



DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA INFANCIA

EL JUEGO INFANTIL EN UN MUNDO DE CAMBIO

María Gordillo Gordillo
Mercedes Gómez Acuña
Susana Sánchez Herrera
Teresa Gordillo
Florencio Vicente Castro

Universidad de Extremadura. Badajoz

Fecha de recepción: 28 de enero de 2011

Fecha de admisión: 10 de marzo de 2011

RESUMEN.

En el trabajo que presentamos a continuación recogemos los resultados de una investigación cuyo objetivo principal es conocer el desarrollo del juego infantil en las etapas de Educación Infantil y Primaria. Dicha investigación se ha llevado a cabo con un total de 150 niños de la comunidad autónoma extremeña, y para la recogida de datos se ha utilizado una escala de observación, que se ha complementando con entrevistas personales y sociogramas.

ABSTRACT.

In the work that we sense beforehand later we gather the results of an investigation which principal aim is to know the development of the infantile game in the stages of Infantile and Primary Education. The above mentioned investigation has been carried out by a total of 150 children of the autonomous Extremaduran community, and for the withdrawal of information there has been in use a scale of observation, which exists complementing with personal interviews and sociogramas.

ANTECEDENTES.

El juego es un excelente recurso del que cada maestro de infantil y primaria no puede prescindir. La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

El juego como elemento básico en el desarrollo cultural y tecnológico no es algo nuevo. Pero sigue siendo el recreo, en el colegio, un lugar privilegiado para la observación del mismo y del que los docentes no podemos prescindir.



EL JUEGO INFANTIL EN UN MUNDO DE CAMBIO

El recreo es uno de los pocos momentos durante el día escolar cuando los niños pueden relacionarse libremente con los compañeros, es un tiempo valioso en el que los adultos pueden observar los comportamientos sociales de los niños, sus tendencias a pelear, además de sus comportamientos prosociales y de liderazgo (Hartle et al., 1994). Hay evidencia de que las intervenciones en el recreo tienen un efecto general de mejoramiento del comportamiento y rendimiento de los alumnos. Este sería el caso del estudio llevado a cabo en escuelas francesas y canadienses durante cuatro años donde se demostraron los efectos positivos del tiempo pasado por los alumnos realizando actividades físicas (Martens, 1982) o de los hallazgos encontrados en un meta-análisis de casi 200 estudios sobre el efecto del ejercicio en el funcionamiento cognitivo, que sugiere que la actividad física apoya el aprendizaje (Etnier et al., 1997).

El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Es por ello por lo que no debe privarse a ningún niño de esta experiencia, es más, sería necesario evitar que los niños que cuyas madres y padres trabajan se queden en casa después de la escuela y se encierren con la tele o los videojuegos como compañeros, inhibiendo la interacción o el contacto con otros niños.

El juego permite a los niños experimentar con la realidad externa sin las limitaciones que ésta normalmente impone, relacionarse con otros y otras en un plano de igualdad y gozar de una autonomía que les está vedada en otros contextos y en otras situaciones.

Esta concepción del juego enfatiza la necesidad de conocer cómo se comportan los grupos de iguales en situaciones de juego libre, cuáles son sus preferencias conductuales y sus secuencias de actuación en tales contextos, así como acercarse a los cambios evolutivos que en este ámbito se producen.

Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional, Freud, S. (1905), Spencer, H (1885), Hall, G. S. (1904).

Autores como Piaget (1993) inciden en que el juego contribuye al establecimiento de las estructuras mentales, donde antes de que se construyan estructuras estables con las que adaptarse de un modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conductas en función de la presión del mundo externo. Piaget e Inhelder (1966).

Por otra parte también existen investigaciones centradas en el liderazgo de los niños en el recreo (Calo e Ingram, 1994), como directores de resolución de conflictos (Evans y Eversole, 1992) o como compañeros de juego para ayudar a estudiantes individuales a controlar sus propios comportamientos (Nelson, Smith y Colvin, 1995), al igual que hay cierta evidencia que las intervenciones en el recreo tienen un efecto general de mejoramiento del comportamiento en otras situaciones (Nelson, Smith, y Covin, 1995).

Las conclusiones de la investigación sobre el juego han puesto de relieve que las actividades lúdicas que los niños realizan a lo largo de la infancia les permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar tensiones, explorar y descubrir el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con lo demás, ensanchar sus horizontes... Por ello, se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva, creativa y cooperativa es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil, además de tener una función preventiva y terapéutica.

No es necesario conocer en profundidad las claves del desarrollo infantil para darse cuenta del importante papel que el juego desempeña dentro de él. Si bien no todas las teorías existentes al respecto coinciden en la definición concreta de qué es el juego y qué función cumple, cada vez existe



DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA INFANCIA

más acuerdo en la consideración de éste como una situación natural y privilegiada de desarrollo y aprendizaje.

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento (Cabrera et al, 2010)

OBJETIVOS.

1. Analizar los cambios evolutivos que pueden observarse en el juego de niños y niñas a lo largo de la educación infantil y primaria.

2. Conocer las variaciones que pueden apreciarse en el juego en función de distintas variables: sexo, edad, liderazgo...

3. Comprobar si los juegos electrónicos y los medios de comunicación están influyendo en la modificando del juego en el contexto del patio de recreo.

METODOLOGÍA.

Se trata de una observación participante en el patio de recreo de colegios de la comunidad autónoma de Extremadura, utilizando una escala de observación realizada por nosotros y apoyada por preguntas abiertas a profesores junto a un estudio sociométrico de la clase a la que pertenece el niño o niña observados.

MUESTRA.

Se han llevado a cabo la observación en el contexto natural del patio de recreo de los Colegios.

La muestra ha sido elegida por conveniencia dentro de los colegios de Badajoz capital y provincia. El total de la muestra es de 150 niños; de los cuales 91 niños pertenecen a la etapa de Educación Infantil (3, 4 y 5 años) y 59 niños de Educación Primaria distribuidos en los tres ciclos que la componen mujeres y varones

INSTRUMENTOS.

Los instrumentos utilizados para la recogida de datos, han sido: *Escala de Observación del Juego*, *Sociograma* y *Entrevista semiestructurada* al profesor sobre la conducta del niño objeto de observación.

PROCEDIMIENTO.

Previamente a la observación del juego válido en el contexto natural, los observadores han sido entrenados en el manejo de la escala y en la metodología de observación. Para ello se han realizado sesiones previas en la que se trabajó con la escala y grabaciones de vídeo de distintas situaciones de juego.

El *procedimiento* seguido en la presente investigación se desarrolló en las siguientes fases:

1. En primer lugar, los observadores tenían que examinar la situación de juego elegida durante unos minutos antes de comenzar a registrar las conductas, para familiarizarse con las claves contextuales, observando las conductas de los niños implicados en él, así como elegir al alumno que será objeto de observación.



EL JUEGO INFANTIL EN UN MUNDO DE CAMBIO

2. El niño seleccionado fue observado durante un período de 20 minutos, y se procedió de la siguiente manera: se observó la conducta del niño, y se anotó en la hoja de registro la conducta o conductas que predominaban en dicho intervalo junto a la cumplimentación de la escala. El tiempo total de observación por cada situación de juego fue de 20 minutos, más los minutos adicionales que se consideraron necesarios para familiarizarse con la situación.

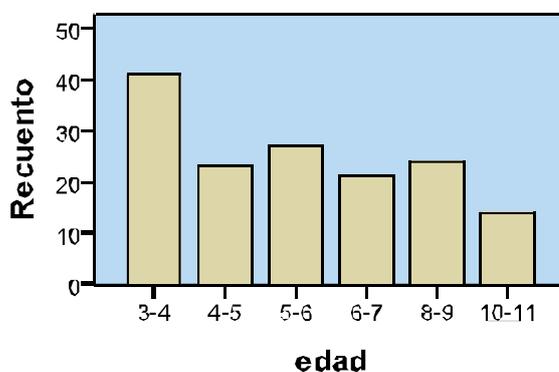
3. A continuación, los observadores pasaron a las clases a las que pertenecía el niño y se les aplicó el sociograma.

4. Por último, se realizó una entrevista semiestructurada al profesor tutor de la clase.

ANÁLISIS DE RESULTADOS.

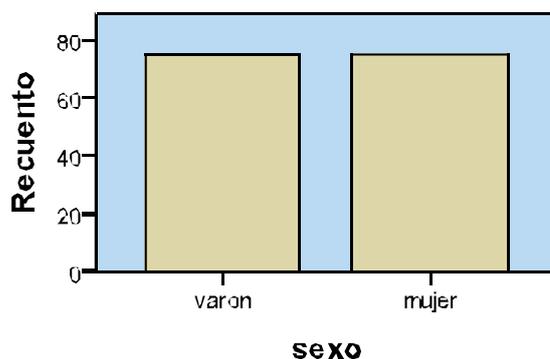
Los datos recogidos han sido analizados con el paquete estadístico SPSS 19 aportándonos los siguientes resultados:

GRÁFICO 1: Edad de la muestra



Las edades de los sujetos está distribuida entre los tres años y doce años, siendo la media de edad de la muestra 4.5 años.

GRÁFICO 2: Sexo de la muestra.

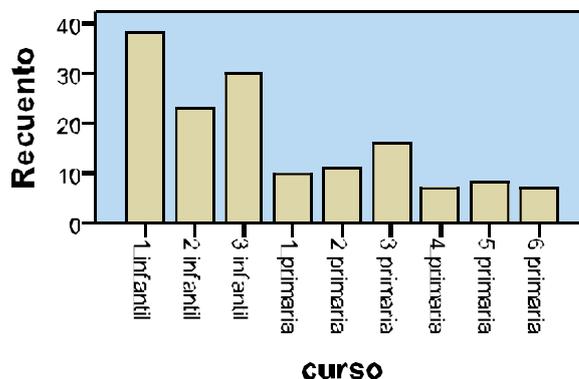


En este gráfico se observa la distribución de la muestra por sexo, siendo el 50% mujeres y 50% varones.



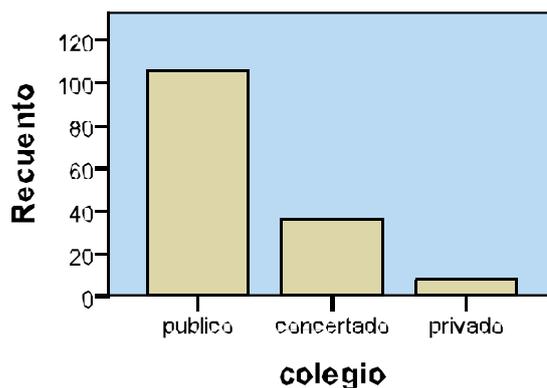
DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA INFANCIA

GRÁFICO 3: Distribución de la muestra por cursos.



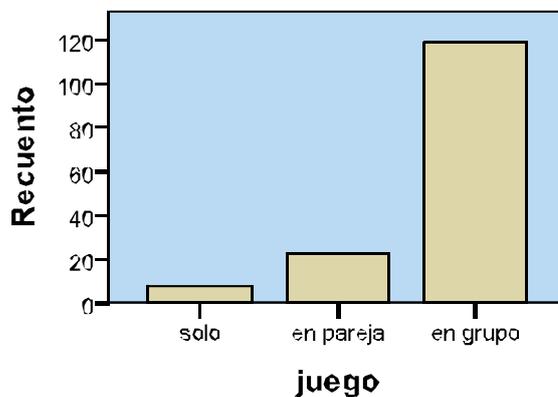
En este gráfico, podemos comprobar cómo la muestra está compuesta por alumnos de primero de Educación Infantil a sexto de Educación Primaria, predominando los alumnos de tercero de Educación Primaria.

GRÁFICO 4: Distribución de la muestra según el tipo de colegio.



En cuanto a la distribución de la muestra por tipo de colegio se observa como la mayoría pertenece a colegios públicos, 71%; seguido de los colegios concertados con un 23%; y una minoría a colegios privados, el 5.6%.

GRÁFICO 5: Distribución de la muestra según el tipo de juego.

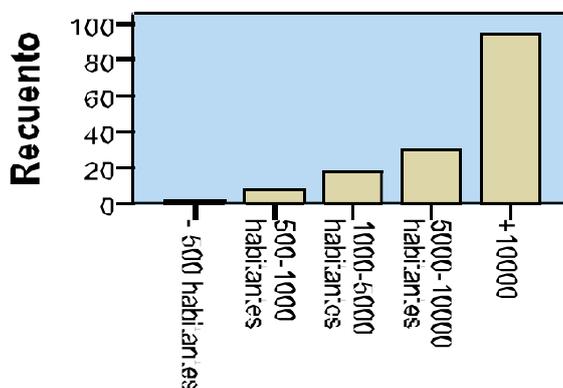




EL JUEGO INFANTIL EN UN MUNDO DE CAMBIO

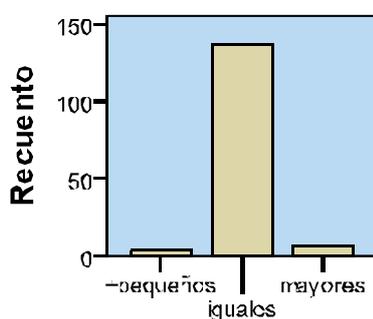
Observamos que la mayor parte de los niños de la muestra prefieren el juego en grupo, frente al juego solitario o en pareja. Del total de la muestra, juega solo el 3%; el 17% en parejas y el 80% en grupo.

GRÁFICO 6: Distribución de la muestra por habitantes de la localidad.



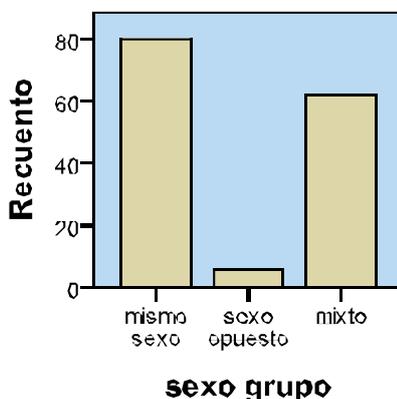
En cuanto a la distribución de la muestra por el número de habitantes al que pertenecen los colegios, la mayoría de la muestra pertenece a poblaciones de más de 10000 habitantes.

GRÁFICO 7: Distribución de la muestra según la edad de los compañeros de juego.



El 90% de los niños prefiere jugar con compañeros de su misma edad, frente al 7% que lo hace con niños mayores y el 3% con más pequeños.

GRÁFICO 8: Distribución de la muestra según el sexo del grupo con el que juega

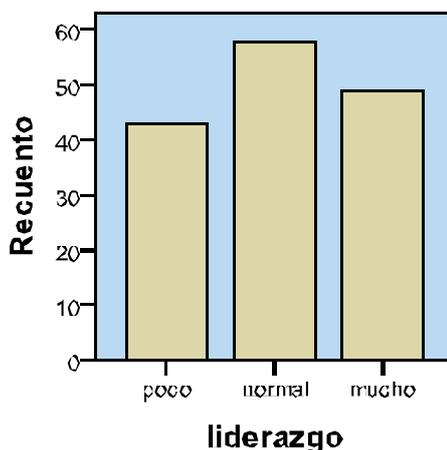




DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA INFANCIA

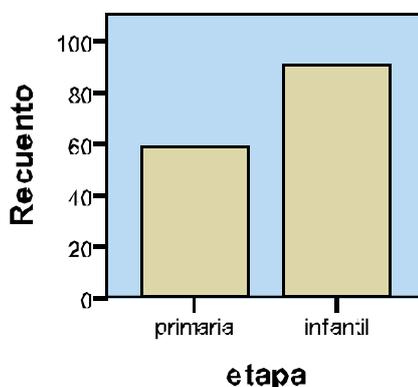
Se observa como la mayoría de los niños prefieren el juego con los del mismo sexo en primer lugar, seguido del juego mixto y por último, con un porcentaje muy bajo, el juego con el sexo opuesto. El 60% con el mismo sexo; el 36% de los niños juegan con grupos mixtos y sólo el 4% eligen jugar con el sexo opuesto.

GRÁFICO 9: Distribución de la muestra según el grado liderazgo que manifiesta.



La gráfica recoge los datos referentes al liderazgo, de donde se extrae que la mayor parte de la muestra manifiesta un liderazgo intermedio el 45%, una puntuación alta en liderazgo el 31% y puntuaciones más bajas el 24%.

GRÁFICO 10: Distribución de la muestra según la etapa educativa en la que se encuentra.

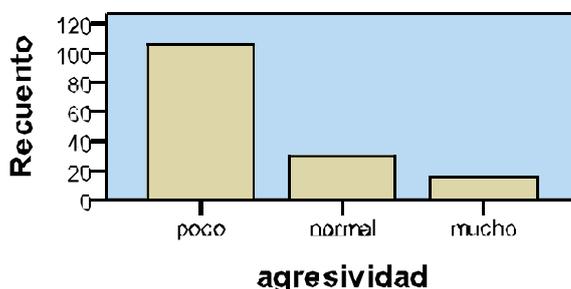


En cuanto a la distribución de la muestra, predomina el número de alumnos de Educación Primaria frente a los de la etapa de Educación Infantil. Siendo, el 71% niños de primaria y el 29% de Educación Infantil.



EL JUEGO INFANTIL EN UN MUNDO DE CAMBIO

GRÁFICO 11: Distribución de la muestra según el grado de agresividad que manifiesta.



La mayoría de los individuos no se muestran agresivos. En los datos se refleja el 10% como muy agresivos, poco agresivos el 71% y con una agresividad media el 19%.

En cuanto al *tipo de juego* que más frecuentan los alumnos observados, podemos concluir que los alumnos de Educación Infantil en su gran mayoría eligen juegos de tipo motórico (saltar, correr, deslizarse,...), los varones del último curso juegan en su mayoría al fútbol. En cambio, las niñas, juegan más a juegos simbólicos (mamás y bebés, cocinitas,...) dejando una marcada diferencia en cuanto al género.

En esta etapa, infantil, hay muchas diferencias de un curso a otro, en el grupo de tres años, el juego es más solitario y destaca el juego motor sobre los otros tipos de juego. En el segundo curso (4 años) se empiezan a agrupar para jugar, el sexo aún no es un condicionante. En el último curso de la etapa (5 años) ya se forman grupos de juego cerrados, donde no se mezclan niños con niñas.

En la Educación Primaria, los varones igualmente siguen jugando a juegos motóricos, destacando nuevamente al fútbol y el pilla-pilla y sin embargo las niñas más a imitar a cantantes famosas, o hacer coreografías de sus series favoritas (p.e Patito Feo y Fama) o simplemente a charlar entre ellas.

Los varones a pesar de jugar mucho también a “policías y ladrones” no muestran comportamientos violentos en sus juegos.

Los datos puestos de manifiesto en el sociograma respecto a la situación de liderazgo y agresividad de los alumnos observados, coinciden con los datos recogidos en la escala de observación, así como con la visión que los profesores tienen de sus alumnos, como hemos comprobado a través de la entrevista semiestructurada.

CONCLUSIONES: .

A pesar de la invasión de las nuevas tecnologías en el mundo actual, los “patios de recreo” siguen siendo espacios donde imperan los juegos psicomotrices.

Tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria siguen jugando con los iguales del mismo sexo, priorizando los chicos los juegos deportivos y las chicas juegos más de conversación y coreografías imitando a sus cantantes favoritas.

Por otra parte, en cuanto a sus preferencias por su compañeros de juego, la mayoría de ellos prefieren jugar con los de su misma edad, y son muy pocos los que prefieren jugar con compañeros de mayor o menos edad.

Los alumnos forman sus grupos con los compañeros de clase, generalmente en Primaria, mientras que en Educación Infantil se mezclan más con los compañeros de otras clases.



DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA INFANCIA

Los alumnos más pequeños de Educación Infantil en caso de tener hermanos mayores, el recreo constituye un acercamiento hacia ellos como síntoma de seguridad.

Las conclusiones de la investigación han puesto de relieve que las actividades lúdicas que los niños realizan a lo largo de la infancia les permiten satisfacer sus necesidades, descargar tensiones, elaborar experiencias, colmar sus fantasías, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás... Por ello, se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva, creativa y cooperativa es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil, además de tener una función preventiva y terapéutica.

Estimular el juego de los niños es aceptar sus propuestas y también proponerles juegos nuevos. Los profesores y profesoras y los padres pueden recordar los juegos que jugaron en la infancia y enseñarlos a sus alumnos e hijos. Los niños y niñas a su vez enseñarán estos juegos a sus compañeros y, de este modo, el conocimiento implícito en los juegos se transmitirá de generación en generación. Respecto al tipo de juego que se pretende fomentar, la idea general sería proponer juegos variados que potencien experiencias de distintos tipos: que fomenten el desarrollo del cuerpo, de los sentidos, la inteligencia, la capacidad de comunicación, la expresión de emociones... Proponer juegos que no tipifiquen roles sexistas, ya que si jugar con las muñecas enseña a las niñas conductas asociadas con la maternidad, a los niños les enseñará conductas relacionadas con la paternidad. Potenciar juegos cooperativos, en los que todos participan, juegos que fomenten la comunicación y tengan en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Compartir un espacio de libertad y arbitrariedad que es el espacio del juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Borja López Barinaga (2006) Del Juego Antiguo al Juego de Computadora, papel histórico del juego en el desarrollo de la tecnología digital . *Revista de comunicación y nuevas tecnologías* ,nº 8. Madrid.
- Bronfenbrenner (1979) La ecología del desarrollo humano. Barcelona. Paidós.
- Bruner, J. (1984) El desarrollo de los procesos de representación. En J.L. Linaza (Ed) , Bruner, J. Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid. Alianza.
- Cabrerías, M^a.R, Navarro, J.I y Martín, C (2010). *El juego en Educación Infantil y Primaria*. En J.I. Navarro Guzmán y C. Martín Bravo (Coord.), *Psicología de la educación para docentes* (pp 111-132). Madrid; Piámide.
- Delval, J. (1994). El juego. En J. Delval, *El desarrollo humano* (pp. 283-308). Madrid: Siglo XXI (capítulo 13).
- Elkonin, D.B. (1980) Psicología del Juego. Madrid. Visor.
- Freud (1905), Spencer (1885) , Stanley-Hall (1904) en Madruga y P. Lacasa (Cops.), *Psicología Evolutiva 2. Desarrollo cognitivo y social*. (pp. 74-78) Madrid: U.N.E.D.
- Garvey, C. (1981). *El juego infantil*. Madrid: Morata
- Linaza, J. L. (1992). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra.
- Linaza, J. L. y Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. En J. A. García Madruga y P. Lacasa (Cops.), *Psicología Evolutiva 2. Desarrollo cognitivo y social*. Madrid: U.N.E.D.
- Martínez, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro
- Ortega, R. (1990). El juego sociodramático y el desarrollo de la comprensión y el aprendizaje social. *Infancia y Aprendizaje*, 55, 103-120
- Ortega, R. (1996). El juego infantil: un contexto de desarrollo y aprendizaje. En R. Ortega, *Crecer y aprender. Psicología del desarrollo y educación escolar* (pp. 171-188). Sevilla: Cronos.



EL JUEGO INFANTIL EN UN MUNDO DE CAMBIO

Piaget, J (1993) *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.

Piaget, J. e Inhelder, B. (1966). *La psicología del niño*. Madrid: Morata.

Rubin, K. H., Fein, G. G. y Vandenberg, B. (1983). Play. En P.H. Mussen (Ed.), *Handbook of Child Psychology, Vol. 4*. Nueva York: Wiley.