



Revista Electrónica de Psicología Iztacala



Universidad Nacional Autónoma de México

Vol. 19 No. 3

Septiembre de 2016

LOS PREESCOLARES Y SUS JUEGOS

Milagros Damián Díaz¹

Facultad de estudios Superiores Iztacala
Universidad Nacional Autónoma de México

RESUMEN

Este estudio es exploratorio, de corte cuantitativo su objetivo general fue identificar los juegos que practican niños y niñas preescolares en diferentes situaciones. Método: 506 niños y niñas de 4 a 6 años de edad. Se utilizaron cuestionarios impresos, lápices, colores. El cometido era que escribieran y/o dibujaran el juego(s) que practican en la escuela, en el barrio, y el juego favorito. Procedimiento: mediante un cuestionario se obtuvo información sobre el juego, la cual se organizó en función de las variables atributivas (género, tipo de escuela, grados académicos y contextos). Resultados: en términos generales los juegos que los niños practican en el colegio fueron: fútbol los niños y pelota las niñas. Los juegos más practicados por los niños y las niñas en el barrio o casa son: carros y muñecas respectivamente. Los juegos favoritos que practican con mayor frecuencia son: niños fútbol y niñas muñecas. Discusión y conclusiones: se presentan diferencias en cuanto al género y a los contextos seleccionados colegio, barrio o casa y el favorito. Sus principales juegos elegidos son congruentes a razones evolutivas.

Palabras claves: niños preescolares, juegos, contextos colegio, barrio o casa, favoritos.

¹ Correo Electrónico: mgmdd@unam.mx

PRESCHOOL AND GAMES

ABSTRACT

This study is exploratory, quantitative cut its overall objective was to identify the games they play preschool children in different situations. Method: 506 children 4 to 6 years old. printed questionnaires, pencils, colors were used. The task was to write and / or draw the game (s) who practice at school, in the neighborhood, and the favorite game. Procedure: a questionnaire about the game, which was organized according to the attributive variables (gender, type of school, academic degrees and contexts) was obtained. Results: In general terms the games that children play at school were: soccer ball boys and girls. Games more practiced by the children in the neighborhood or home are: cars and dolls respectively. Favorite games they play most often are: football and girls dolls children. Discussion and conclusions: gender differences in the present and the contexts selected favorite school, neighborhood or home. Its main chosen games are congruent to evolutionary reasons.

Keywords: preschool, games, school contexts, neighborhood or home favorites.

Niña (5 años) "juego a la casita"



Introducción

El juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital. El origen del juego en el ser humano aparece desde edades muy tempranas y se va desarrollando progresivamente, reflejándose en diferentes etapas, desde el periodo sensoriomotor, hasta el juego reglado y los juegos se van ampliando dando lugar a distintos tipos que se prolongan en la adultez.

Piaget (1946-1979), considera que el juego es un reflejo de las estructuras mentales, las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia del desarrollo que atraviesan los niños por diversas fases y modalidades. Piaget también considera que el juego no es una conducta diferente o un tipo particular de actividades sino *“Una orientación que acentúa algunos caracteres de la actividad o un polo general de toda la actividad”* (pág. 154).

Vigotski (2003), considera que el juego tiene una función social, y dentro de este contexto, el verdadero juego es el simbólico o de representación, porque en él, el niño y la niña no sólo representan roles y funciones de carácter social, sino que también mediante él asimilan la cultura social que el contexto transmite. Y que el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno, creando zonas de desarrollo próximo, con un marcado carácter social. Bajo los mismos principios Elkonin (1980), considera que el juego es una actividad social en donde, mediante la cooperación de los niños logran adquirir papeles que son complementarios con el juego. Los autores se preocupan principalmente por el juego simbólico, en donde menciona que cualquier objeto se sustituye por un objeto real. Así, los objetos cobran un significado en el propio juego gracias a la interacción entre los niños y de esta manera, contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica.

Para Bruner el juego es: *“un medio para minimizar las consecuencias de las propias acciones y por lo tanto de aprender en situaciones arriesgadas”* (1972; pág. 55). En el juego, el autor menciona que el niño logra metas sin proponérselo y sin sentirse frustrado cuando no las alcanza, porque la propia realización de la actividad resulta ser placentera.

Autores como Tejerina (1999), que concibe al juego como un lugar de libertad, el ambiente propicio para el descubrimiento y el hallazgo de la actividad creadora. Para él la actividad lúdica resulta ser el motor del pensamiento y de la razón, porque afirma que el juego promueve nuevas formas psicológicas e invita a reflexionar sobre los procesos cognoscitivos del sujeto. Así, para él, el juego es un impulso natural de los

niños que tiene manifestaciones y funciones múltiples, puede ser una forma de actividad en donde gastan su energía, muestran su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

Autores como Piaget (1946-1979), Rubin, Fein y Vandenberg (1983), consideran que no cualquier actividad es juego, para que sea así se debe cumplir con las siguientes características:

1. El juego en sí mismo es la finalidad.
2. El juego debe ser elegido libremente y espontáneamente por los participantes.
3. El juego debe ser placentero, los niños deben disfrutar de la experiencia.
4. En el juego su naturaleza involucra un cierto elemento de imaginación, una distorsión de la realidad que se adapta a los intereses del jugador. Esto es particularmente cierto cuando se trata del juego simbólico, característico en los años preescolares, cuando los niños pasan mucho tiempo experimentando con nuevos papeles y representando situaciones imaginarias.
5. En el juego el jugador participa de manera activa, el niño debe involucrarse física, y /o psicológicamente, en lugar de mantenerse pasivo o indiferente ante lo que está ocurriendo.
6. Otras características que considera Piaget (cit. en Delval, 1994) es la falta relativa de organización en el juego, que se presenta en la estructura del pensamiento lógico.
7. Y por último, otro criterio sería la motivación, esto se refleja cuando el niño de una actividad común la convierte en un juego.

La importancia de estudiar el juego

El estudiar el juego es una labor fundamental porque éste atañe a muchas áreas y aspectos como se describen a continuación:

- El juego tiene una fuerte influencia y una la relación directa con el desarrollo psicológico y en el aprendizaje.
- En los aspectos emocionales y sociales de los niños y niñas.
- En que amplía la gama de experiencias y fomenta el desarrollo de la creatividad.

- En la creación de nuevas habilidades que les permite a los niños participar en el proceso de toma de decisiones, para establecer y codificar las reglas del juego en el grupo.
- El juego ha sido aprovechado como recurso pedagógico (Delval, 1994).
- Como técnica terapéutica en la psicoterapia infantil (Hugges, 2006, D'Agostino, Raimbalult, 2004).
- El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje sea éste de tipo físico o mental (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- El juego Constituye un medio primordial para estructurar el lenguaje y el pensamiento crítico y creativo Piaget (1979) y Bruner (1989, 1986).
- El juego facilita la adquisición de conocimientos, aumenta la motivación, fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad, favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y aumenta el auto concepto (Bernabeu y Goldstein, 2009).
- El juego favorece el paso de la inteligencia práctica a la representativa.
- El juego posibilita el despliegue de la imaginación creadora y de la acción transformadora por parte del niño (Piaget, 1946 citado en Aizencang 2005).
- Y por último, el juego permite a través, de la educación, influir en valores como son la tolerancia, el respeto, la responsabilidad y la libertad.

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autoreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos. A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral gráfica y estética.

Desde diversas perspectivas teóricas, se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades del aprendizaje: uso del lenguaje, atención,

imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal.

En la educación preescolar una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además, propósitos educativos acordes con las competencias que los niños deben desarrollar (PEP 2011).

El pensamiento preoperatorio de los niños preescolares.

En términos generales este periodo se conoce por ser intuitivo ya que los niños afirman in pruebas y no son capaces de demostrar o justificar sus creencias y por otra parte este estadio se denomina del pensamiento prelógico por la falta de una lógica de clases y una lógica de relaciones, que se construirán en el siguiente periodo de operaciones concretas. Para el niño preoperatorio (2-4 años) la realidad es menos real que para el adulto. El niño fábulas y juega constantemente sin que los límites entre ese tipo de juego, los deseos y la realidad sean tan claros como lo son para los niños mayores. El desarrollo perceptivo es grande desde muy temprano desde el sensoriomotor y las percepciones, imitación y acciones se prolongan en representaciones.

Las características más destacadas de este periodo preoperatorio son las siguientes:

1. Escasa capacidad de reflexión sobre la propia acción (Delval 1994).
2. Buscan comprobar un fenómeno y clasificarlo
3. Hacen juicios con base en las inmediatas apariencias percibidas
4. Tienden a centrarse en un solo rasgo, no pueden hacer transformaciones.
5. Tienen dificultades para ponerse en el lugar del otro (egocentrismo) jamás cuestionan sus propios pensamientos creen son los correctos.
6. Manejan un pensamiento irreversible
7. No son sensibles a las contradicciones
8. No logran realizar una correcta lectura de la experiencia, de lo que está ocurriendo.

9. Tienen escasa capacidad de reflexión sobre la propia acción, falta de toma de conciencia.
10. Los niños pueden aplicar todo un sistema de operaciones potenciales sobre los aspectos específicos.
11. El niño pasa de la inteligencia práctica a la inteligencia representativa, en esquemas de acción interna y simbólica, a través de los signos, símbolos, imágenes, conceptos, etc.
12. Falta de una lógica de clases y falta de una lógica de relaciones.
13. Las características representativas del pensamiento preoperativo ayudan a completar el pensamiento lógico.
14. Los niños aún no entienden la lógica concreta y no pueden manipular mentalmente la información (Piaget 1946/1977).
15. En los niños, se incrementa el juego y los juegos se clasifican principalmente por el juego simbólico y la manipulación de símbolos.

En esta etapa preoperacional del pensamiento y del lenguaje se gradúa la capacidad simbólica y el desarrollo del lenguaje hablado. Al surgir las diferentes capacidades representativas en el desarrollo cognoscitivo, en este periodo se despliegan las diferentes manifestaciones de la función semiótica como son:

- *La imitación diferida*, en ausencia del modelo, este tipo de imitación es un tipo de representación interna puesto que el significante no puede considerarse como una parte del significado al estar separado de él por una distancia temporal.
- *El juego simbólico* consiste en ejercitar capacidades o acciones y producir situaciones dando un significado a los elementos de cada situación y utilizando símbolos de ella.
- *Las Imágenes mentales* son representaciones de la situación, son más que las huellas que deja la percepción y que incluyen otros elementos que el niño tiene de la situación y el objeto.
- *El Dibujo* es más que una copia de la realidad y supone la utilización de una imagen interna, de tal manera que el niño reproduce más lo que sabe que lo que ve (Acaso, Fernández, Ávila, 2002; Acaso, 2000).

- *Y el lenguaje* que es en la utilización de signos que sirven para designar objetos o situaciones (Delval, 2011).

Vigotsky (1988) pone énfasis en el juego simbólico, menciona que éste es parte de un proceso por el cual los niños atraviesan conjuntamente con la imaginación, enfatiza que es un proceso psicológico propio de la actividad humana consciente, en este sentido, el juego simbólico es el punto más elevado en el desarrollo de los preescolares, mediante éste juego el niño está dando un paso hacia el desarrollo del pensamiento abstracto.

Hay que destacar que los juegos simbólicos tienen gran valor para el desarrollo de niñas y niños en varias esferas; en primer lugar la afectiva pues como sabemos el juego también sirve de catarsis ya que el niño/a puede manejar la realidad a su manera tratando de dar salida a varios sentimientos como: curiosidad, miedo o interés (Freud, 1920). En el área cognoscitiva el niño al interpretar papeles familiares, utiliza diálogos que son escuchados en su casa, así se apropia de convencionalismos del lenguaje. Al mismo tiempo, el juego simbólico es la base del pensamiento hipotético, mejora la memoria de tal forma que le permite al niño pensar de manera creativa.

Características importantes del desarrollo emocional.

Es indispensable describir, aunque sea brevemente, una de las principales capacidades del desarrollo emocional que es el juego de fantasía, un elemento decisivo para regular los conflictos emocionales (Sroufe 2000). Los niños expresan sentimientos trascendentales dentro de un contexto controlado; de tal manera que el repetir experiencias en variadas formas simbólicas, pueden llegar y enfrentar el conflicto y los sentimientos dolorosos. Y es además el juego de fantasía es una vía para expresar esas frustraciones y aminorar la angustia que sienten los niños.

El niño juega para expresar sus emociones, para controlar la ansiedad y establecer contactos sociales e integrar su personalidad. Además, fortalece la idea de que el juego es por sí mismo terapéutico tanto para el niño como para el adulto, sin olvidar que al jugar están en plena libertad de crear (Winnicott, 1981).

Por otra parte, (Bisquerra, 2000), destaca los principios del desarrollo emocional como parte indisociable del desarrollo global de la persona. Por lo que La educación emocional debe entenderse como un proceso de desarrollo humano, un proceso continuo permanente, en todo el currículum, debe tener un carácter participativo y por supuesto debe ser flexible.

Tipos de juegos.

Desde diversas perspectivas teóricas se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal. En la educación preescolar una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos acordes con las competencias que los niños deben desarrollar.

La clasificación clásica más utilizada es la de Piaget: el *sensoriomotor* que se caracteriza por realizar actividades motoras, por el placer del ejercicio funcional y tienen como finalidad consolidar lo adquirido.

Juego simbólico el niño produce escenas de la vida real y las modifica de acuerdo con sus necesidades y deseos. Los símbolos adquieren su significado en la actividad, los juguetes son el apoyo para la realización de este tipo de juegos, el niño imita las actividades correspondientes a los papeles sociales de que le rodean (el maestro, el médico, etc.) el juego se somete según las necesidades y deseos del niño.

El juego de reglas, se caracteriza porque todos los jugadores deben establecerlas y respetar. Estos tipos de juegos requieren la cooperación y la competencia de los jugadores, a quienes les sirve ponerse en el lugar el otro, para anticipar sus comportamientos y no dejarse ganar, es necesario también coordinar los puntos de vista de los demás para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

Finalmente, *el juego de construcción* es importante por su habilidad y creación en la reconstrucción del mundo, hacer coches, aviones, grúas, barcos, edificios, personas etc. La capacidad de reproducir de los niños está determinada por su desarrollo motor, su nivel de habilidad y por su nivel intelectual.

En el juego varía la complejidad, el sentido y la forma de participación: desde la *actividad individual*, en la cual se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y verbalización interna.

Los juegos en parejas que se facilitan por la cercanía y la compatibilidad personal.

Los juegos colectivos (que exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados). Los niños recorren toda esa gama de formas en cualquier edad, por ej. Los niños más pequeños practican con mayor frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no reglada.

El tipo de estudio que se realizó es exploratorio, de corte cuantitativo. Se contabilizan las frecuencias descritas por niños y niñas de nivel preescolar en diferentes situaciones.

Objetivo:

El objetivo de este estudio es identificar los juegos que más practican niños y niñas de nivel preescolar en tres diferentes escenarios (colegio, casa o barrio y favorito).

Método

Sujetos: 506 niños y niñas de 2º, y 3º de preescolar, de edades comprendidas entre los 3 a 6 años, siendo el mayor grosor entre los 4 a 5 años para cada grado, tanto de escuelas oficiales como privadas, lo que en cierta forma reflejaría el nivel socioeconómico (ver tabla1).

Tabla 1: tipo de escuela, grados y género de la muestra de los niños

Grado escolar	Género	Tipo de escuela		Total
		Pública	Privada	
2° preescolar	Masculino	16	31	47
	Femenino	12	35	47
	Total	28	66	94
3° preescolar	Masculino	45	164	209
	Femenino	42	161	203
	Total	87	325	412
Total	Masculino	61	195	256
	Femenino	54	196	250
	Total	115	391	506

Aparatos y materiales: Cuestionarios impresos, Computadora y Programa estadístico SPSS, Grabadora, Mesas y sillas, lápices y colores.

Variables Atributivas: género, grados escolares y niveles socioeconómicos a través de las escuelas públicas y privadas. *Variables Dependientes:* El Juego que se práctica en la escuela, el Juego que se práctica en el barrio o en la casa y el Juego favorito.

Procedimiento

Primera fase: aplicación del cuestionario. El cuestionario contempla la siguiente información:

1.- Datos personales como son: edad, sexo, tipo de escuela, curso.

2.- Las siguientes preguntas abiertas:

¿Qué juegos con tus amigos en la escuela y en tu casa o barrio?

¿Cuál es el juego que más te gusta y cómo se juega?

Las instrucciones fueron: *“Por favor, contesten este cuestionario porque nos interesan sus respuestas. No importa el tiempo que se lleven pero traten de contestarlo lo mejor que puedan”*.

Debido a que la población con la que trabajamos no habían desarrollado completamente las habilidades de lectura y escritura, la mayoría de las respuestas a las preguntas se dieron mediante formas pictóricas (dibujos) de manera natural y espontánea. El aplicador del cuestionario anota en hojas anexadas, la interpretación que los niños le dieron a sus dibujos en aquellos casos que no fuesen los dibujos lo suficientemente claros y evidentes.

Segunda fase: se organizó la información en función de las variables estudiadas.

Tercera fase: *análisis cuantitativo* de los datos, para la descripción de éstos, se utilizó el estadístico descriptivo y tablas de contingencias (Crosstab). Se obtuvieron los puntajes de los

niños por su género y por los contextos en que se desarrollaron los juegos: el juego que practicaban en el colegio, en casa o en el barrio, y por su juego favorito. Y por el tipo de escuela que de alguna manera se manejan dos niveles socioeconómicos bajo y medio.

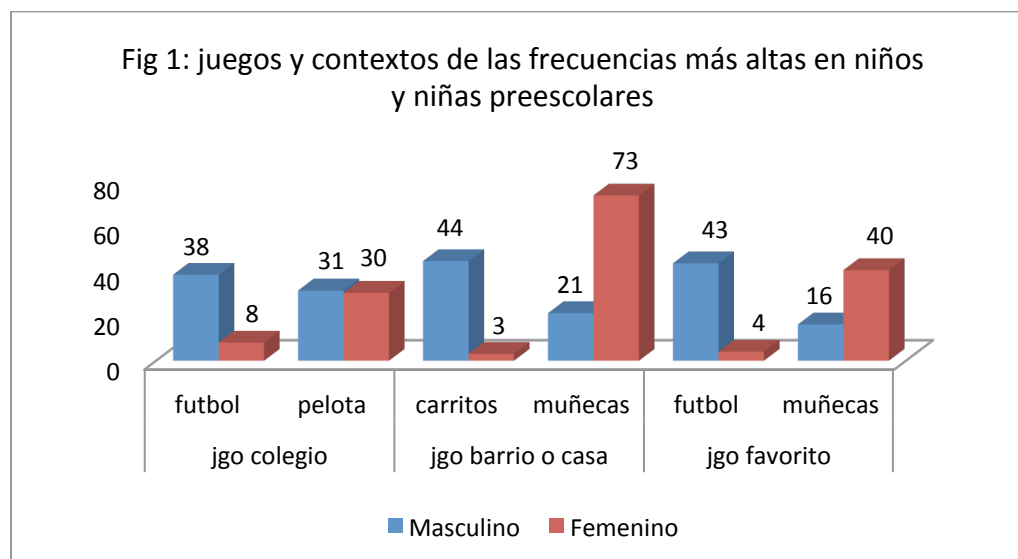
Resultados,

En términos generales y por la gran cantidad de juegos que eligen los niños y niñas solamente se mencionan algunos, y se describen por contextos los que cubren los más altos puntajes. Entre los juegos que mencionan los pequeños se encuentran rondas, juguetes didácticos, juegos fijos que se colocan en los parques y juegos donde se desarrollan las capacidades motoras y también eligen aquellos juegos y juguetes de las llamadas nuevas tecnologías.

1. *Los Juegos en el **colegio*** de niños y niñas. El **fútbol y pelota** son los juegos que con mayor frecuencia practican los niños y niñas respectivamente, en este contexto esta elección de juegos está fuertemente influenciada por la aglomeración de los niños en el colegio (ver figura 1).

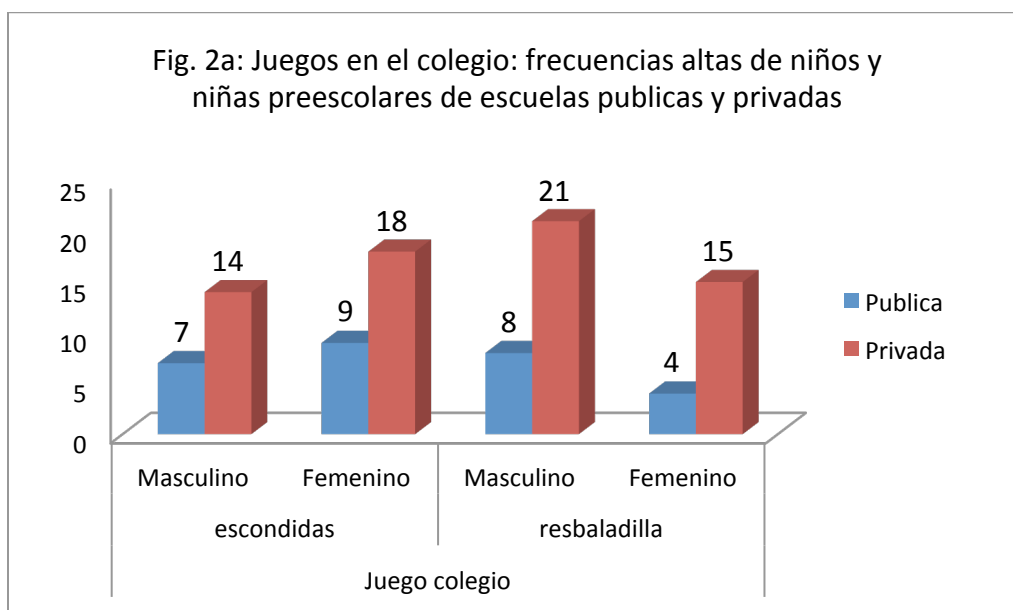
2. *Juego en **casa o barrio***. Los niños juegan a los *carritos* con mayor frecuencia que otros juegos y con más alta frecuencia que las niñas. Y las niñas juegan a las *muñecas* con la más alta frecuencia que otros juegos, y en comparación con los niños (ver figura 1). Es obvio que las anteriores elecciones se encuentran vinculadas con el género y por razones propias evolutivas.

3. *El juego **favorito***. Con respecto al juego *favorito* el fútbol es el que cuenta con mayor frecuencia entre los niños y las *muñecas* en las niñas. En este estudio se encontró que las niñas también practican el fútbol, aunque con mucha menor frecuencia que los niños. Las niñas tienen las frecuencias más altas al jugar con las muñecas (ver figura 1).

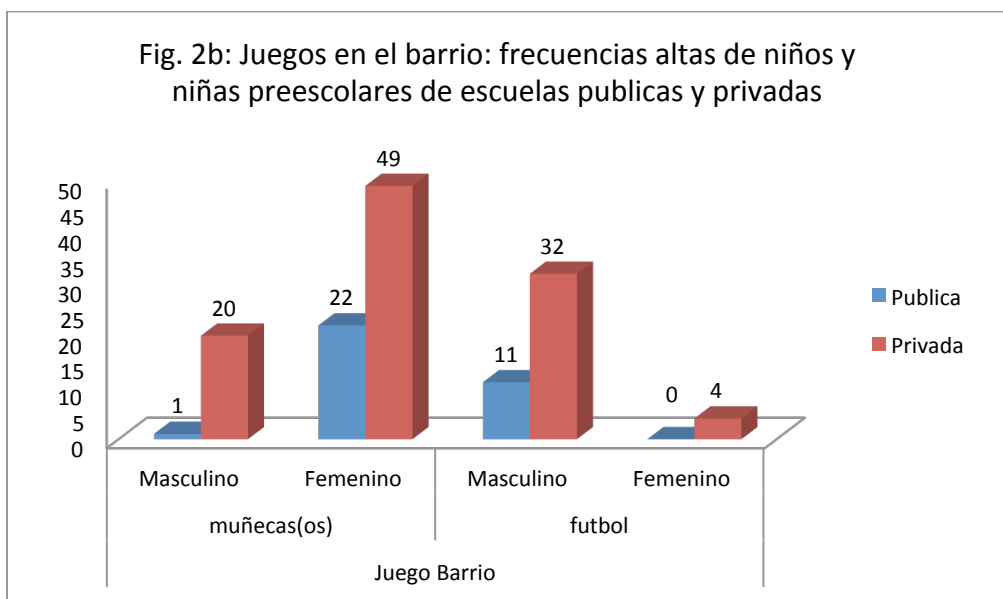


Con respecto **al tipo de escuela (pública y privada) y al contexto (colegio, barrio o casa y favorito)** los resultados fueron los siguientes:

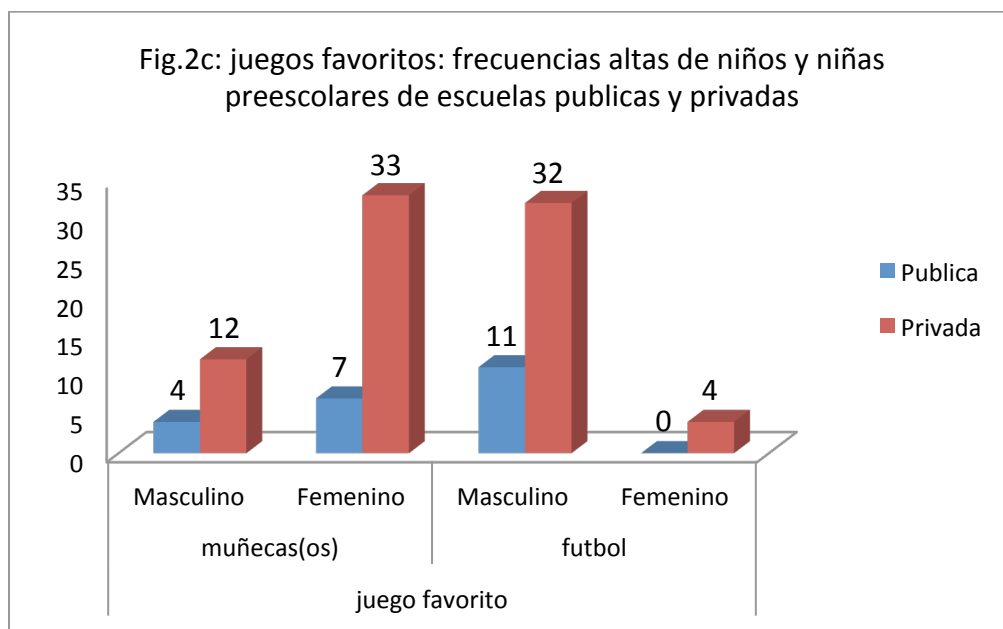
- En el **colegio** tanto niños como niñas juegan *escondidas* y resbaladilla, pero se presenta con mayor frecuencia en la escuela privada (Ver figura 2a).



- En el contexto de **barrio o casa** el jugar con las *muñecas* las niñas de escuelas privadas son quienes presentan el mayor puntaje. Y el *fútbol* son los niños de escuelas privadas quienes presentan las puntuaciones más altas (Ver figura 2b).



- En lo que respecta al **juego favorito** las niñas de escuelas privadas son quienes más juegan a las *muñecas*. En tanto los niños de escuela privada juegan con mayor frecuencia *futbol* (Ver figura 2c).



Discusión y conclusiones

En términos generales se presentan diferencias en cuanto a las variables elegidas para su análisis, los juegos de los niños difieren básicamente en cuanto al género y a los contextos seleccionados colegio, barrio o casa y el favorito como se discute a continuación.

En el **colegio** niños y niñas juegan con mayor frecuencia el fútbol y pelota respectivamente, esta elección de juegos está marcada por el contexto pues como menciona Meneses y Monge (2004) que estos juegos son típicos de las escuelas o de parques públicos; generalmente es en lugares amplios donde se practican este tipo de juegos, pues la aglomeración de niños lo propicia, y cuya ganancia es incorporar la interacción entre los niños para fomentar su socialización.

Para Díaz (1997) esta elección de juegos está ligada con el factor de la edad, a través de estos juegos, los niños ejercitan su equilibrio, el cual es un componente básico de la psicomotricidad. El autor menciona que juegos como la pelota, son más significativos entre los 4 a los 7 años de edad. Por tal motivo podemos concluir que los juegos practicados en el colegio son neutrales al ser elegidos por ambos grupos de niños, sin que ningún género se imponga sobre el otro.

Otra referencia oportuna, en cuanto a la elección del *fútbol* está marcada por el género, ya que son los niños quienes lo juegan con mayor frecuencia que las niñas. En otras palabras, cualquier juego necesita para su desarrollo un espacio determinado (Giró 1998). Así, la elección del juego está marcada por el contexto el cual corresponde a condiciones e intereses del mismo grupo.

Los juegos son influenciados por el entorno social en el que se encuentran, en este sentido el área de juegos y elementos determina la práctica (Meneses y Monge 2004) recordemos el caso específico en el colegio, el juego da oportunidad a la participación de conglomerados de niños y niñas.

En el caso del juego con pelotas, no necesariamente se vincula con algún género, pues ambos grupos lo juegan en el colegio. Éste no es un juego en sí mismo, es un objeto que sirve para cumplir algún objetivo, recordemos que en las escuelas de nivel preescolar se privilegian las experiencias de manipulación e igualación de diversos tipos de materiales. Prevalciendo los juegos psicomotrices.

Los niños juegan en **la casa o barrio** a los *carritos* con mayor frecuencia. Y las niñas juegan a las *muñecas* con la más alta frecuencia que otros juegos. Es obvio que las anteriores elecciones se encuentran vinculadas con el género y por la necesidad de las niñas de replicar e identificarse con roles femeninos.

Díaz (1997) y Hughes (2006) mencionan que la compra de los juguetes por parte de los padres determinan los juegos que jugarán los niños/as y los juguetes que tendrán cada uno de ellos.

Asimismo Vera y Martínez (2006) encontraron que los padres proveen al niño juguetes que favorecen el cambio de roles: carros para niños y muñecas y trastes para niñas.

Por otra parte, ésta elección de juegos se encuentra en función de la edad preescolar (4-6 años) estos juguetes se utilizan en la escuela y también son llamados micro simbólicos porque representan objetos en miniatura de la vida diaria, como es el caso de las *muñecas*, no olvidemos que con estos juguetes se establecen algunos juegos como: *la mamá, la casita y la comidita*, es decir; roles que desempeñan los adultos.

Como bien se sabe, estos juegos de roles son significativos en muchos aspectos, en primer lugar porque el niño representa acciones cada vez más reales (Delval, 2004) estos cambios de papeles que los niños/as representan son sociales y el niño tiene una experiencia directa (López y Taboada, 1983 cit. Linaza y Maldonado 1990).

Con respecto al juego **favorito** el fútbol es el que cuenta con mayor frecuencia entre los niños y las *muñecas* en las niñas. De acuerdo con Gonzáles y Trigueros (2006) manejan la tesis que la elección del futbol está ligada con los medios de comunicación, habría que analizar de qué modo estos medios influyen en los niños y qué tipo de hábitos adquieren como consecuencia del impacto que reciben a través de la televisión y /o de los medios masivos.

Ahora bien, se sabe que juegos como el fútbol necesita de las capacidades del desarrollo físico del niño para que pueda llevarse a cabo, con éste juego se puede favorecer diferentes aptitudes motrices como: coordinación, equilibrio, rapidez, agilidad y potencia y como tal se ven favorecidas las competencias que marca el PEP actual en México (2011). Brevemente, se puede concluir que los juegos elegidos por niños y niñas en la situación de barrio o casa están relacionados directamente con el género.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaso, M., Fernández, M., Ávila, N. (2002) *La representación de lo bueno y lo malo en el dibujo infantil: un estudio iconográfico*. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*. 1. 195-203.
- Acaso, M. (2000) *Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil*. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*. 12. 41-57.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona España: Praxis.
- Bruner J. (1972/1989). *Acción pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza
- Bruner, J. (1986) *Jugar, juegos y lenguaje* En: J. Bruner (Ed) *El habla del niño*. México. Paidós.
- D'Agostino, M. y Raimbalut A.M. (2004). *El juego en el desarrollo del niño*. *Revista Psicología*: Enero Febrero
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. 1ª Edición. México: Siglo XXI de España Editores.
- Delval, J. (2011) *El mono inmaduro. El desarrollo psicológico humano 1ª Edición*. México. Siglo XXI Editores.
- Di Leo, J. (1985) *El dibujo y el diagnóstico psicológico, del niño normal y anormal de 1 a 6 años*. Barcelona. Paidós.
- Díaz, J. (1997) *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México DF. Trillas
- Elkonin, D.B. (1980). *Psicología del Juego*. Madrid, España. Ed. Pablo del Rio.
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer*. En *Obras completas*, Buenos Aires: Amorrortu, 1985, vol. XVIII.
- Giró, J. (1998) *El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica*. *Revista Contextos Educativos*. 1. 251-268.
- González, H. y Trigueros, C. (2006) *¿A qué jugamos? Una mirada hacia la actividad lúdica de los niños y las niñas desde sus percepciones, la de los padres y el profesorado de Educación Física*. *Lecturas de Educación Física y Deportes*. 92.
- Hughes, F. (2006). *El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. México D.F. Trillas.

- Labinowicz, E. (1998). *Introducción a Piaget: Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza*. México DF. Addison- Wesley Iberoamericana.
- Linaza, J., Maldonado, A. (1990). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. 1ª Ed. Barcelona. Anthropos
- Meneses, M. Monge, M. (2004). ¿A dónde juegan nuestros niños y niñas? *Actualidades Investigativas en Educación*, 4 (2). 1-15.
- Piaget, J. (1946-1979). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México D.F. Fondo de Cultura Económica.
- Programa de Educación Preescolar (2011). Secretaría de Educación Pública Vol. I, PEP Módulo 4 Pensamiento Matemático. Anexo 1.
- Rubin, K.H., Fein, G.G., y Vandenberg B. (1983). Play. In: EM Hetherington (Ed.) *Handbook of Child Psychology: socialization, personality and social development*. (Vol. 4, pp. 693-774) New York: Wiley, (PH Mussen, General Editor).
- Sroufe, A. (2000). *Desarrollo Emocional. La organización de la vida emocional en los primeros años*. Gran Bretaña. Ed. Oxford
- Tejerina, I. (1999). El juego dramático en la Educación Primaria, *Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, nº 19, Monografía Teatro y juego dramático, Enero 1999, pp. 33-90)
- Vera, J. y Martínez, L. (2006). Juego, estimulación en el hogar y desarrollo del niño en una zona rural empobrecida. *Revista Enseñanza e investigación en psicología*. 2 (1). 129-140.
- Vigotsky, L. S. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Grijalbo.
- Vigotsky, L. S. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. 6ª Ed. Editorial Akal. México. Coyoacán.
- Winnicott D.W. (1981). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.