vez, el gusto o disgusto de ejercerlo. Por otra parte, añaden que Vera y Montaña (1993), mencionan que si la participación del padre en la crianza de los hijos es ineficiente, la madre genera periodos de depresión, y por tanto, la estimulación del niño en el hogar es escasa. El papel del padre es importante ya que no consta de brindar apoyo a la madre, sino de interactuar con el infante y su ausencia puede afectar el desarrollo del niño (Cannetti, Navarrete y Zubillaga, 2000; citados en *Ibíd.*).

Aunado a lo anterior, es importante mencionar que se han encontrado diferencias entre la estimulación que brindan las madres de zonas rurales y la que proporcionan a sus hijos las madres de zonas urbanas; las primeras estimulan a sus hijos de una manera más acentuada que las últimas, pero la pobreza en la que viven les impone un límite, sobre todo en la socialización madre-hijo, ya que la madre pierde la oportunidad de interactuar con su hijo debido a que tiene que ocuparse de buscar, adquirir y preparar alimentos para la familia. Lo anterior concuerda con lo mencionado por Votruba-Drzal, Levine y Chase (2004; citado en

Vera y Martínez, 2006), y Taylor, Dearing y McCartney (2004, citados en *Ibíd.*), según estos autores en poblaciones de escasos recursos, donde ambos padres deben trabajar para el sustento del hogar, el tiempo dedicado a la estimulación del desarrollo del niño se ve reducido, especialmente el cognitivo.

En vista de lo anterior, algunas fuentes de información dedicadas a padres y a educadores, así como algunos autores; insisten en que ambos padres deben dedicar tiempo a sus hijos y realizar actividades que faciliten el desarrollo social, emocional, cognitivo y psicomotor del niño. Un ejemplo de ello es el juego; dicha actividad es una excelente oportunidad para que los padres fomenten en el niño las actitudes necesarias y administren de manera adecuada su tiempo de ocio. El juego en familia es importante tanto para el desarrollo personal del infante, como para la comunicación y el enriquecimiento de la vida familiar; es decir, que al favorecer la comunicación de la familia al mismo tiempo los integrantes de ella (padres e hijos), se dan cuenta de lo que son, de lo que piensan y de lo que creen (Pasos monográficos, 2005).

Por otro lado, fortalece la complicidad entre los miembros de la familia, permite la expresión de la afectividad; y tanto padres como hijos establecen un intercambio en el que el niño y el adulto muestran actitudes lúdicas (sin obligaciones ni tensiones), creativas (apertura a nuevas experiencias), plásticas (adaptable, espontánea, sincera y natural), transformadoras de la realidad, liberadas (se busca la relajación y la evasión), divertidas y de disfrute, y por último libres y voluntarias (Pasos monográficos, 2005).

De esta manera, los padres juegan un papel muy importante en los juegos infantiles ya que tienen la oportunidad de observar las necesidades lúdicas de sus hijos, les proporcionan los medios adecuados para su disfrute, y les permiten a los infantes explorar, manipular, tantear, investigar, descubrir el mundo que les rodea y sobre todo, divertirse (Pasos monográficos, 2005). Cabe mencionar que el juego también podría servir como campo de acción de las relaciones, ya que en la

actualidad la mayoría de las madres y padres no tienen suficiente tiempo para sus hijos y los niños y niñas de hoy pasan más tiempo fuera de su casa que en épocas anteriores; lo cual afecta la comunicación entre niños y adultos (AMEI-WAECE, 2012).

De acuerdo a lo anterior, Luise Saatmann, 1960: 92-93; citado en La importancia de juego, s.f.), propone algunos consejos para que los padres los apliquen en el juego con sus hijos; así, el autor enfatiza en que los padres deben tomar en serio el juego de los niños, comprender el sentido del juego, no aplicar juicios valorativos en las acciones del infante; en caso de que por razones del cuidado de la familia, el padre se vea en la necesidad de pedirle al niño que cambie su actividad en otro escenario de juego, debe hacerlo de la manera más adecuada. Además, no debe intervenir arbitrariamente en el juego sino buscar el momento más adecuado para hacerlo y facilitar al infante el ejercicio de diferentes juegos; así como los juguetes apropiados (que no sean frágiles, que se ensucien poco y que dejen a la fantasía infantil la más amplia libertad).

Siguiendo el margen de las recomendaciones del comportamiento de los padres como acompañantes de juego de los niños, el Dr. Mariano Diez Benavides (1922:65; citado en La importancia del juego, s.f.), indica que la hora del juego debe llevarse a cabo de forma regular; es decir, que puede tener una duración similar todos los días que se realice la actividad lúdica; de tal forma el infante conocerá su espacio y no exigirá más tiempo del que ya posee. Aunado a lo anterior, señala que es necesario que los padres no estimulen de manera excesiva a sus hijos ya que eso podría ocasionar que en lugar de que el niño aprenda, se vuelva un individuo pasivo y el aprendizaje se vea afectado; además señala que es importante que los padres aclaren y rompan con la creencia de que es malo que el niño juegue con juguetes de niña o viceversa, ya que en lugar de perjudicar al niño, el juego con estos juguetes posibilita un desarrollo más completo. De tal manera, resulta también recomendable, que las madres jueguen con los niños y

los padres con las niñas; lo cual acentuará el conocimiento de las actitudes acordes al género del infante y las pertenecientes al otro género.

II.II Relaciones entre hermanos.

En la primera infancia existen tres rasgos característicos de las relaciones entre hermanos. El primero incluye una gran carga emocional, determinada por emociones fuertes y desinhibidas de calidad positiva, negativa y en ocasiones ambivalente (Dunn, 1993, y Dunn, 2002; citados en Howe y Recchia, 2011). El segundo se refiere al conocimiento íntimo entre hermanos que se logra a la gran cantidad de tiempo que pasan juntos, en donde se apoyan de manera instrumental y emocional, participan en juego de simulación (Youngblade y Dunn, 1995; citados en *Ibíd*), se pelean (Ross, Filyer, Lollis, Perlman, Martin, 1994; y Howe, Rinaldi, Jennings y Petrakos, 2002; citados en *Ibíd*), y entienden sus diferentes puntos de vista (Carpendale y Lewis, 2004; citados en *Ibíd*). El tercero, hace referencia a las diferencias individuales en la calidad de las relaciones entre ellos (Brody, 1998; y Dunn, 2002; citados en *Ibíd*).

Por otro lado, las relaciones entre hermanos proporcionan un importante contexto para el desarrollo de la comprensión infantil de sus mundos cognitivos, morales, emocionales y sociales (Carpendale y Lewis, 2004; y Brown y Dunn, 1992, citados en *Ibíd*); en especial en lo cognitivo; es decir, su comprensión sobre creencias, intenciones, pensamientos y emociones de los demás (Dunn, 2002, citado en *Ibíd*). Los hermanos parecen desarrollar una mayor comprensión de la forma de pensar de quienes los rodean durante sus interacciones en la vida real, que en evaluaciones más formales (Dunn, 2002; y Volling, 2003). Dicha comprensión se presenta a través de las burlas, juegos de simulación, resolución de problemas, y el uso del pensamiento y las emociones en las conversaciones (*Ibíd.*). Los hermanos menores que participan en juegos de simulación, son más propensos a comprender las emociones de los otros y a construir sentidos compartidos en el juego (Howe, Petrakos y Rinaldi, s.f.; y Howe,

Petrakos y Rinaldi, 1998; citados en *Ibíd.*). Las diferencias individuales en estas actividades, así como en las estrategias de manejo de conflictos, predicen la comprensión social infantil a través del tiempo (Dunn y Creps, 1996; y Youngblade y Dunn, citados en *Ibíd.*), propician el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas a los seis años de edad (Herrera y Dunn, 1997), y una adaptación adecuada en el primer año de primaria (Donelan-McCall y Dunn, 1997).

En la relación entre hermanos, los juegos infantiles proporcionan grandes oportunidades a los niños para interactuar en formas de apoyo. De acuerdo con Kramer, la experiencia de divertirse juntos es muy importante ya que fortalece la cohesión y la solidaridad que los niños necesitan para consolidar una relación de apoyo que perdurará con el tiempo (*Familia y relaciones*, 2011). Adicionalmente, representa la oportunidad perfecta para desarrollar habilidades sociales, la regulación del comportamiento y las emociones a medida que interactúan en diferentes escenarios de juego (*Ibíd.*).

Asimismo, durante el juego entre hermanos, pueden surgir diferentes conflictos; sin embargo, la calidad de la relación entre ellos no depende de tales conflictos, sino de la capacidad de los niños para resolverlos y manejar sus emociones (*Familia y relaciones*, 2011). En este sentido, la participación de los padres es un factor esencial en la mediación de la relación entre hermanos (*Ibíd.*).

II.III Relaciones entre pares (amigos, compañeros).

Las relaciones entre pares en la primera infancia son indispensables para la adaptación psicosocial actual y futura de los niños. Establecidas durante actividades grupales o por amistades diádicas, las relaciones sociales juegan un papel fundamental en el desarrollo del infante, ayudándolo a manejar habilidades sociales y a acceder a normas sociales y a procesos involucrados en tales

relaciones. Este tópico es particularmente muy interesante, ya que existe un número creciente de niños que están expuestos a la interacción con sus pares antes de entrar a la escuela (en preescolar, con hermanos de edades similares en el contexto familiar, etc.).

A los 4 años (a más tardar), la mayoría de los niños tiene la capacidad de establecer nuevas amistades y de saber cuáles compañeros les agradan y cuáles otros no. Sin embargo, entre un 5 y 10% de los niños, experimentan dificultades en las relaciones sociales con sus pares, por ejemplo hostilidad y aislamiento; lo cual puede producir un impacto negativo en el desarrollo social y emocional del infante. Cabe mencionar que las intervenciones ante estas dificultades, realizadas tempranamente, han resultado efectivas (Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia, 2011).

La amistad, entendida como una relación más íntima y de mayor proximidad emocional (Pérez, Vergel, y Rodríguez, 2007), es vital en la edad escolar para el desarrollo del infante. Más allá de diversión, las amistades en la niñez permiten el desarrollo emocional y moral ya que a través de la interacción con amigos, los niños aprenden diversas habilidades sociales como la comunicación, cooperación y solución de problemas. También, desarrollan la capacidad de estudiar detenidamente y negociar en diferentes situaciones que surgen de sus relaciones (Educación infantil, 2011).

Aunado a esto, Pérez, Vergel y Rodríguez (2007) mencionan que en las relaciones de amistad se estimulan valores como el respeto, la solidaridad, la honestidad, la lealtad y si hay expresiones de afecto mutuas, la intimidad; esta última entendiéndola como el intercambio de información privada, lo cual caracteriza la relación afectiva mutua entre el género femenino. En el género masculino, la relación se basa en la tolerancia.

El concepto de “amistad” que tenga el sujeto, puede cambiar a lo largo de su vida y ello influye en las estrategias que utilizará para mantener sus relaciones de amistad, o bien para establecer otras. Damon (1977; citado en García, 2004) menciona que existen tres niveles en el desarrollo de la amistad:

El primero se refiere a la asociación de amigos con compañeros de juego o con quienes se encuentran comúnmente. La relación de amistad se establece cuando los individuos llevan a cabo acciones positivas; por ejemplo, dar o compartir juguetes. Esta relación puede terminar de manera sencilla y rápida. En el segundo nivel, la relación de amistad involucra intereses recíprocos y cada parte responde a los deseos e intereses del otro; en esta relación uno de los elementos más importantes es la confianza mutua y dicha relación podría terminar debido a una acción del otro en contra de un interés propio. En el tercer nivel los amigos comparten lo que piensan, sienten y sus secretos; debido a ello, los amigos son los más apropiados para pedir ayuda cuando se tiene un problema y la amistad es más duradera; sólo termina si hay una continua manifestación de desagrado o de mala intención.

II.IV Habilidades sociales.

Como anteriormente se mencionó, dentro de las relaciones sociales que establece el infante, es necesario que aprenda diferentes repertorios de comportamientos que le permitan convivir con los demás en la sociedad en la cual se encuentra inmerso. Tales repertorios se conocen como habilidades sociales, de las cuales se hablará a continuación.

Definición de las habilidades sociales.

La definición sencilla del término habilidades sociales de acuerdo con López (2010), se refiere a las conductas que tiene el sujeto en las relaciones con los demás. Monjas (1999, citado en Ibídem), las define como las conductas o

destrezas sociales específicas, requeridas para ejecutar de manera competente una tarea de índole interpersonal. Las habilidades sociales implican determinados comportamientos adquiridos y no rasgos de personalidad; son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la relación de un individuo con los otros (Ibídem).

Podemos dividir a las habilidades sociales en seis grupos diferentes: el grupo de las habilidades sociales básicas, el de las habilidades sociales complejas, el de las habilidades relacionadas con los sentimientos, el cuarto se refiere a las relacionadas con la agresión, el quinto a las que se enfrentan al estrés y por último el sexto, que se refiere a las habilidades de planificación. Todos los grupos son de gran importancia, sin embargo, es importante mencionar que sin el primero, una persona no podría desarrollar los siguientes grupos (Ibídem). Entre las habilidades que pertenecen al primer grupo podemos encontrar las siguientes:

- Escuchar
- Iniciar una conversación
- Mantener una conversación
- Formular una pregunta
- Dar las gracias
- Presentarse
- Presentar a otras personas
- Hacer un cumplido

Dentro del segundo grupo de habilidades sociales se encuentran las siguientes:

- Pedir ayuda
- Participar
- Dar instrucciones

- Seguir instrucciones
- Disculparse
- Convencer a los demás

En el tercer grupo se encuentran:

- Conocer los propios sentimientos
- Expresar los sentimientos
- Comprender los sentimientos de los demás
- Expresar afecto
- Resolver situaciones de miedo
- Auto-recompensarse

En el cuarto grupo se incluyen:

- Pedir permiso
- Compartir algo
- Ayudar a los demás
- Emplear el control
- Defender los propios derechos
- Responder a las bromas
- Evitar los conflictos con los demás
- No entrar en peleas

En el quinto grupo se presentan:

- Formular una queja
- Responder una queja
- Demostrar deportividad después del juego
- Resolver la vergüenza

- Arreglárselas cuando le dejan de lado
- Defender a un amigo
- Responder a la persuasión
- Responder al fracaso
- Enfrentarse a los mensajes contradictorios
- Responder a una acusación
- Prepararse para una conversación difícil
- Hacer frente a las presiones del grupo

Finalmente, en el grupo seis se incluyen las siguientes:

- Tomar iniciativas
- Discernir sobre la causa de un problema
- Establecer un objetivo
- Recoger información
- Resolver los problemas según su importancia
- Tomar una decisión

Tales habilidades sociales se desarrollarán a partir del proceso de socialización, este proceso se lleva a cabo en todas las interacciones que se dan en los diferentes contextos, con diversas personas y dependiendo del tipo de relación personal: ambiental, cultural, etc. (Ibídem).

Para López (2010), existen tres tipos de procesos dentro de la socialización:

Procesos mentales. Se refieren al aprendizaje de determinados conocimientos que son importantes para el desarrollo de las personas en la vida cotidiana, por ejemplo los valores, las normas de las instituciones, el lenguaje, las costumbres, los símbolos, entre otros.

Procesos Afectivos. Son aquellos vínculos afectivos que se establecen entre los individuos pertenecientes a un entorno social.

Procesos conductuales. Se relacionan con el aprendizaje de comportamientos socialmente aceptados y la evitación de los que no son aceptados socialmente.

Por otro lado este autor menciona que las habilidades sociales, se desarrollan en tres ámbitos fundamentales: la familia, la escuela y en las relaciones entre iguales; éstas se describen a continuación de acuerdo a lo que plantea el autor antes mencionado:

La familia se refiere al grupo social básico en el cual se desarrollan las primeras conductas sociales y afectivas, valores y creencias.

La escuela, exige al infante el desarrollo de habilidades más complejas; el infante debe adaptarse a otras exigencias, las cuales propician nuevas dificultades para el niño.

En lo que concierne a la relación entre iguales, ésta hace que el infante aprenda muchas normas sociales y las claves para diferenciar unos comportamientos de otros en determinados momentos.

Importancia de las habilidades sociales.

Aranda (2007), menciona que el comportamiento interpersonal de los niños juega un papel muy importante en la adquisición de reforzamientos sociales, culturales, económicos, entre otros. Los niños que no cuentan con tal comportamiento, suelen experimentar aislamiento social, rechazo y menos felicidad. La competencia social tiene gran relevancia en el desarrollo del niño y

más allá de las relaciones con sus padres, profesores y compañeros, permite al infante asimilar los roles y normas sociales.

Por otro lado, es importante aclarar que las habilidades sociales se refieren a aquellas que se adquieren a través del aprendizaje, incluyen comportamientos verbales y no verbales, suponen iniciativas, respuestas adecuadas y efectivas, entre otros (Aranda, 2007).

Función de las habilidades sociales.

Mures (2009), señala que en el proceso de adquisición de habilidades sociales de los infantes, la conjunción de factores socioemocionales y genéticos influyen de manera importante. Es importante aclarar que se hace alusión a los factores genéticos, debido a que parece que existe una predisposición (temperamento, emociones básicas) a partir de neuronas y hormonas que intervienen especialmente en las primeras interacciones del infante, creando patrones que se estabilizarán progresivamente, a partir de las contingencias situacionales, las experiencias de aprendizaje, la maduración, etc.

Adentrándose en el tema principal de este pequeño subapartado, cabe mencionar que las principales funciones de las habilidades sociales, radican en que el niño aprenda sobre sí mismo (competencias, capacidades), a través del contacto con los demás y forme un autoconcepto; desarrolle y practique conductas, habilidades y estrategias como la reciprocidad, empatía, intercambio en el control de la relación (algunas veces dirijo yo y otras veces el otro niño), colaboración y cooperación; estrategias sociales de negociación y de acuerdos; autocontrol y autorregulación por medio del feedback que recibe de los otros; apoyo emocional y fuente de disfrute (Aranda, 2007).

En resumen las funciones que tienen las habilidades sociales son (Mures, 2009):

- Suscitar el aprendizaje de la reciprocidad, el dar y el recibir.
- Promover el aprendizaje de conductas cooperativas como desarrollo de habilidades colaborativas, implicadas en el trabajo grupal, la negociación, la expresión de diferentes puntos de vista, la conducta prosocial, etc.
- Propiciar el desarrollo de la empatía; es decir, el apoyo emocional (dar y recibir afecto, compañerismo, entre otros).
- Aprender a asumir roles, de tal manera que el niño pueda adaptarse a diversas situaciones, acomodando su comportamiento a ellas.
- Desarrollar el autocontrol y la autorregulación de la conducta.
- Aprender a controlar situaciones.

Por otro lado, la competencia social se desarrolla de manera paulatina, como ya se mencionó anteriormente, de tal suerte que si sus bases no están bien consolidadas, es muy probable que dichas estructuras no desemboquen en repertorios más amplios (Mures, 2009). Aunado a lo anterior, dicho autor indica que si las habilidades sociales son limitadas, los contactos sociales se verán reducidos, y a su vez las posibilidades de observación y retroalimentación. Por lo tanto, la carencia se prolonga a otras etapas de la vida del niño, y se bloquea el desarrollo de nuevas adquisiciones. Lo anterior puede ocasionar problemas de adaptación, en diferentes ámbitos como el escolar e incluso en otros pertenecientes a la adolescencia y la adultez (Ibídem). Lo anterior tiene una correlación con el bajo rendimiento escolar, la marginación, la inadaptación, el fracaso social, entre otros. En el contexto escolar, los infantes van a estar inmersos en dos tipos de interacción: la relación con la autoridad y la relación con sus compañeros.

Para este autor, la primera se refiere a las relaciones con los profesores y con los directivos de la escuela, entre otros; en donde el funcionamiento de

dicha relación radica en la obediencia a la autoridad como un “buen” proceso de socialización.

En la segunda relación, el autor hace referencia a que existe también un sistema de sanciones, las cuales son diferentes de las que pueda imponer la autoridad. Dicha relación tiene diversas funciones importantes para el desarrollo del infante como:

- El autoconocimiento y el conocimiento del “otro”.
- Desarrollo del conocimiento social: conductas y estrategias.
- Autocontrol y autorregulación.
- Desarrollo moral.
- Desarrollo emocional.

En resumen se puede decir, que la socialización es un proceso complejo que incluye las relaciones de un individuo con otros que forman parte de su entorno social, y que a su vez, en las interacciones que tiene el niño con los otros, es necesario que el infante aprenda habilidades que le permitirán insertarse armoniosamente en todo contexto social en el que se vea incluido; un camino para el aprendizaje de ello es el juego en donde el niño tendrá la oportunidad de enfrentarse a diferentes situaciones que le permitirán su desarrollo social, emocional y cognitivo, tal desarrollo es vital para su desempeño en el mundo social; ya que podría tener algunos conflictos en su entorno social.

JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVO

Como ha sido notorio hasta el momento, diversos autores se han dedicado a estudiar el juego con diferentes objetivos; algunos de ellos se han dedicado a definirlo de diferentes formas, otros tratan de dar una explicación a dicha actividad, otros más han analizado al juego como un factor de desarrollo infantil, o bien, han estudiado diversos aspectos que se vinculan con esta actividad, por ejemplo los espacios de juego. Sin embargo, la variedad de acompañantes de juego en tiempo y espacios diferentes, no es un tema que haya sido estudiado aún, pese a que se sabe que a través del juego los niños aprenden a relacionarse en el mundo que les rodea. Por ello, el objetivo del presente estudio es: analizar la participación de los diferentes acompañantes en el juego y en el aprendizaje de habilidades sociales de niños de edad escolar; tomando en cuenta el espacio, tiempo y tipo de juego.

Objetivos específicos:

- Analizar la participación de distintos acompañantes en el juego de niños y niñas de escolar, cuando el juego se realiza de lunes a viernes en espacios cerrados.
- Analizar la participación de distintos acompañantes en el juego de niños y niñas de edad escolar, cuando el juego se realiza de lunes a viernes en espacios abiertos.
- Analizar la participación de distintos acompañantes en el juego de niños y niñas de edad escolar, cuando el juego se realiza los sábados y domingos en espacios cerrados.
- Analizar la participación de distintos acompañantes en el juego de niños y niñas de edad escolar, cuando el juego se realiza los sábados y domingos en espacios abiertos.

- Analizar los diferentes tipos de juego que practican los niños y niñas de edad escolar entre semana y en espacios cerrados.
- Analizar los diferentes tipos de juego que practican los niños y niñas de edad escolar entre semana y en espacios abiertos.
- Analizar los diferentes tipos de juego que practican los niños y niñas de edad escolar en fines de semana y en espacios cerrados.
- Analizar los diferentes tipos de juego que practican los niños y niñas de edad escolar en fines de semana y en espacios abiertos.

METODOLOGÍA

Participantes: 261 niños de edad escolar pertenecientes a una escuela primaria pública del Estado de México; 147 correspondían al género femenino y 114 al género masculino.

Instrumento: Se aplicó un cuestionario que solicitaba a los participantes datos demográficos; peso y talla; la frecuencia con la que consumen ciertos alimentos y bebidas; los espacios donde juegan: espacios cerrados (casa, deportivo y centro comercial) y espacios abiertos (parque y calle); las personas con quienes juegan (padres, amigos, hermanos y otros); a qué juegan y qué tanto se divierten. Información de juegos entre semana y en fines de semana.

Es importante mencionar que la solicitud de los datos anteriormente citados, contribuyó a la elaboración de diferentes investigaciones del Laboratorio de Desarrollo Humano Integral y Ambiente (DHIA) de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala-UNAM; dichas investigaciones pretenden vincular el desarrollo infantil y los contextos medio ambientales. Los datos que se tomaron en cuenta para los objetivos de este trabajo, fueron los subrayados en el párrafo anterior.

Definición de variables:

Los juegos se clasificaron en:

- Simbólicos: En ellos los niños representan roles que juegan los adultos en la realidad, de personajes ficticios; para representar actividades de la vida cotidiana. Por ejemplo, jugar a la mamá, al papá, a la escuelita, juegos de muñecas, entre otros.
- De actividad física: Son todos aquellos que implican actividades psicomotrices gruesas y finas.

- De mesa: Aquellos que implican el uso de cartas, tableros, fichas, dados, etc.
- Virtuales: Se refieren al uso de consolas, computadoras, celulares, entre otros.

Espacios cerrados:

- Casa. Es una edificación que tiene fines de vivienda familiar y que está organizada en una o varias plantas y cuartos, además del patio.
- Centros comerciales. Son lugares de grandes dimensiones donde hay diversas tiendas, locales, cines y espacios de juegos para los niños y se destacan por ser un lugar de comercio, ocio y entretenimiento.
- *Deportivo*. Es un espacio habilitado que cuenta con diversas áreas para la práctica del ejercicio físico como canchas de fútbol, de basquetbol, de tenis, de voleibol, gimnasia, etc.

Espacios abiertos:

- Parques. Es una porción de terreno público dedicado al esparcimiento y que suele tener especies vegetales, ordenado de modo atractivo a la vista y por lo general constituyen los principales espacios verdes dentro de una ciudad.
- Calle. Es un espacio público que tiene como objetivo generar una división más o menos organizada entre las diferentes propiedades privadas, así como también permitir el paso y la movilidad en el conjunto de la ciudad o espacio urbano.

Procedimiento: Se aplicó el cuestionario a todos los niños de la escuela primaria; a los niños de primer grado de manera individual (para asegurar que cada pregunta fuera entendida y contestada adecuadamente se les leyeron las preguntas y se escribieron sus respuestas). A los niños de 2º a 6º grado, la

aplicación del cuestionario fue grupal y supervisada por dos aplicadores por grupo (para aclarar dudas y constatar que lo contestaran adecuadamente).

Se elaboró una base de datos de los lugares, días, tipos de juego y acompañantes de juego reportados por los niños; se utilizó el programa SPSS 15.0 para su análisis. A partir de ello, se obtuvieron los porcentajes de las frecuencias de los acompañantes de juego y de los cuatro tipos de juego de toda la población; según correspondía a “fin de semana” o “entre semana” y a los “espacios abiertos” y “cerrados”.

RESULTADOS

Tabla 1. Frecuencias absolutas y relativas de los acompañantes de juego en espacios interiores y exteriores, entre semana.

	Solo		Amigos		Hermanos		Papá		Mamá		Otros		
	F	FR	F	FR	F	FR	F	FR	F	FR	F	FR	
Con quién juegas en Casa	72	26.4%	98	37.8%	122	46.7%	48	18.6%	44	16.8%	75	28.9%	
Con Quién Juegas en Centro Comercial	18	7%	20	7.9%	58	22.5%	34	13.2%	44	17.1%	26	10.2%	
Con quién juegas en Deportivo	12	4.7%	83	31.7%	48	18.4%	42	16.7%	25	9.6%	31	11.8%	
Con Quién juegas en Parque	16	6.2%	90	34%	90	34%	80	30.5%	64	24.5%	60	22.9%	
Con Quién juegas en Calle	18	7.7%	132	52.6%	59	23.3%	18	6.9%	19	7.3%	44	16.9%	
Total	TF	136	-	426	-	377	-	226	-	196	-	236	-
	TFR	-	52%	-	164%	-	144.9%	-	85.9%	-	75.3%	-	90.7%

En los datos de la Tabla 1, se pueden observar las frecuencias de los acompañantes de juego de niños en edad escolar; entre semana en espacios interiores y exteriores. Es posible notar que los acompañantes de juego más frecuentes en casa son los “hermanos” con un 46.7%, mientras que la menos frecuente es la “mamá” con un 16.8%; en el centro comercial los “hermanos” son los acompañantes más frecuentes, con un 22.5% y los “amigos” son los de menor frecuencia, con un 7.9%; en el deportivo la frecuencia más alta la tienen los “amigos”, con un 31.7% y la más baja la tiene la “mamá” con un 9.6%; en el

porque los acompañantes más frecuentes son los “amigos” y “hermanos” con un 34%, mientras que “otros” son menos frecuentes, pues tienen un 22.9%; por último, en la calle la frecuencia más alta la tienen los “amigos” con un 52.6% y la más baja la tiene el “papá” con un 6.9%. En seguida se muestra lo anterior de manera ilustrativa por espacio de juego:

Figura 1. Frecuencias de los acompañantes de juego en casa y entre semana.

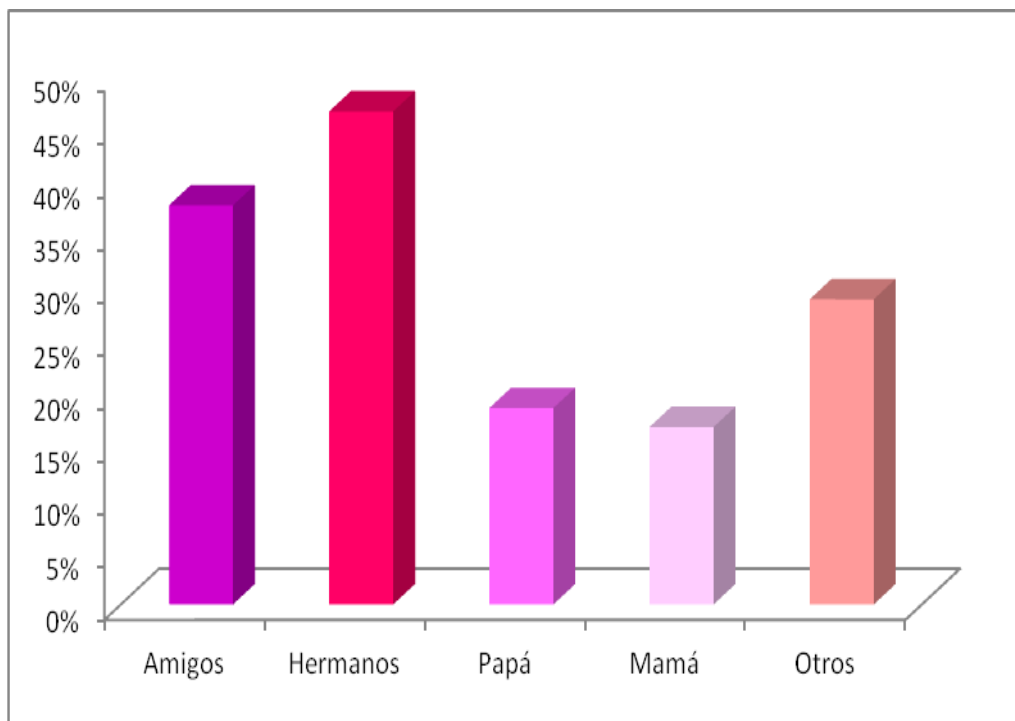


Figura 2. Frecuencias de los acompañantes de juego en el centro comercial y entre semana.

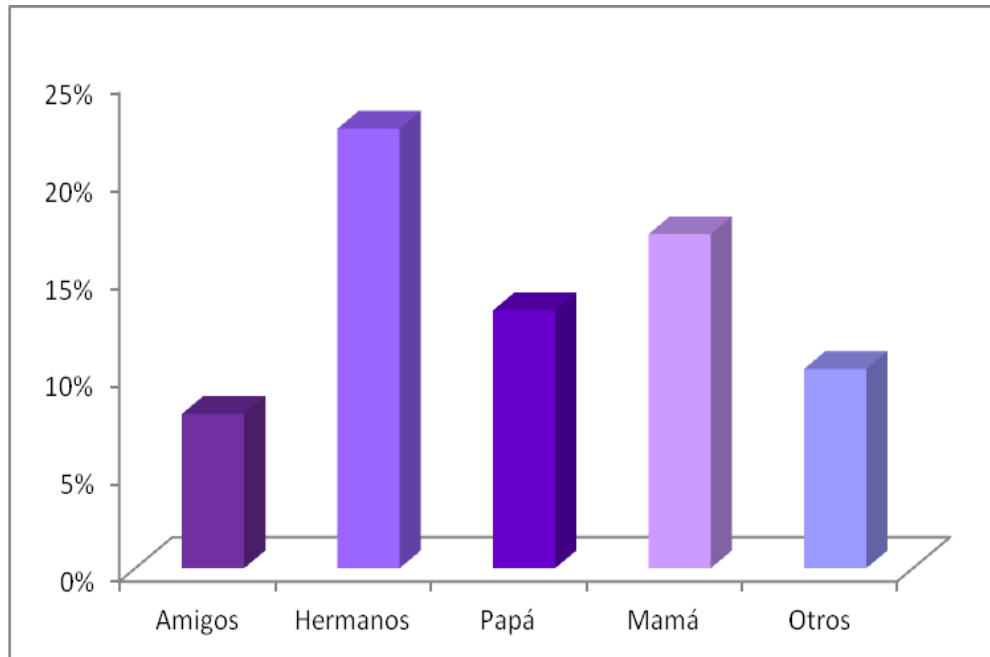


Figura 3. Frecuencias de los acompañantes de juego en el deportivo y entre semana.

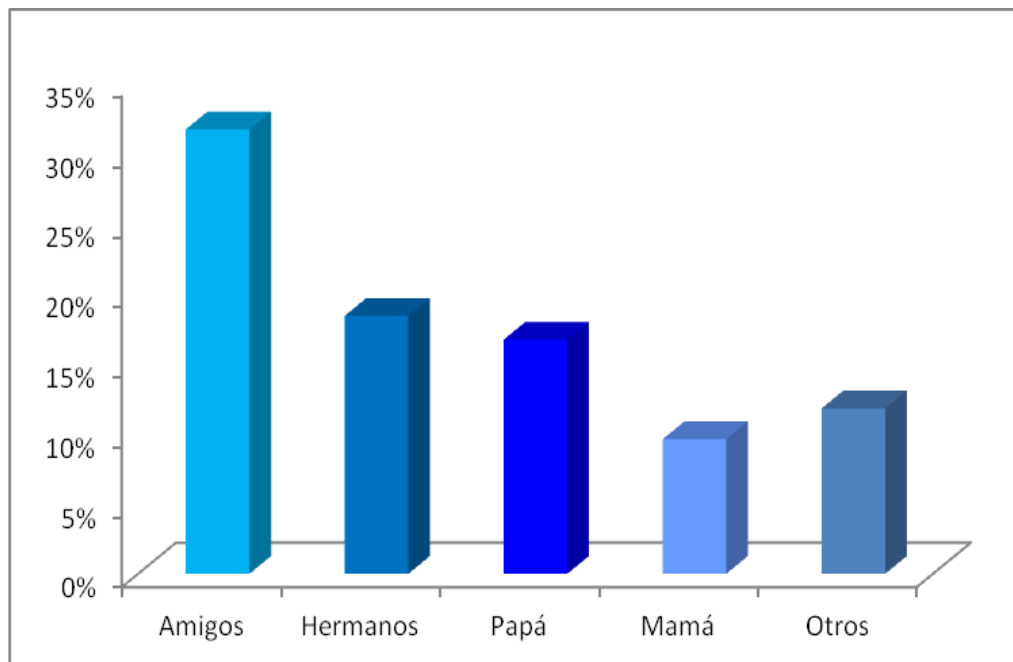


Figura 4. Frecuencias de los acompañantes de juego en el parque y entre semana.

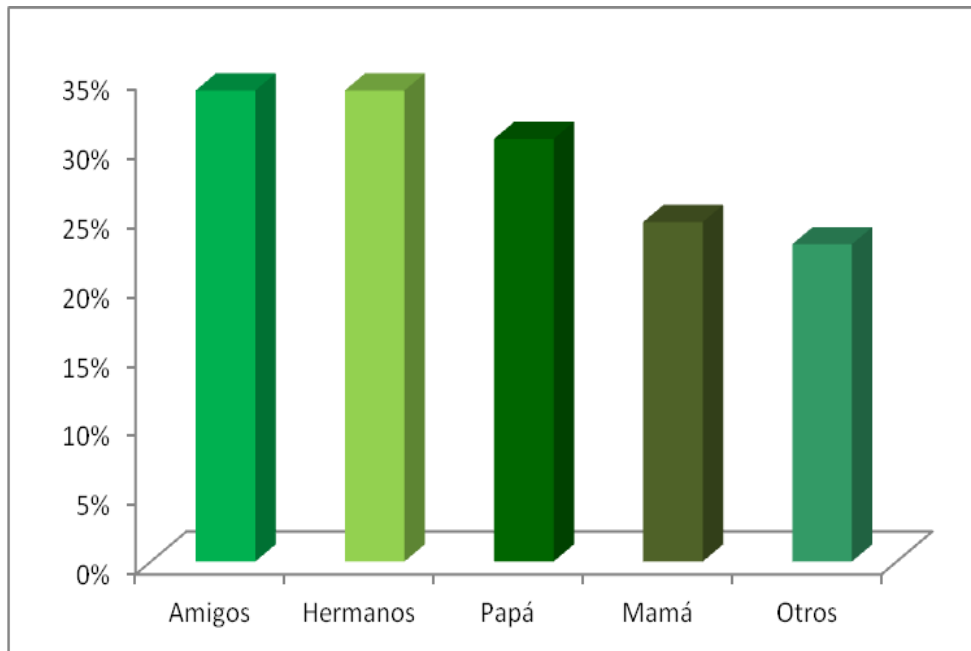
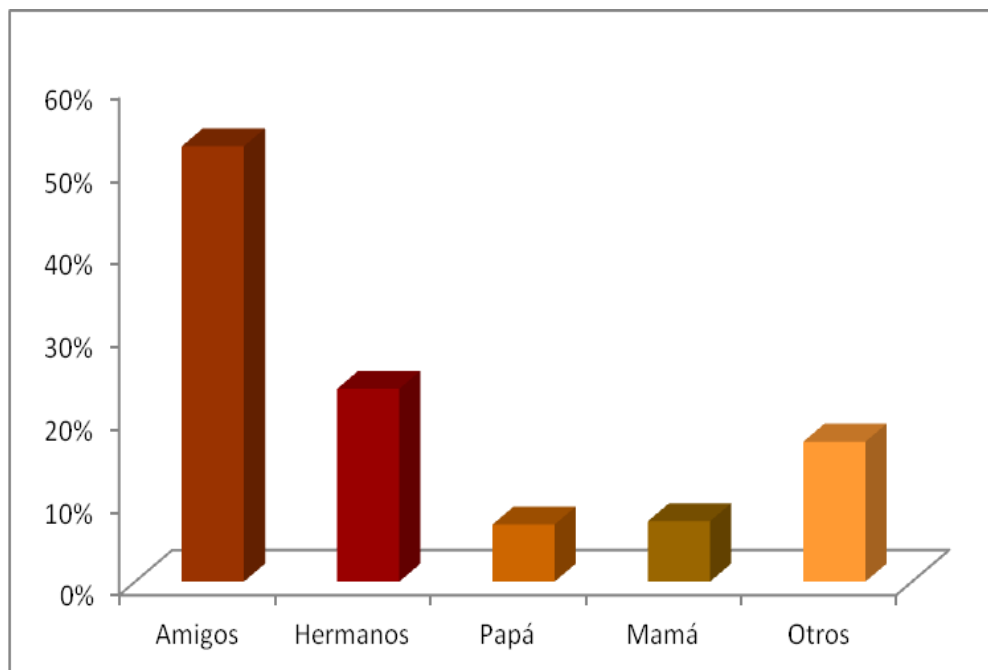


Figura 5. Frecuencias de los acompañantes de juego en la calle y entre semana.



Asimismo, se puede notar que los totales de las frecuencias absolutas y relativas de acompañantes de juego, indican que los “amigos” están presentes durante los juegos de los niños entre semana, con más frecuencia que los demás acompañantes de juego; mientras que la “mamá” es el acompañante de juego menos frecuente. A continuación se presenta una figura donde se ilustra lo anterior.

Figura 6. Frecuencias totales de acompañantes de juego entre semana.

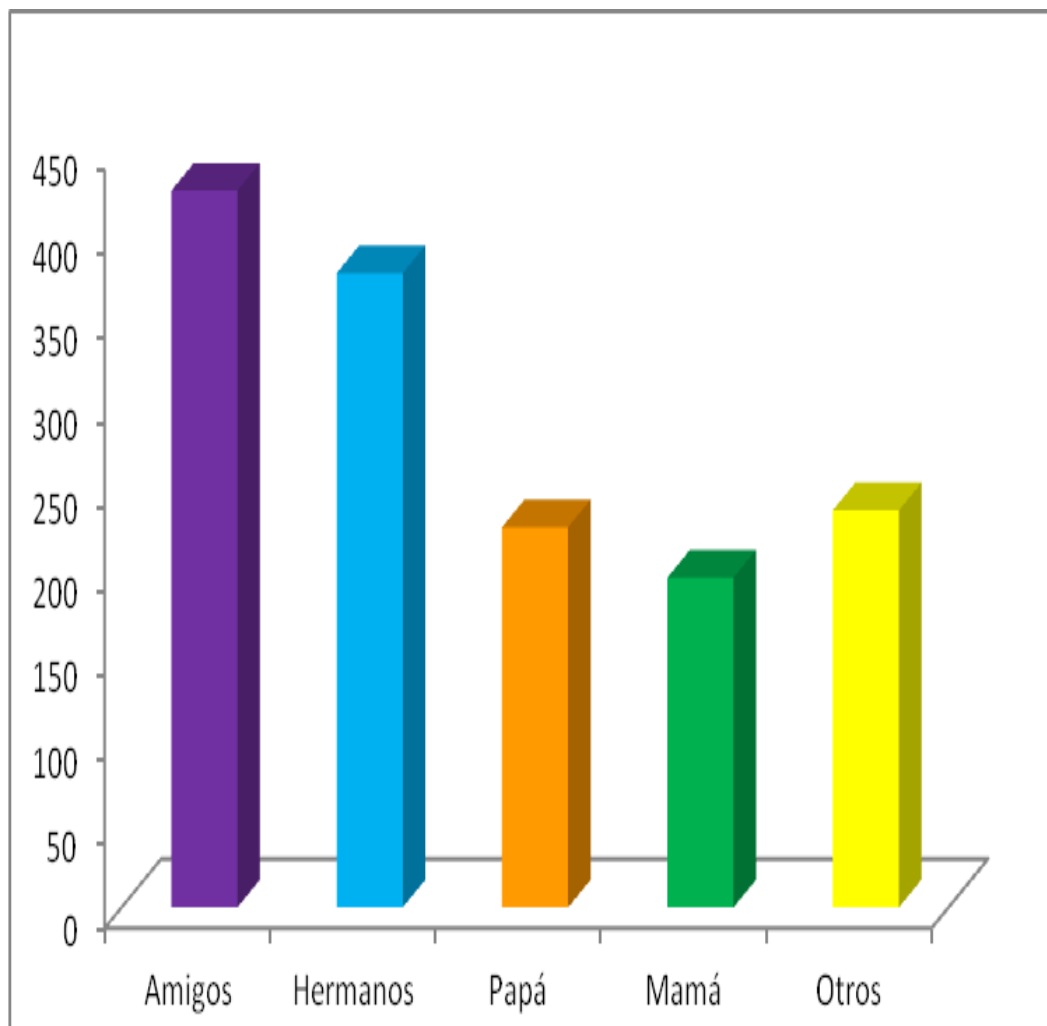


Tabla 2. Frecuencias absolutas y relativas de los acompañantes de juego en espacios interiores y exteriores, en fines de semana.

	Solo		Amigos		Hermanos		Papá		Mamá		Otros		
	F	FR	F	FR	F	FR	F	FR	F	FR	F	FR	
Con quién juegas en Casa	51	19.7%	54	20.7%	86	33.1%	61	23%	45	17.4%	63	24.2%	
Con Quién Juegas en Centro Comercial	16	6.2%	16	6.2%	59	22.6%	44	16.9%	41	15.8%	35	13.5%	
Con quién juegas en Deportivo	11	4.3%	58	22.3%	47	18.5%	53	20.3%	32	12.2%	43	16.6%	
Con Quién juegas en Parque	14	5.9%	78	30.2%	103	39.7%	100	38.4%	80	30.9%	80	30.8%	
Con Quién juegas en Calle	16	6.1%	97	37.2%	52	19.9%	28	10.9%	17	6.6%	39	14.9%	
Total	TF	108	-	303	-	347	-	286	-	260	-	260	-
	TFR	-	42.2%	-	116.6%	-	133.8%	-	109.5%	-	82.9%	-	100%

En la Tabla 2 se muestran las frecuencias de los acompañantes de juego de niños en edad escolar; los fines de semana en espacios interiores y exteriores. Se puede observar que la frecuencia más alta en casa son los “hermanos” (33.1%) y la más baja la tiene la “mamá” (17.4%); en el centro comercial los “hermanos” (22.6%) son más frecuentes, mientras que los “amigos” (6.2%) son menos frecuentes; en el deportivo la frecuencia más alta la tienen los “amigos” (22.3%) y la más baja la tiene la “mamá” (12.2%); en el parque, los “hermanos” (39.7%) tienen una frecuencia mayor en comparación con los demás acompañantes de juego, mientras que los “amigos” (30.2%) tienen una frecuencia menor a todos los demás; finalmente, en la calle los “amigos” (37.2%) tienen una mayor frecuencia y

la “mamá” (6.6%) tiene la frecuencia más baja. A continuación se presentan las frecuencias de los acompañantes de juego por espacio de manera ilustrativa:

Figura 7. Frecuencias de los acompañantes de juego en casa y en fines de semana.

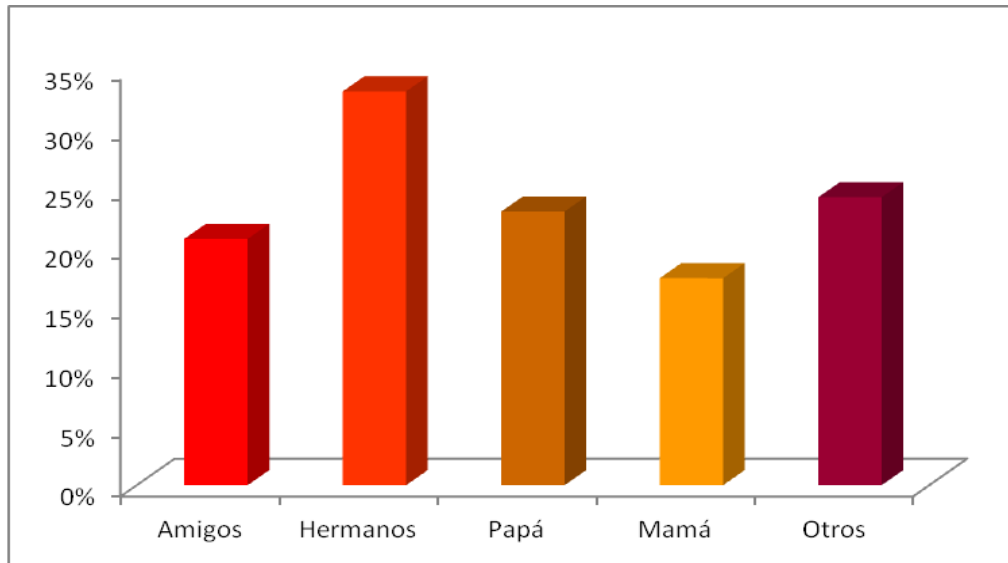


Figura 8. Frecuencias de los acompañantes de juego en el centro comercial y en fines de semana.

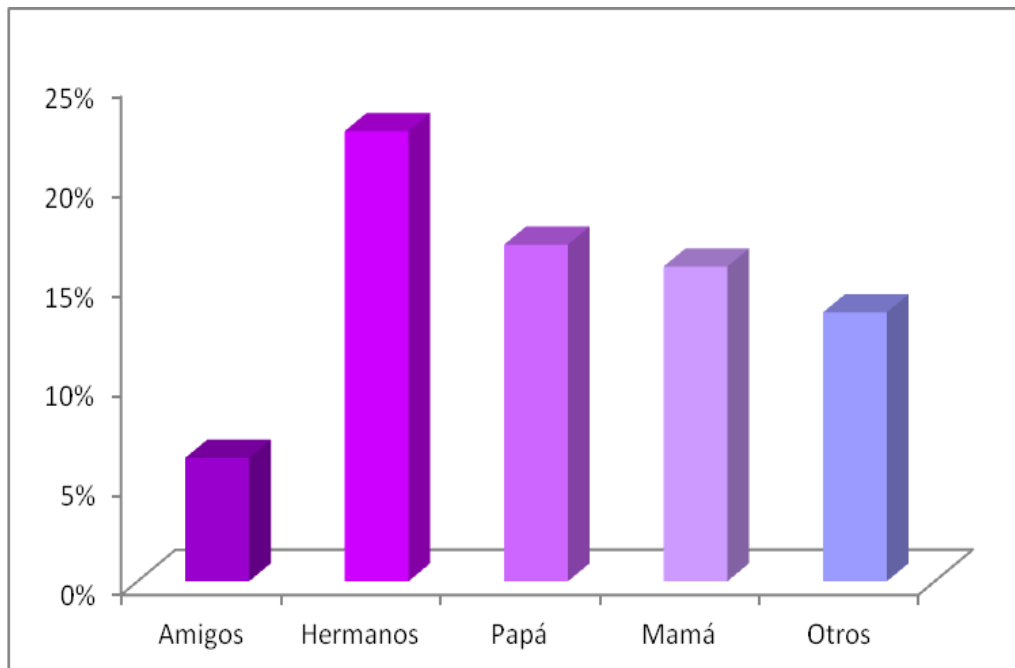


Figura 9. Frecuencias de los acompañantes de juego en el deportivo y en fines de semana.

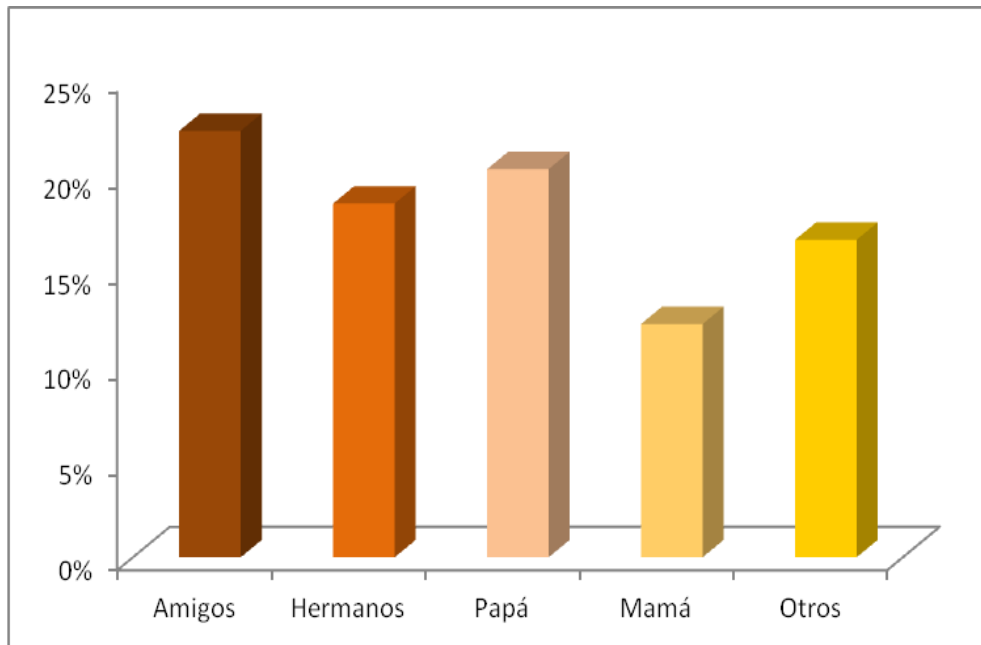


Figura 10. Frecuencias de los acompañantes de juego en el parque y en fines de semana.

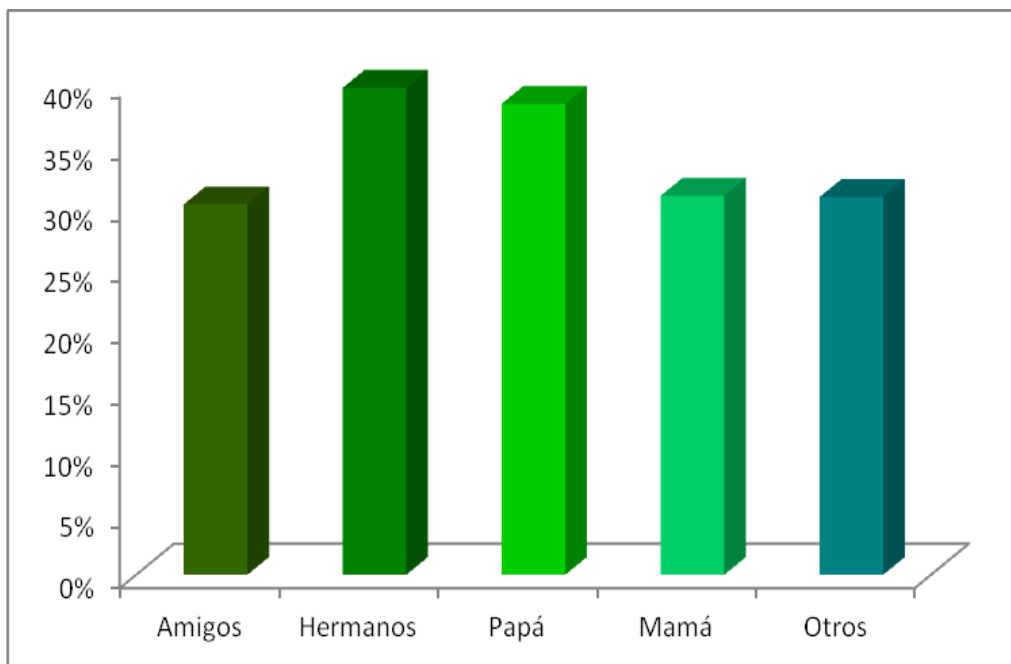
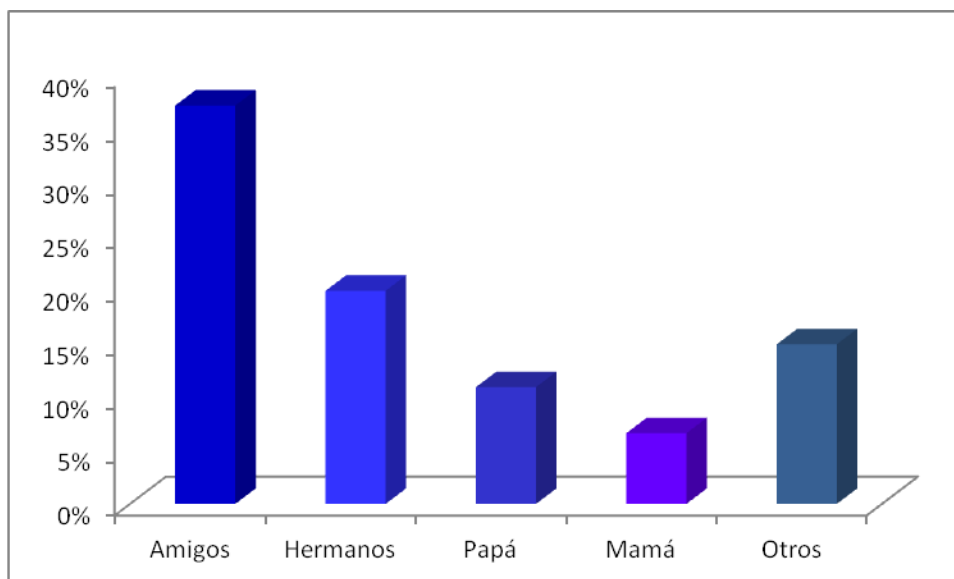


Figura 11. Frecuencias de los acompañantes de juego en la calle y en fines de semana.



Aunado a lo anterior, es posible notar en los totales de las frecuencias absolutas y relativas de los acompañantes de juego en fines de semana, que los más frecuentes son los “hermanos”, mientras que la “mamá” y “otros”, son los de menor frecuencia. Lo anterior se presenta de manera más ilustrativa en la siguiente figura.

Figura 12. Frecuencias totales de acompañantes de juego en fines de semana.

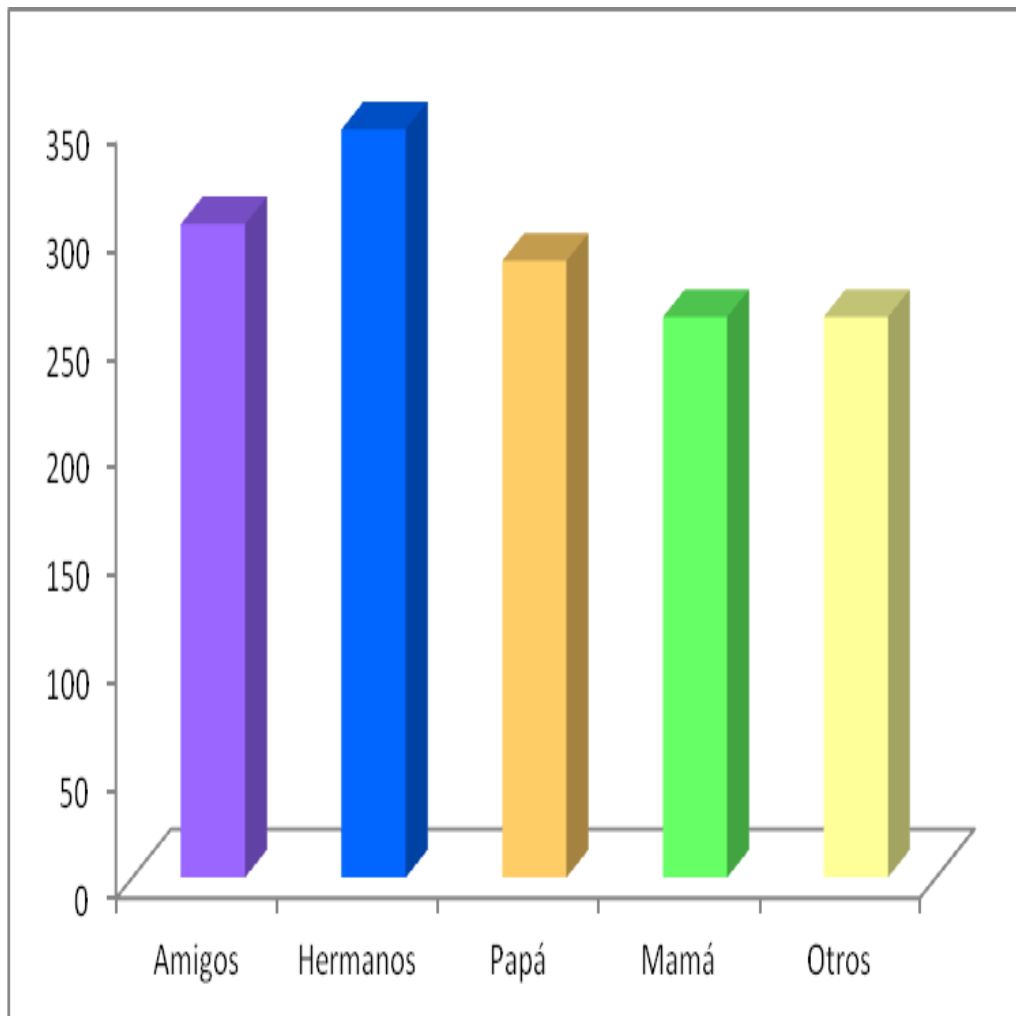


Tabla 3. Frecuencias absolutas y relativas de los tipos de juego en espacios interiores y exteriores, entre semana.

	Juego de Actividad Física		Juego de Mesa		Juego Virtual		Juego Simbólico		
	F	FR	F	FR	F	FR	F	FR	
Casa	135	51.7%	34	13%	73	27.9%	84	32.2%	
Deportivo	138	52.9%	1	0.4%	-	-	3	1.2%	
Centro Comercial	86	33.3%	9	3.5%	16	6.2%	25	9.6%	
Parque	192	73.6%	1	0.4%	-	-	5	1.9%	
Calle	162	62%	8	3%	2	0.8%	17	6.5%	
Total	F	713	-	53	-	91	-	134	-
	FR	-	273.5%	-	20.3%	-	34.9%	-	51.4%

En la tabla 3 se pueden observar las frecuencias absolutas y relativas de los tipos de juego que realiza la población estudiada en espacios interiores y exteriores, entre semana. En casa la frecuencia de juego más alta es la de actividad física con un 51.7% y la más baja es la del juego de mesa, con un 13%; en el deportivo el juego más frecuente es el de actividad física con un 52.9% y el menos frecuente es el de mesa con un 0.4%, es importante mencionar que en este lugar de juego no se presentó ningún reporte de juego virtual. En el centro comercial la frecuencia más alta es la del juego de actividad física con un 33.3% y la más baja es la del juego de mesa, con un 3.5%; en el parque el juego que se presentó con más frecuencia es el de actividad física con un 73.6% y el más bajo

es el de mesa con un 0.4%, cabe mencionar que el juego virtual no se reportó en este lugar. En la calle el juego realizado con mayor frecuencia es el de actividad física, con un 62% y el menos frecuente es el virtual con un 0.8%. A continuación se ilustran detalladamente las frecuencias de cada tipo de juego por espacio:

Figura 13. Frecuencias de los tipos de juego en casa y entre semana

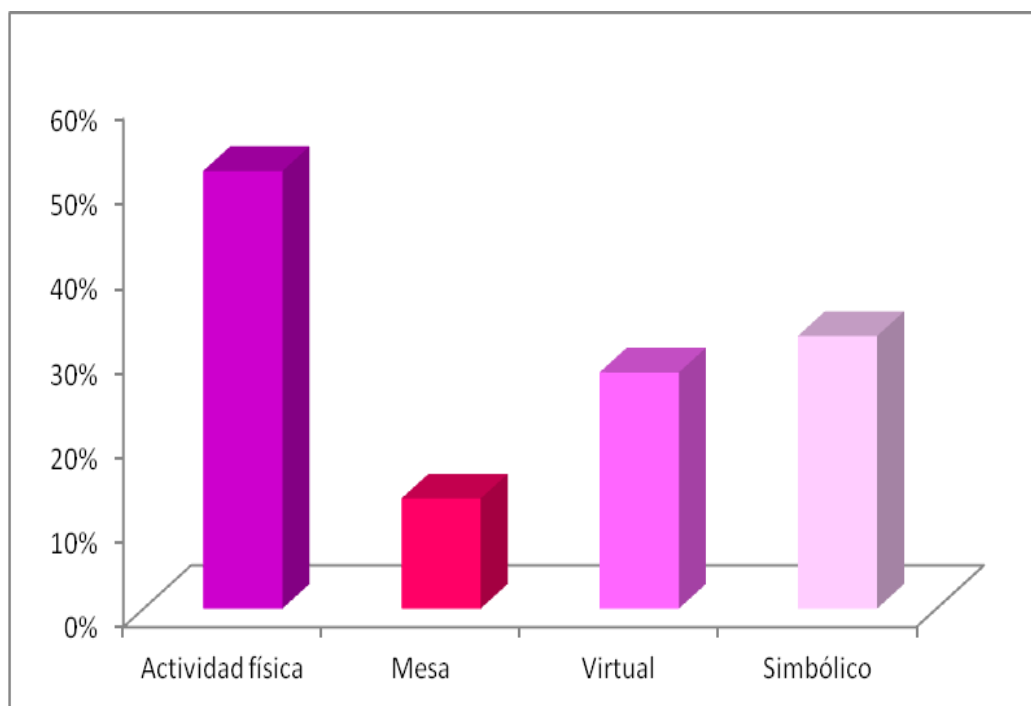


Figura 14. Frecuencias de los tipos de juego en el deportivo y entre semana.

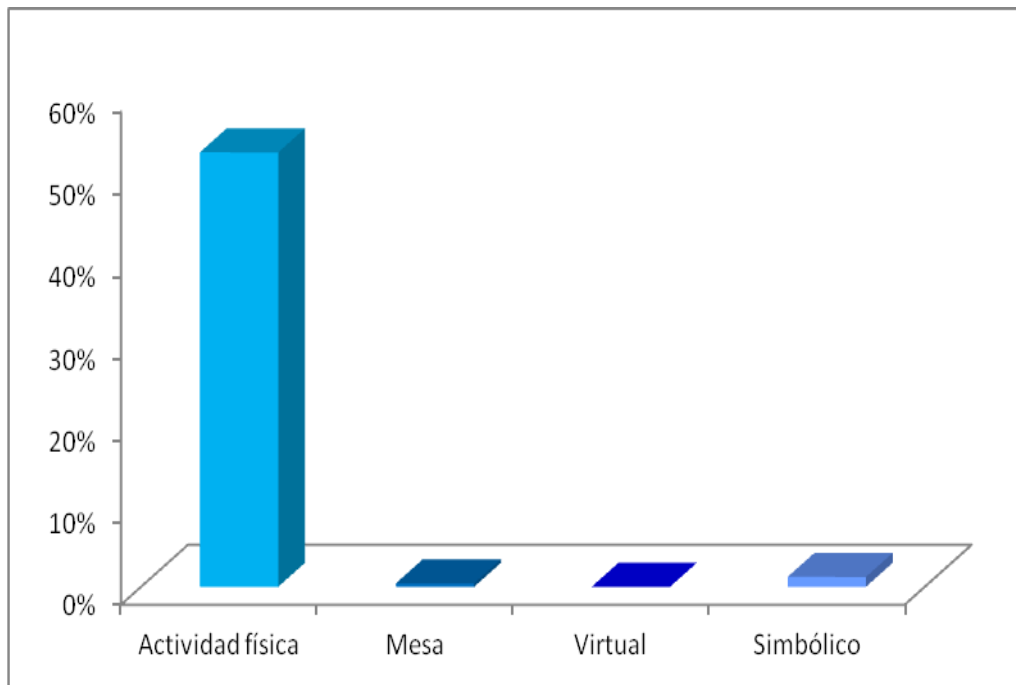


Figura 15. Frecuencias de los tipos de juego en el centro comercial y entre semana.

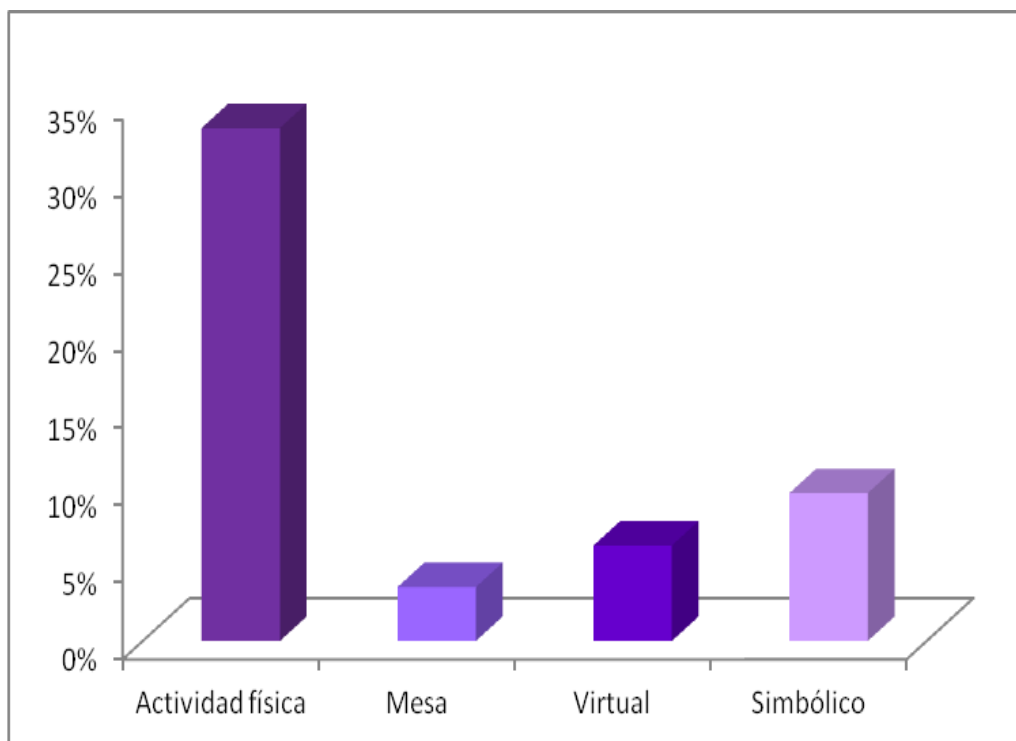


Figura 16. Frecuencias de los tipos de juego en el parque y entre semana.

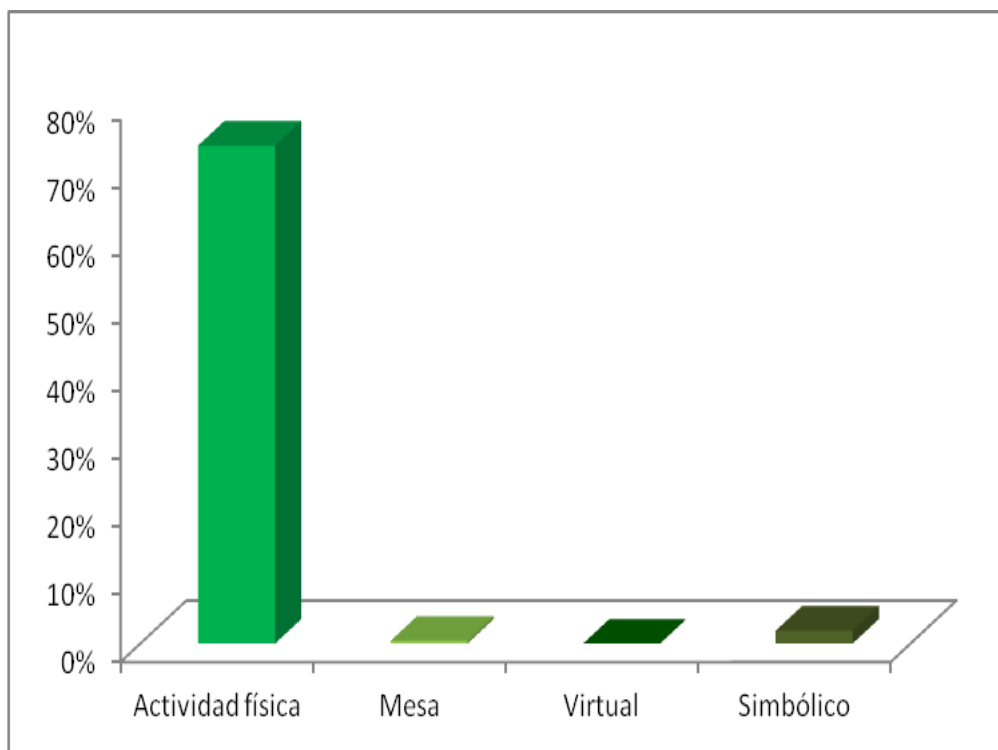
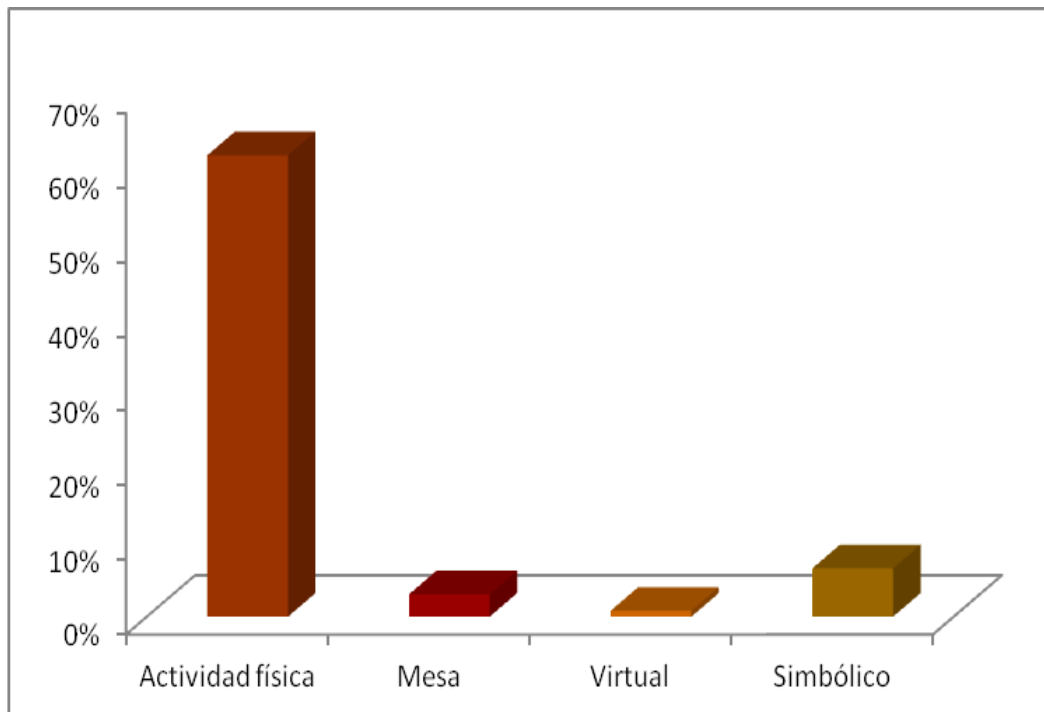


Figura 17. Frecuencias de los tipos de juego en la calle y entre semana.



Aunado a lo anterior, los totales de las frecuencias absolutas y relativas de los tipos de juego presentadas en la Tabla 3, muestran que el juego más frecuente tanto en espacios interiores como en exteriores, es el de actividad física con un 273.5% y el juego menos frecuente en dichos espacios de juego, es el de mesa con un 20.3%. A continuación se muestra lo anterior de manera ilustrativa:

Figura 18. Frecuencias totales de tipos de juego entre semana.

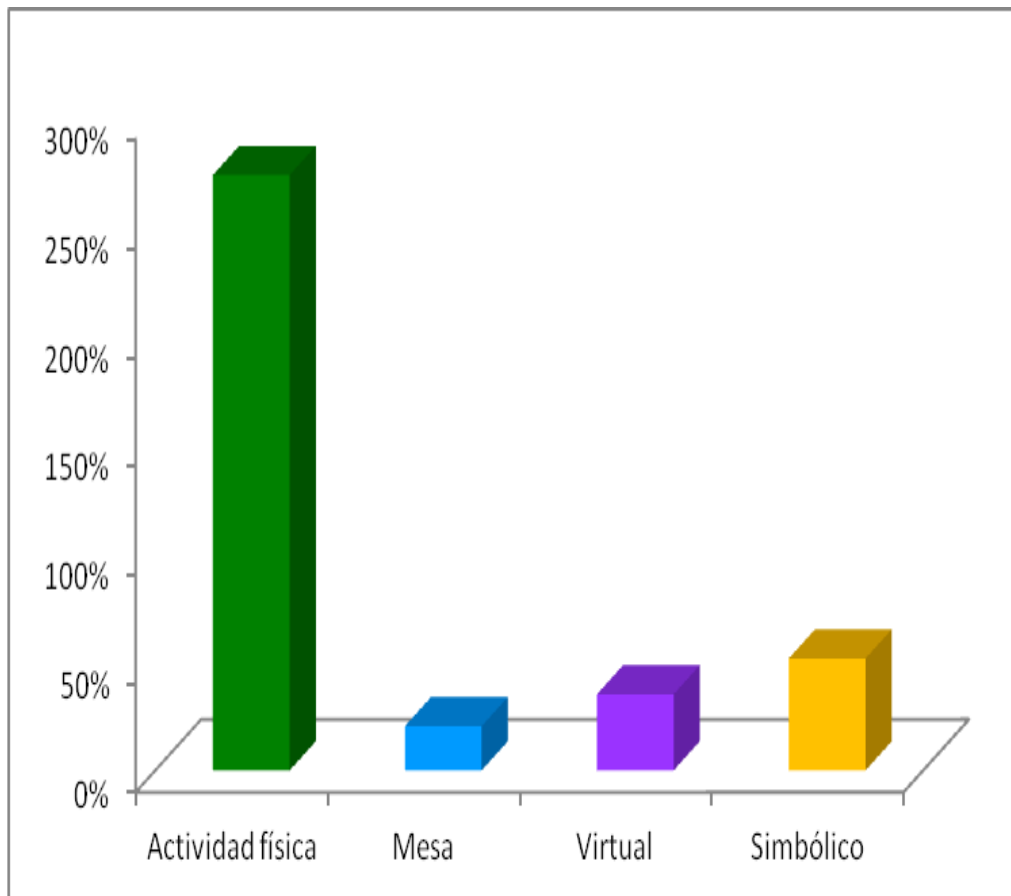


Tabla 4. Frecuencias absolutas y relativas de los tipos de juego en espacios interiores y exteriores, en fines de semana.

	Juego de Actividad Física		Juego de Mesa		Juego Virtual		Juego Simbólico		
	F	FR	F	FR	F	FR	F	FR	
Casa	88	33.7%	38	14.6%	58	22.2%	53	20.3%	
Deportivo	128	49.1%	2	0.8%	1	0.4%	3	1.2%	
Centro Comercial	77	29.5%	16	6.1%	25	9.6%	24	9.2%	
Parque	199	76.3%	3	1.2%	1	0.4%	11	4.2%	
Calle	129	49.3%	2	0.8%	-	-	14	5.4%	
Total	F	621	-	61	-	85	-	105	-
	FR	-	237.9%	-	23.5%	-	32.6%	-	40.3%

En la tabla 4 se muestran las frecuencias absolutas y relativas de los tipos de juego que llevan a cabo los niños de la población estudiada, en espacios interiores y exteriores los fines de semana. En la casa el juego que se reportó con mayor frecuencia es el de actividad física (33.7%) y el que se reportó con menor frecuencia es el de mesa (14.6%); en el deportivo el juego más frecuente es el de actividad física (49.1%) y el menos frecuente es el virtual (0.4%); en el centro comercial el juego que se practica más frecuentemente es el de actividad física (29.5%) y el de menor frecuencia es el de mesa (6.1%). En el parque el juego más frecuente es el de actividad física (76.3%) y el de menor frecuencia es virtual (0.4%); en la calle el juego que llevan a cabo con mayor frecuencia es el de actividad física (49.3%) y el de menor frecuencia es el de mesa (0.8%); es importante mencionar que el juego virtual no fue reportado en este lugar de juego.

En seguida se presentan de manera ilustrativa las frecuencias de los tipos de juego por espacio:

Figura 19. Frecuencias de los tipos de juego en casa y en fines de semana.

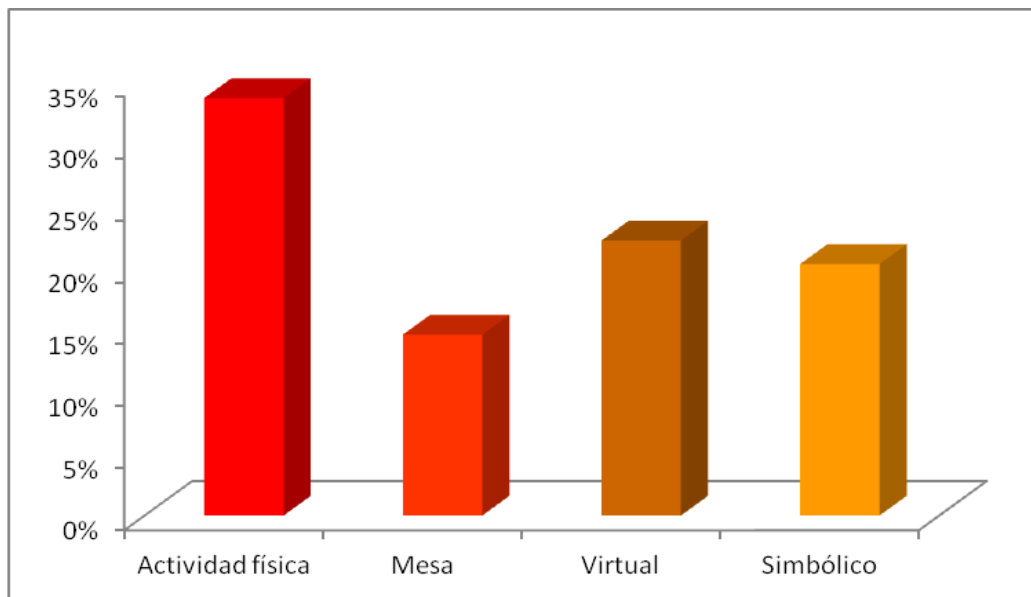


Figura 20. Frecuencias de los tipos de juego en el deportivo y en fines de semana.

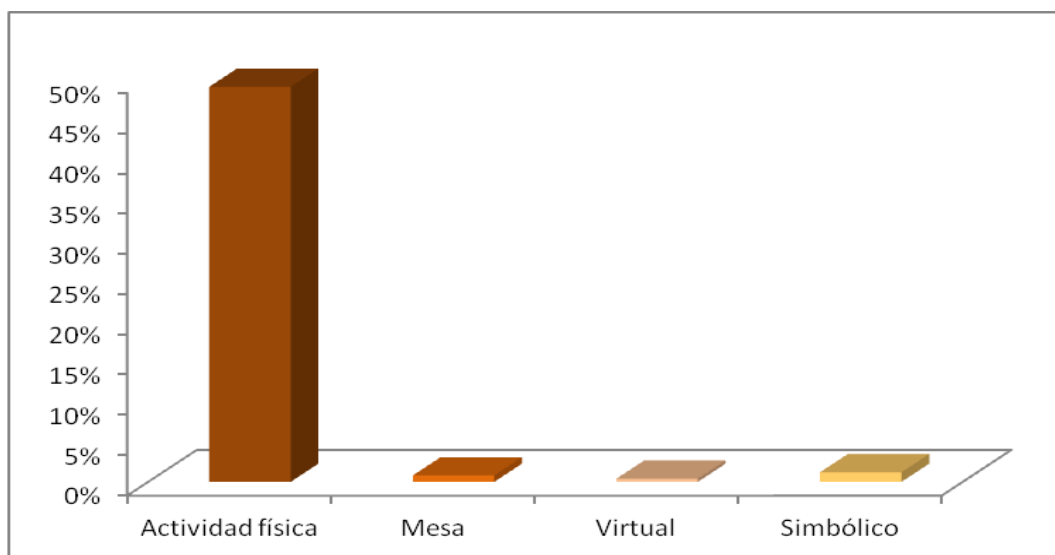


Figura 21. Frecuencias de los tipos de juego en el centro comercial y en fines de semana.

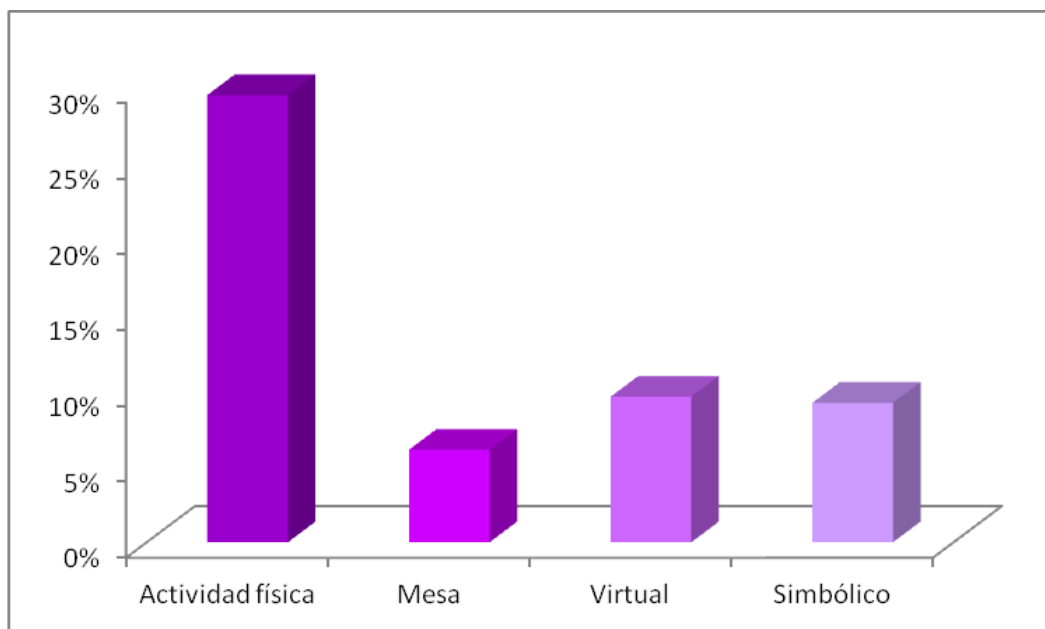


Figura 22. Frecuencias de los tipos de juego en el parque y en fines de semana.

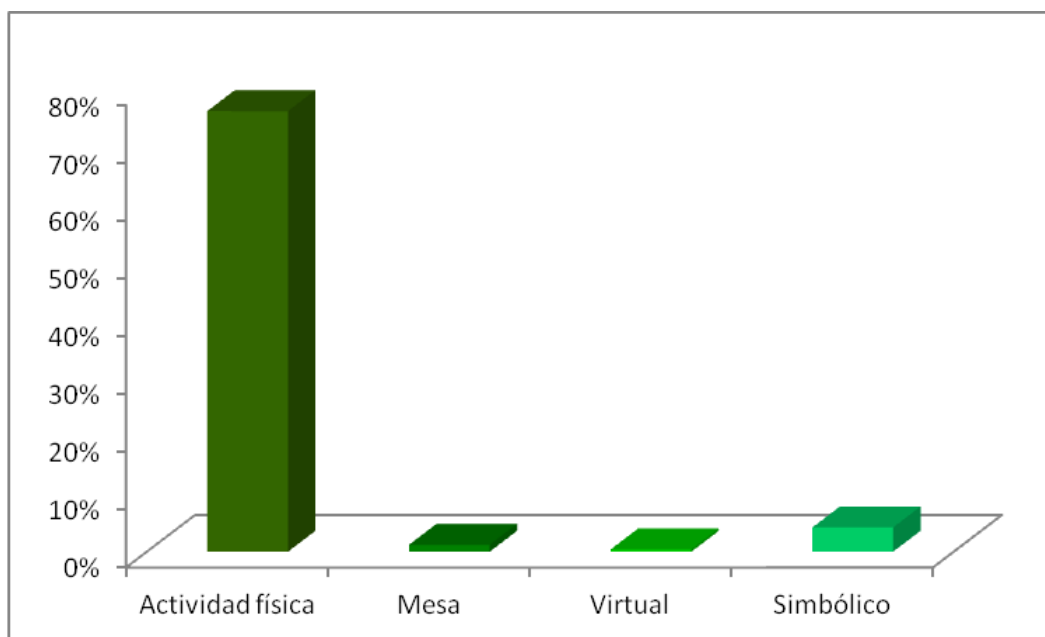
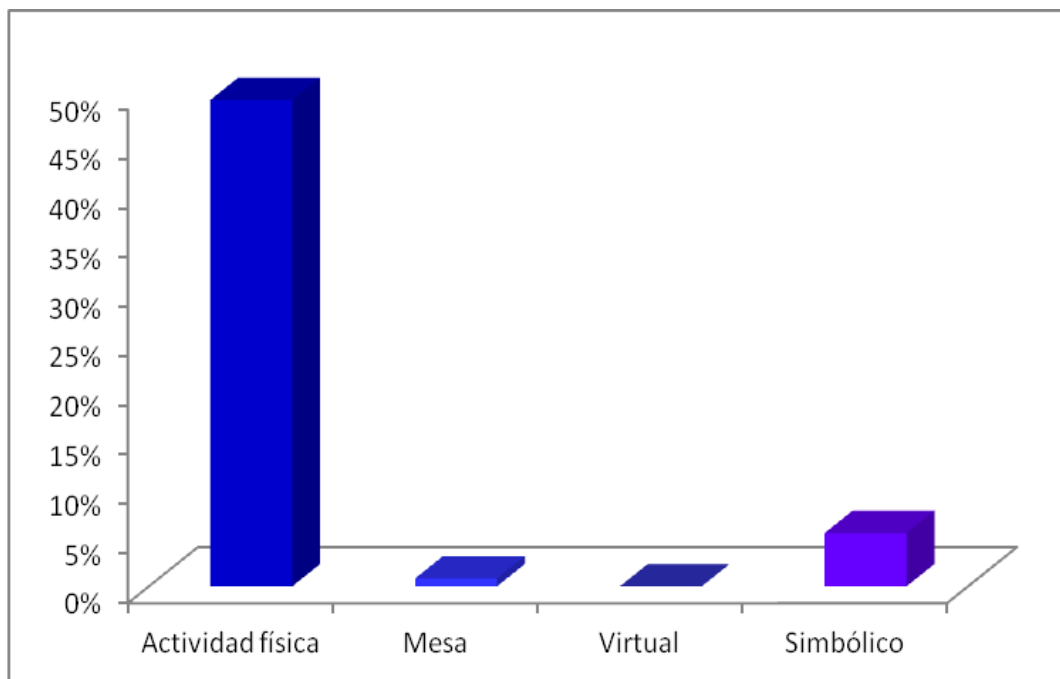
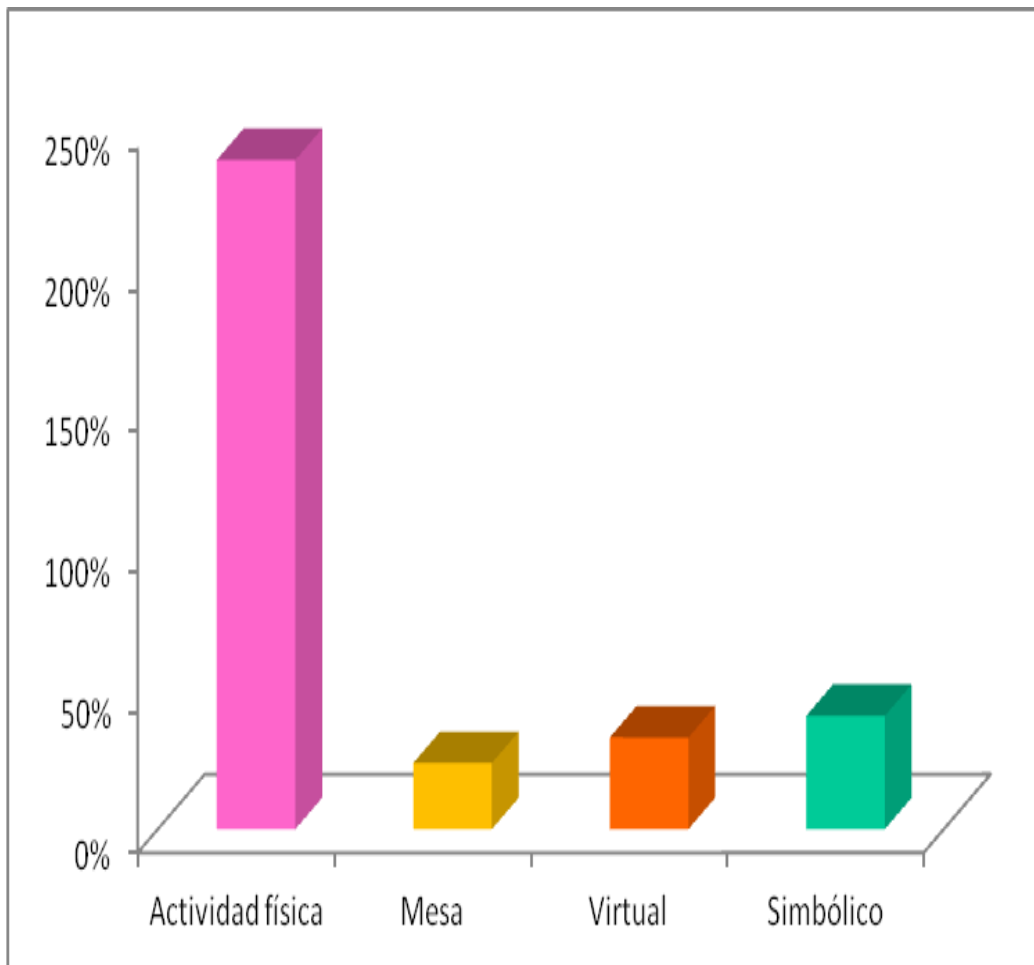


Figura 23. Frecuencias de los tipos de juego en la calle y en fines de semana.



Adicionalmente, en la Tabla 4 se puede observar a través de los totales de las frecuencias absolutas y relativas de los tipos de juego, en fines de semana que el juego que practican los niños de esta población con mayor frecuencia, tanto en espacios interiores como en exteriores es el de actividad física (237.9%), y el de menor frecuencia en tales espacios de juego es el de 23.5%. Lo anterior se ilustra en la figura siguiente:

Figura 24. Frecuencias totales de tipos de juego en fines de semana.



ANÁLISIS DE RESULTADOS

Al analizar los resultados obtenidos del juego en casa y entre semana, se encontró que los hermanos son los acompañantes de juego más frecuentes, ello podría deberse a que comparten espacio y tiempo similares a los niños; le siguen los amigos, quienes resultan ser compañeros de juego interesantes en este espacio pues deben ser aprobados por la persona a cargo del cuidado de la casa y de los hijos; en tercer lugar están otros acompañantes, tratándose del juego entre semana y en casa, la presencia de otros acompañantes indica que se puede tratar de otros familiares con quien comparten la vivienda y tienen la oportunidad de jugar con ellos. Posteriormente sigue el papá, quien a pesar de ser menos frecuente que los anteriores, resulta importante de resaltar, que está por encima de la madre en cuanto a la frecuencia de compañero de juego; esto es interesante ya que, siendo la madre quien en la mayoría de los casos se ocupa de los hijos y de la casa (y por tanto tiene más oportunidad de convivir y de jugar con los hijos) no es así, el padre se vuelve compañero de juego más frecuente que ella; esto nos hablaría de un cambio en el rol paterno y en la relación padre e hijo que lo torna más activo en el juego de los niños. Por último sigue la mamá, que como ya se mencionó, a pesar de ser quien en la mayoría de los casos es la que permanece más tiempo en casa y potencialmente tendría más tiempo para interactuar con sus hijos; sin embargo, no es tan frecuente ubicarla como participante en el juego de éstos, lo cual podría ser a causa de las actividades domésticas que debe desempeñar: hacer compras, limpieza, preparar alimentos, etc.; o bien, se trataría de un cambio en el rol que desempeña, el de una madre que está inmersa en el campo laboral.

En el juego que se realiza en el centro comercial y entre semana, los hermanos son quienes están en primer lugar de frecuencia, en segundo la madre y en tercero el papá; ello podría indicar que asisten juntos al centro comercial para realizar alguna compra y al estar ahí se vuelven acompañantes del juego de los

niños. Posteriormente siguen otros acompañantes, podría tratarse de otros familiares que comparten la vivienda y por ello asisten a esos lugares con los niños y se vuelven partícipes de su juego. En último lugar se encuentran los amigos, la disminución en la participación en el juego de los niños, de estos compañeros de juego, podría deberse al lugar, ya que para participar en él necesitan la aprobación de quienes estén a cargo de ellos.

Analizando el juego en el deportivo entre semana, se obtuvo que los amigos son los más frecuentes en el juego de los niños, luego siguen los hermanos y luego el papá; ello podría sugerir que el deportivo es un lugar frecuentado tanto por los niños como por los papás, donde los niños juegan con sus amigos y/o hermanos, o bien acompañan a sus papás y comparten la actividad del juego, probablemente también en compañía de sus hermanos y/o amigos. Los otros acompañantes y la mamá son los menos frecuentes, ello podría deberse al lugar y a las ocupaciones que desempeña tanto la madre en casa, o los otros acompañantes en caso de que compartan la vivienda con ellos.

El juego en el parque entre semana lo comparten con más frecuencia con sus amigos y hermanos, ello puede deberse a la cercanía del lugar que hace más probable que vayan únicamente con sus hermanos y/o amigos. En segundo lugar está el papá, luego la mamá y por último, otros acompañantes. En este caso, el padre sigue estando más activo en los juegos de los niños que la mamá.

En cuanto al juego en la calle entre semana, lo comparten con mayor frecuencia con sus amigos y luego con sus hermanos, ello podría indicar que se trata de amigos que viven en la misma calle o muy cerca de ésta y por tanto tienen la oportunidad de jugar ahí; en cuanto a los hermanos, ellos comparten el mismo espacio de vivienda, así que eso les permite participar en sus juegos. En tercer lugar están otros acompañantes, luego el papá y al final la mamá; si se da por hecho que los otros acompañantes se refieren a familiares que viven en la misma casa que los niños, éstos junto con el papá y la mamá tienen la oportunidad de quedarse en casa y ocuparse de sus cosas, confiando en que los niños están a

unos cuantos pasos de su casa en caso de que necesitaran ayuda, y ello podría ser una razón por la que su participación es menos frecuente.

Es posible notar que algunos acompañantes de juego se encuentran presentes en dos o más lugares de juego; tal es el caso de los amigos y los hermanos, en el juego entre semana, lo anterior puede deberse a que se trata de niños que juegan con niños; y a que los padres u otros acompañantes de juego, siendo adultos le dan más prioridad a ocuparse de otros asuntos, que dedicar más tiempo al juego con los niños. Esto podría indicar que las habilidades sociales que la población está desarrollando a través del juego, también lo hace a partir de la interacción que tiene con sus pares y con los hermanos; asimismo indicaría que los padres participan muy poco del proceso de aprendizaje de habilidades sociales de sus hijos a través de dicha actividad lúdica.

En el caso del juego en fines de semana y en casa, los hermanos son los compañeros de juego más frecuentes, luego otros acompañantes, le siguen el papá, los amigos y al último la mamá. Tomando en cuenta que la frecuencia de otros acompañantes, aumenta en comparación con su presencia en dicho espacio entre semana, se podría decir que ello es a causa del tiempo; es decir que como el juego se lleva a cabo en casa y entre semana, se puede tratar de familiares que visitan la casa de los niños, por ejemplo los primos, y se vuelven partícipes del juego de éstos. La presencia de los amigos en este espacio y en esos días disminuye, lo cual puede deberse a que ellos ocupan ese tiempo para convivir o realizar actividades con su familia; en cuanto a que la madre sea la menos frecuente, podría decirse que es a causa de que debe encargarse de atender a los que visitan su casa o bien, continuar haciéndose cargo de actividades domésticas.

El juego de los niños en el centro comercial los fines de semana, tiene por acompañantes de juegos más frecuentes a los hermanos, luego al papá y en tercer lugar a la mamá. Esto sugiere la visita a este lugar en familia, a divertirse o de compras; lo cual permite que tenga lugar el juego con dichas personas y al mismo tiempo sugiere que el que los hermanos sean los acompañantes más

frecuentes, puede ser porque mientras los padres se encargan de las compras, los hijos se dedican al juego. En cuarto y quinto lugar se encuentran otros acompañantes y los amigos, en este caso los otros pueden referirse a familiares que visitan a la familia y que los acompañan al centro comercial, o a familiares que comparen la vivienda con ellos; en el caso de los amigos, la disminución de la presencia de éstos como acompañantes de juego, puede deberse a que ocupan ese tiempo con su familia (como anteriormente se mencionó), o bien al permiso que requieren para salir a ese lugar.

En cuanto al juego en el deportivo los fines de semana, los amigos son los acompañantes más frecuentes, lo cual puede ser porque el lugar es más cercano y las personas a cargo de ellos les brindan el permiso para ir. En segundo lugar está el papá, aumenta un poco su participación en comparación con el juego en este lugar entre semana; sin embargo, no mucho y por lo tanto puede ser un lugar frecuentado por el padre, y los hijos se vuelven sus acompañantes, lo que propicia que jueguen. Los otros acompañantes y la mamá, son los menos frecuentes, ello puede deberse a que mientras el padre se ocupa de los hijos, la madre aprovecha para ocuparse de las actividades domésticas; y si se sigue la idea de que los otros acompañantes son familiares adultos que comparten la vivienda con los niños, también aprovechan ese tiempo para ocuparse de otros asuntos.

En el parque y en fines de semana, los acompañantes más frecuentes son los hermanos, seguidos del papá, de la mamá y de otros. Ello sugiere, que visitan el parque para convivir y jugar en familia. Los amigos, en cambio son los menos frecuentes, ello puede ser a causa de que como se ha venido mencionando, ocupan esos días para convivir con sus propias familias.

El juego de los niños en la calle en fines de semana, es acompañado con mayor frecuencia por los amigos, luego los hermanos, otros, el papá y en último lugar por la mamá. El que los hermanos y amigos sean los más frecuentes, podría indicar que se trata de amigos cercanos a la vivienda de los niños y por ello tienen la oportunidad de verse los fines de semana y jugar; y los hermanos es evidente

que son casi esenciales en el juego de éstos. Los padres y otros acompañantes (en caso de ser familiares adultos que comparten la vivienda con los niños), podrían ocuparse de otras actividades y dejar a los niños jugar en este espacio ya que es muy cercano al hogar y tienen la oportunidad de supervisarlos de manera indirecta, pero cercana.

La frecuencia con la que se presentan los acompañantes de juego en varios lugares de juego en fines de semana, no difiere mucho con la de los acompañantes de juego entre semana. En este caso, la diferencia radica en que los hermanos son los acompañantes de juego que se presentan en más de dos espacios: casa, centro comercial y parque; mientras que los amigos sólo se presentan en dos espacios: el deportivo y la calle. El papá, la mamá y otros acompañantes de juego siguen siendo los más ausentes en esta actividad lúdica; esto resulta interesante pues los fines de semana son días de descanso para la mayoría de los padres; días en los que el tiempo para la convivencia entre padres e hijos es más probable que entre semana. Sin embargo, los hermanos y los pares podrían ser una vez más quienes colaboren en el desarrollo de habilidades sociales de la población estudiada.

Aunado a lo anterior, en la mayoría de espacios tanto entre semana, como en fines de semana, la presencia del papá como compañero de juego de los infantes, a pesar de ser poca, se observó más que la de la mamá. Lo anterior resulta importante ya que hablaría de un cambio de rol paterno como padre-proveedor; donde el padre está más interesado que en décadas pasadas, por establecer una relación más cercana y activa con sus hijos. En cuanto a la madre, puede decirse que probablemente las actividades que debe desempeñar en casa, en algunos casos actividades laborales, o ambas, le impiden participar activamente en los juegos de sus hijos.

En lo que concierne a los cuatro tipos de juego que practican los niños de la población estudiada, entre semana, en espacios interiores y exteriores; los juegos más frecuentes fueron los de actividad física y los menos frecuentes los juegos de

mesa, aunque es importante mencionar que en el deportivo y en el parque, los juegos virtuales no fueron reportados por los infantes. A partir de lo anterior se podría suponer que los niños están desarrollando con mayor frecuencia habilidades sociales implicadas en la interacción que tienen con otras personas que participen en dichos juegos, además del seguimiento de las reglas que implican los juegos de actividad física. Por otro lado, los infantes participan con menor frecuencia de las funciones integradoras y colectivas del juego de mesa.

Lo anterior sucede de manera similar los fines de semana, ya que el juego más frecuente es el de actividad física y el menos frecuente es el de mesa; sin embargo, es importante mencionar que la frecuencia de los juegos de mesa aún siendo la más baja, los fines de semana incrementa comparada con la frecuencia entre semana. Por lo tanto en estos días (fines de semana), los niños participan con más frecuencia que entre semana, de los beneficios del juego de mesa.

CONCLUSIONES

El presente trabajo tuvo como objetivo analizar la participación de los diferentes acompañantes en el juego y en el aprendizaje de habilidades sociales de niños de edad escolar, tomando en cuenta el espacio, tiempo y tipo de juego; el cual se cumplió con las siguientes particularidades:

Los resultados obtenidos permiten concluir que los acompañantes de juego de la población estudiada en espacios interiores y exteriores, entre semana más frecuentes, son los hermanos y los amigos; siendo los padres los menos frecuentes en la participación del juego de dichos infantes, aunque el padre es más frecuente que la madre.

Aunado a ello, a partir del presente estudio no se encontró mucha diferencia entre los acompañantes de juego entre semana, en espacios cerrados y abiertos; en comparación con los acompañantes de juego de la población, en fines de semana, en espacios cerrados y abiertos. Dichos acompañantes son los hermanos ya que se encuentran en más de dos lugares de juego. Lo mismo sucedió con los acompañantes menos frecuentes; en esta ocasión fueron la madre y otros acompañantes; sin embargo, es importante mencionar que al igual que en el juego entre semana, el padre sigue siendo compañero de juego más frecuente que la madre.

A partir de lo anterior, la presente investigación permite asegurar que la población estudiada desarrolla habilidades sociales a partir de la interacción en el juego con sus pares y hermanos, con mayor frecuencia que la que desarrollan con sus padres. Aunque es necesario mencionar que en esta población hay un cambio notorio en el rol paterno y materno, ya que el padre fue más frecuente en los juegos de los niños que la madre.

Por otro lado se concluye, que el tipo de juego que más practican los niños estudiados; entre semana, en lugares exteriores e interiores, es el de actividad física y el menos frecuente es el de mesa.

Lo anterior sucede también los fines de semana; siendo el juego de actividad física tanto en interiores como en exteriores, el más frecuente, y el de mesa el menos practicado por dicha población; con la diferencia de que éste último incrementa un poco su frecuencia en estos días (Sábados y Domingos.)

Lo cual permite concluir que los infantes que participaron en el estudio, desarrollan habilidades sociales con mayor frecuencia gracias a la práctica de juegos que corresponden a la actividad física.

En resumen, el presente trabajo permite concluir que los participantes desarrollan habilidades sociales a partir de la interacción frecuente con sus hermanos, amigos y gracias a la práctica en mayor grado de los juegos de actividad física.

DISCUSIÓN

Como anteriormente se mencionó, los hermanos son los acompañantes de juego más frecuentes de los infantes estudiados, esta interacción facilita la comprensión de los diferentes puntos de vista y es un contexto importante para el desarrollo de la comprensión infantil en sus mundos cognitivos, morales emocionales y sobre todo sociales, a pesar de las emociones positivas y negativas que puedan presentarse en la interacción de éstos, tal y como lo mencionan Carpendale y Lewis (2004, citados en Howe y Rechia, 2011), Brown y Dunn (1992; citados en Ibídem). Por otro lado, a través del juego simbólico o de simulación, la población del presente estudio que corresponda a hermanos menores, serían más propensos a generar empatía (Howe, Petrakos y Rinaldi, s.f.; y Howe, Petrakos y Rinaldi, 1998; citados en Ibídem), la cual es una habilidad social importante en la relación con los demás; aunado a ello y de acuerdo a lo que señalan Dunn y Creps (1996, citados en Ibídem), Youngblade y Dunn, (s.f.; citados en Ibídem), las diferencias que surgen en la interacción cotidiana entre hermanos contribuyen en la comprensión social del infante y a ello se pueden añadir las que surgen en la interacción en el juego, ya que implicarían habilidades para la resolución de conflictos, estrategias de negociación, entre otras.

En cuanto a la relación con los amigos como compañeros de juego más frecuentes en la población estudiada, tiene lugar el desarrollo emocional y moral de los infantes, además de diferentes habilidades sociales como la comunicación, la cooperación y la solución de problemas (Educación infantil, 2011), los niños de la población estudiada estarían más propensos a desarrollar tales habilidades debido a la frecuencia con la que interactúan, tanto en el juego como en otros contextos con sus amigos.

En estas relaciones, también se estimulan valores como el respeto, la solidaridad, la honestidad, la lealtad y la tolerancia según señalan Pérez, Vergel y Rodríguez (2007), en el juego, estos valores son indispensables para que éste se

lleve a cabo en armonía y por lo tanto los participantes se ven obligados a desarrollarlos.

Los resultados que muestran que los padres son los acompañantes de juego menos frecuentes entre semana, en fines de semana y en ambos espacios de juego (abiertos y cerrados), permiten que el presente trabajo se integre a la lista de aquellos que invitan a los padres a dedicar más tiempo al juego con sus hijos y que brindan información sobre cómo debe ser el contexto en el cual se desarrolla dicha actividad lúdica, como los trabajos de Pasos Monográficos (2005), el de Luise Saatmann (1960: 92-93; citado en La importancia de juego, s.f.) y el Dr. Mariano Diez Benavides (1922:65; citado en *Ibídem*).

Por otro lado, el padre es compañero de juego más frecuente en comparación con la madre en la población del presente trabajo, lo que resulta ser un aspecto muy interesante pues confirmaría el cambio del rol paterno clásico, dedicado a proveer de bienes materiales y proteger a los integrantes de la familia, al rol nuevo paterno, donde el padre tiene un acercamiento más directo, comprometido, expresivo y lúdico con sus hijos (Amato, 1998; Marsiglio, Amato, Day y Lamb, 2000; citados en Lombardini, s.f.), que potencializa diferentes capacidades y habilidades cognitivas, emocionales y sociales; además de un cambio probable en el rol materno en caso de que se tratara de madres que están inmersas en contextos laborales y/o profesionales.

Por otro lado y recordando lo mencionado por Vera y Montaña (1993) y Cannetti, Navarrete y Zubilaga (2000; citados en *Ibídem*), en cuanto a que la madre genera periodos de depresión cuando el padre no se involucra en la crianza de los hijos, lo que lleva a una escasa estimulación de los infantes en el hogar; no sucedería en la población estudiada ya los resultados arrojaron que el padre es compañero muy frecuente en el juego de los infantes estudiados, y el juego también es una forma de educar.

En cuanto a los juegos, los de actividad física siendo los más frecuentes en la práctica de los infantes estudiados, tanto entre semana como en fines de semana, en espacios abiertos y cerrados; permiten afirmar que los niños son favorecidos mayormente por los beneficios sociales que implican dichos juegos, como el aprendizaje de seguimiento de reglas y las diferentes habilidades que involucra el que se trate de juegos colectivos (en caso de que así corresponda).

Los juegos de mesa son los menos frecuentes en la práctica de los niños; sin embargo, es un juego que implica funciones sociales para los infantes como el seguimiento de reglas, la colectividad, la integración, etc. (Fernández, s.f.), y por lo tanto, es importante que se propicie la práctica de éste en los niños de la población estudiada.

Los juegos virtuales, no son muy frecuentes en la población estudiada, pero sí más que los de mesa, estos juegos al ser colectivos en algunos casos, permiten el desarrollo social de los infantes (Sábada y Naval, 2008); sin embargo, es indispensable realizar un estudio más profundo sobre las condiciones en las que se llevan a cabo estos juegos, para conocer si realmente se practican colectivamente y el tipo de juego virtual que se lleva a cabo, ya que en la actualidad, existen muchos juegos virtuales que involucran conductas antisociales; por ejemplo, aquellos donde el rol simbólico de los infantes incluye asesinar a otros para llegar a un objetivo en particular. Asimismo hay que considerar que en ocasiones el juego virtual genera aislamiento y enajenamiento en los niños.

En lo que se refiere a los juegos simbólicos, son juegos secundarios en cuanto a la frecuencia de práctica de juegos de esta población. Éstos permiten tal y como lo menciona Camargo (2009), la asimilación y comprensión del entorno que les rodea y el aprendizaje de roles, lo cual está en desarrollo frecuente en la población actual.

Por último, la interacción social de los infantes estudiados con sus acompañantes de juego y de los diferentes tipos de juego que llevan a la práctica,

les permite desarrollar y/o aprender diferentes habilidades sociales como la comunicación, la cooperación, la negociación, la autorregulación, el conocimiento de las diferencias entre éstos y los otros, la aceptación de reglas, entre otras; las cuales son vitales para su desarrollo personal en los diferentes contextos socioculturales en los que se encuentren inmersos. Es importante mencionar que cuando el juego se lleva a cabo de manera colectiva, conduce al niño a un aprendizaje a través de la Zona de Desarrollo Próximo, lo cual aunado a las características propias del juego permitirá un enriquecimiento de habilidades sociales en el infante mucho mayor.

BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Aguilera, M. G., Damián, M. (2010). La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. 13,4. Pp. 1-24.
- ✓ AMEI-WAECE. (5 de Enero de 2012). Padres y madres, los mejores juguetes. *Noticias positivas*. Recuperado de <http://www.noticiaspositivas.net/2012/01/05/padres-y-madres-los-mejores-juguetes/>
- ✓ Aranda, R. (2007). Evaluación diagnóstica sobre las habilidades sociales de los alumnos de educación infantil: Proyecto de formación del profesorado en centros (Centro la inmaculada de Hortaleza)-Primera Parte. *Tendencias Pedagógicas*. 12, Pp. 111-149.
- ✓ Baylina, M., Ortiz, A. y Prats, M. (2006). Geografía de la infancia: Espacios de juego en Ciudades Medias de Cataluña. *Geographicalia*. 50, PP. 5-26.
- ✓ Camargo, C. (2009). *Propuesta de un manual dirigido a padres de familia con hijos de 4 a 6 años de edad para fomentar las habilidades sociales a través del juego*. (Tesina de Licenciatura en Psicología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo). Recuperado de http://www.uaeh.edu.mx/nuestro_alumnado/esc_sup/actopan/licenciatura/Propuesta%20de%20un%20manual%20dirigido.pdf.
- ✓ Corsaro, A. (1988). *Discussione y Amistad: Procesos de Socializacion en la Cultura de Pares de Niños Italianos de Guarderia*. En Ávila, J. (Ed.), *Psicología Cultural Volumen 2*. (pp. 1-36). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- ✓ Damián M. y Flores, L. (2011). Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares. *Revista electrónica de psicología Iztacala*. 14, (3), Pp. 13-26.

- ✓ Educación infantil (2011). La amistad en los niños. Recuperado de <http://educacioninfantil.com/educacion-infantil/item/72-la-amistad-en-los-niños>, el 26 de Noviembre de 2012.
- ✓ Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia (2011). *Síntesis sobre relaciones entre pares. Centre of Excellence for Early Childhood Development*. Recuperado el 7 de Noviembre de 2012, de http://www.enciclopedia-infantes.com/pages/PDF/relaciones_entre_pares.pdf.
- ✓ Familia y relaciones (2011). El guarda de mi hermano: De la violencia entre hermanos al amor fraternal. Recuperado de www.visionjournal.es/visionmedia/family-relationships.../44341.aspx, el 26 de noviembre de 2012.
- ✓ Fernández, L. (s.f.) El juego de mesa. Recuperado el 18 de Septiembre de 2012, de <http://lonyfernandez.net/clases/clases/Juego%20de%20Mesa.pdf>
- ✓ Garaigordobil, M. (2008). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En Bañeres, D., Bishop. A., Cardona. M., Coma I Coma, O., Garaigordobil, M., Hernández, T., Lobo, E., Marrón, M., Ortí, J., Pubill, B., Ruíz, A., Soler, M., y Vida, T. (Eds.) *El juego como estrategia didáctica*. (pp. 5-9). Barcelona: Editorial Graó.
- ✓ García, J. (1992). *Desarrollo y evolución somática del niño*. En Martínez, E. (Ed.) y Sánchez, S. (Dr.), *Psicología Evolutiva y educación preescolar*. (pp. 21-54). México: Santillana.
- ✓ Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata. Pp. 9-32.
- ✓ Gómez, J. F. (s.f.). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*. 10, (4), Pp. 5-13.
- ✓ Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Dialnet*. 7, Pp. 153-182.
- ✓ Howe N, Recchia H. Relaciones entre hermanos y sus impactos en el desarrollo infantil. In: Tremblay RE, Barr RG, Peters RDeV, Boivin M, eds. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia* [en línea]. Montreal, Quebec: Centre of Excellence for Early Childhood Development; 2011:1-8.

Disponible en: <http://www.encyclopedia-infantes.com/documents/Howe-RecchiaESPxp1.pdf>. Consultado [21 de Junio de 2012].

- ✓ La importancia del juego. (s.f.). Recuperado el 23 de noviembre de 2012, de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf
- ✓ Lombardini, J. (s.f.). Empatía paterna y nuevo modelo de paternidad. *Psicodebate: Psicología, Cultura y Sociedad*. 9, Pp. 81-92.
- ✓ López, L. (2010). El desarrollo de las habilidades sociales. *Innovación y experiencias educativas*. 31, Pp. 1-9.
- ✓ Luzzi, A. M. y Bacardi, D. C. (s.f.). Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia.
- ✓ Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. *Innovación y experiencias educativas*. 14
- ✓ Montañéz, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J. M., Blanc, P., Sánchez, M. J., Serrano, J. P., y Turégano, P. (s.f.). *El Juego en el Medio Escolar*. Recuperado el 21 de Junio de 2012, de http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf
- ✓ Moreno, J. A. y Rodríguez, P. L. (s.f.). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Facultad de Educación. Universidad de Murcia.
- ✓ Moya, L. (s.f.) Parques de Juegos Infantiles. Recuperado de http://oa.upm.es/11175/1/Parques_de_juegos_infantiles.pdf
- ✓ Mures, A. (2009). Las habilidades sociales en la edad escolar. *Innovación y experiencias educativas*. 15, Pp. 1-9.
- ✓ Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. España: INDE Publicaciones. Pp. 13-395.
- ✓ Ortega, R. (1996). Presentación: El juego. *Infancia y aprendizaje*. 8 (1), pp. 71-75.
- ✓ Pasos Monográficos (2005). *El juego y los juguetes*. Recuperado el 23 de Noviembre de 2012, de <http://www.asprona-valladolid.es/pasos/monografico%20enero%202005.pdf>.

- ✓ Pérez, D., Vergel, A. y Rodríguez, C. (2007). La influencia de la amistad en la formación de cualidades morales en escolares cubanos de 9 y 10 años. *Revista Iberoamericana de Educación*, (42), 1-13.
- ✓ Pinehiro, M. (2012). El jugar de los niños en espacios públicos. (Tesis de Doctorado en Pedagogía, universidad de Barcelona). Recuperado de http://tdx.cesca.cat/bitstream/handle/10803/96172/02.MTPA_TEXTO_CASTELLANO.pdf?sequence=2
- ✓ Prieto, M. A. y Medina, R. (s.f.). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2012, de http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/el_juego_simbolico_prieto_molina-795.pdf
- ✓ Puyuelo, M. y Merino, L. (s.f.). Juegos infantiles y otras instalaciones lúdicas en el espacio público. Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño. Universidad Politécnica de Valencia.
- ✓ Rael, M. I. (2009). El juego en el aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*. 15.
- ✓ Redondo M. A. (2008). El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo. *Innovación y experiencias educativas*. 13, Pp. 1-8.
- ✓ Reina, C. (2009). El juego infantil. *Innovación y experiencias educativas*. 15, Pp. 1-9.
- ✓ Royo, P. (2004). Aspectos evolutivos de las estrategias sociales. *Pulso*. 27, Pp. 25-47.
- ✓ Sábada, Ch. & Naval, C. (2008). Juegos virtuales. Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos. *Revista electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 9, (3), Pp. 167-183.
- ✓ Vega, J. (1992). *El proceso de socialización*. En Martínez, E. (Ed.) y Sánchez, S. (Dr.), *Psicología Evolutiva y educación preescolar*. Pp. 189-209. México: Santillana.

- ✓ Vera, J. y Martínez, L. (2006). Juego, estimulación en el hogar y desarrollo del niño en una zona rural empobrecida. *Enseñanza e investigación en Psicología*. 11, 0001. Pp. 129-140.

ANEXOS

ANEXO 1.

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

No. identificación: _____

Nombre: _____

Edad: ____ Fecha de Nacimiento: _____ Peso: _____ Estatura: _____

Dirección del niño: _____

Vives en: Departamento () Casa () Jardín () Patio ()

¿Con quién vive? Papa () Mama () Hermanos () Cuantos: ____ Abuelos ()
Otros: _____

¿Qué bebes?	¿Cuánto bebes?		
	Muy Frecuentemente 4 veces a la semana	Frecuentemente 3 veces a la semana	Ocasionalmente 1 vez a la semana
Refrescos			
Jugos naturales			
Café o Té			
Agua de sabor			
Agua simple			
Leche o Licuados			

¿Qué comes?	¿Cuánto comes?		
	Muy Frecuentemente 4 veces a la semana	Frecuentemente 3 veces a la semana	Ocasionalmente 1 vez a la semana
Pan			
Tortillas			
Frutas			
Verduras			
Pasta			
Carne			

