

Tipo de contribución: Artículo empírico

Persona responsable del envío: [Nombres y Apellidos]

Milagros Damián Díaz

Revista Digital Internacional de Psicología y Ciencia Social
International Digital Journal of Psychology & Social Science
mgidd@unam.mx

Tipo de contribución: Artículo Empírico

Fecha de Envío: sábado, 16 de enero de 2016

[Insertar el título de la cornisa en MAYÚSCULAS (Máximo 50 caracteres)]

1

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

[Insertar el nombre de los autores (nombres y apellidos)]

Milagros Damián Díaz

[Insertar la información institucional de los autores]

**Facultad de Estudios Superiores UNAM
Psicología**

Nota del Autor

[Insertar aquí la nota del autor]

[Insertar aquí la información correspondiente para contactar a los autores]

mgmdd@unam.mx

Comentado [SJ1]: Como recomendación, tal vez sería un punto a favor del artículo colocar desde el título a que contextos nos referimos, sólo a grandes rasgos, con el fin de atraer al lector desde esta sección y figurar con mayor precisión en las búsquedas de la red.

[Insertar el título de la cornisa en MAYÚSCULAS (Máximo 50 caracteres)]

2

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

Contribución de los autores

Tipo de contribución en la realización del trabajo del autor 1

[Por ejemplo: Concibió, desarrolló y coordinó el proyecto,, etcétera]

Total responsabilidad del Único autor

Tipo de contribución en la realización del trabajo del autor 2

[Por ejemplo: Hizo el análisis de datos y redactó los resultados, etcétera]

Tipo de contribución en la realización del trabajo del autor 3

[Por ejemplo: Coordinó el trabajo de campo, realizó la base de datos, etcétera]

Tipo de contribución en la realización del trabajo del autor n

[Por ejemplo: Aplicó los instrumentos, capturó los datos, realizó las entrevistas, etcétera]

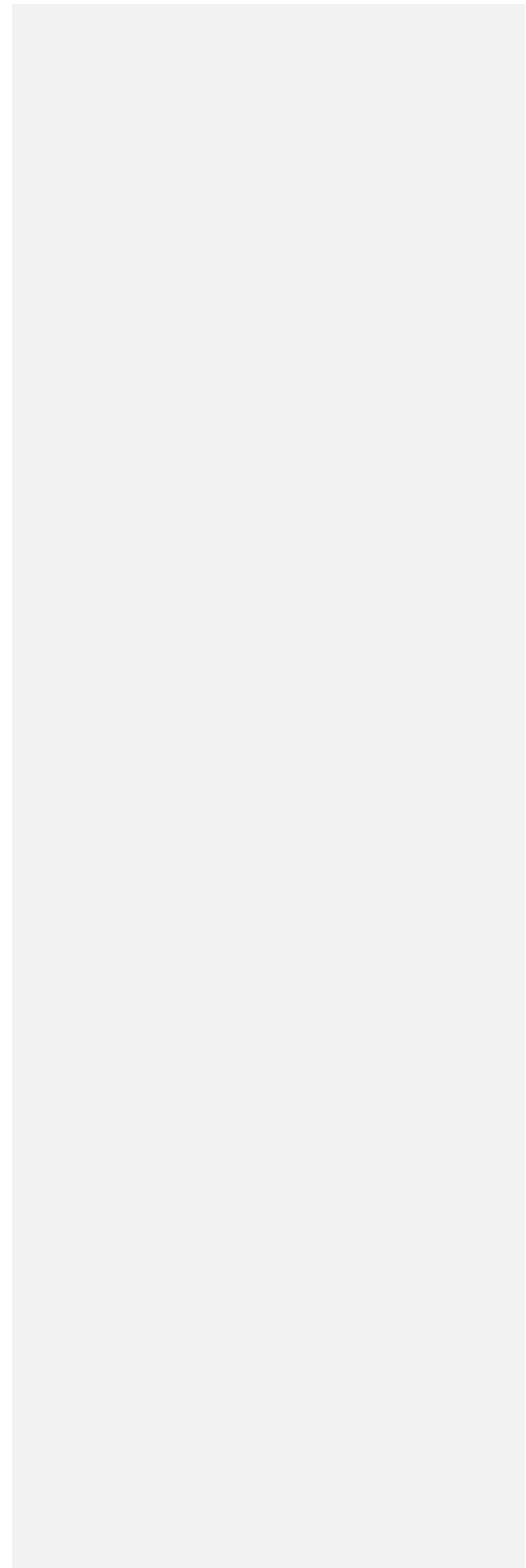
[Insertar el título de la cornisa en MAYÚSCULAS (Máximo 50 caracteres)]

3

**LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN
DIFERENTES CONTEXTOS**

Extracto curricular del autor principal (máximo 250 palabras)

Imagen del autor principal (100pix X 100pix formato jpg, png, gif)



[Insertar el título de la cornisa en MAYÚSCULAS (Máximo 50 caracteres)]

4

Extracto curricular del autor secundario (máximo 250 palabras)

CURRICULUM VITAE

Nombre y Apellido: Damián Díaz Ma. Gpe. De los Milagros

Adscripción: Profesor titular Fes-Iztacala-UNAM

E-Mail mgmdd@servidor.unam.

FORMACIÓN Y ESCOLARIDAD

- *Licenciatura: Psicología*
- *Especialidad: en Desarrollo del niño.*
- *Doctorado: Desarrollo Psicológico y Aprendizaje Escolar. Universidad Autónoma de Madrid. España*
- *Diplomado Intervención temprana en el niño con factores de riesgo y daño neurológico estructurado. FES Iztacala Universidad Autónoma de México*
- *Diplomado Movimiento y Neuroterapia. FES Iztacala Universidad Autónoma de México*

DOCENCIA

- *Licenciatura 1979-2016*
- *Docencia Maestría: en Modificación de Conducta UNAM 1994-1997: 8 cursos impartidos*
- *Doctorado: Tutora del doctorado en psicología desde 2001*
Otros cursos, talleres, seminarios nacionales, e internacionales

INVESTIGACIÓN 1980-2016

- *Libros 6 Ed. Trillas*
- *Artículos 21*
- *Capítulos de libros 8*
- *Superación académica cursos nacionales e internacionales Colaboración en Editoriales: Dictaminadora técnico pedagógico de libros y Revisora Ed. Trillas.*

Imagen del autor secundario (100pix X 100pix formato jpg, png, gif)

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1º, 2º Y 3º DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

*Se ha demostrado que el juego fomenta el desarrollo de la creatividad, la creación de nuevas habilidades. Y ha sido aprovechado como recurso pedagógico (Delval, 1991) y como técnica terapéutica en la psicoterapia infantil (Hugges, 2006, D'Agostino, Raimbalult 2004). **Objetivo:** presentar las preferencias de los juegos de los niños de primaria en diferentes contextos, escuela, barrio o casa y el favorito. **Método:** El tipo de estudio es cuantitativo-exploratorio. **Sujetos:** 2167 niños y niñas de 1º, 2º, y 3º de primaria, de escuelas privadas y oficiales **Aparatos y materiales:** Cuestionarios, Computadora y Programa estadístico SPSS, Grabadora, mesas y sillas, lápices, 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 Segunda fase: Organizar los datos en función de las variables estudiadas. Tercera fase: análisis cuantitativo de los datos estadístico no paramétrico Crosstab. **Resultados:** se presentan diferencias entre los juegos que eligen los niños y las niñas en los diferentes contextos.*

Keywords: Palabras Claves: juegos, colegio, casa y juego favorito, niños escolares

Comentado [SJ2]: El resumen excede el número máximo de palabras.

Comentado [C3]: Puede mejorarse esta redacción : Por lo tanto, el objetivo del siguiente estudio es presentar las preferencias... etc.

Comentado [C4]: Falta especificar en el objetivo por qué se quieren presentar las preferencias de los juegos de los niños de primaria en diferentes contextos, o para que serviría.

Comentado [C5]: El método podría ser redactado sin tanta señalización. Por ejemplo: Método: Por medio de cuestionarios y observaciones directas se estudiaron a 2167 niños y niñas de 1º a 3º año. etc, esto permitiría reducir el número de palabras para el método y dar más detalles en resultados

Comentado [SJ6]: No se hace referencia a las conclusiones del estudio.

Comentado [SJ7]: Falta señalar a grandes rasgos que tipo de descubrimientos se hicieron en este estudio como parte de las diferencias encontradas.

Comentado [SJ8]: Esto se puede separar.

Abstract

It has been shown that the game encourages the development of creativity, creating new skills. And it has been exploited as an educational resource (Delval, 1991) and as a therapeutic technique in child psychotherapy (Hugges, 2006, D'Agostino, Raimbalult 2004). The *objective* of this research is to identify, describe, analyze, and compare the play preferences of Mexican boys and girls. Also, it identifies preferential games played at home and at school and favorite. *Method: Subjects* 2167 Mexican children attending first, second or third grades of elementary school, from different socioeconomic levels of private and public schools. *Apparatus and materials:* printed questionnaires, statistical program SPSS, computer, recorder, tables and chairs, pencils and colors. *Procedure:* First phase: Implementation of the questionnaire. Second phase: Organization of the information according to the studied variables. Third phase: Quantitative analysis of the data. *Results:* Differences between boys and girls, scholar grades, contexts and socioeconomic level. Some considerations about the relationship among games and social behavior at school are made.

Key Words: games, School, House, Favorite, children

[Insert abstract here. English language]

Keywords: [Insert Keywords here separated by commas]

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

[Insertar aquí el título de la contribución]

[Insertar la introducción de acuerdo a los siguientes niveles de títulos de sección]

La importancia de estudiar el juego radica en la fuerte influencia y en la relación directa que tiene en el desarrollo psicológico, en el aprendizaje y en los aspectos emocionales y sociales de los niños y niñas. Se ha demostrado que el juego amplía la gama de experiencias, a través de éste se fomenta el desarrollo de la creatividad, 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. Y sobre todo, el juego ha sido aprovechado como recurso pedagógico (Delval, 1991) y como técnica terapéutica en la psicoterapia infantil (Hugges, 2006, D'Agostino, Raimbalult 2004).

Comentado [SJ9]: Verificar si esta es la manera correcta de citar, me parece que debería haber un punto y coma entre cada aportación.

Hay autores como Tejerina (1999) que concibe al juego como un lugar de libertad, el ambiente propicio para el descubrimiento y el hallazgo. Reconoce su gran potencial pedagógico como un impulso eficaz para que los niños y adultos se expresen, esto significa la oportunidad para dar paso a la actividad creadora.

Para Bernabeu y Goldstein (2009) el juego promueve y facilita cualquier aprendizaje sea éste de tipo físico o mental.

En cuanto a las características del juego Huizinga (1970) y Caillois (1986) mencionan que éste es una actividad libre; que la realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía, que todo juego se desarrolla en un tiempo y espacio propios. Y finalmente el juego se ajusta a ciertas reglas y tiene siempre un destino incierto, sin embargo, produce placer, alegría y diversión.

Por otra parte, Bernabeu y Goldstein (2009) describen las ventajas de las actividades lúdicas en el contexto educativo, las cuales se refieren a que: facilita la adquisición de conocimientos, aumenta la motivación, fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad,

así como también, favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y aumenta el autoconcepto. Y por último, permite a través, de la educación influir en valores como son la tolerancia, el respeto, la responsabilidad, y la libertad. **Huizinga (1970)** enfatiza que el juego es más viejo que la cultura, lo cual presupone una sociedad humana, inclusive, menciona que los animales también juegan desde pequeños.

Es reconocido el hecho de que **Piaget (1992)** considera al juego como expresión y manifestación del pensamiento infantil. El juego para Piaget es una manifestación cognitiva del niño, construida espontáneamente por el pequeño para enfrentar la realidad, a la cual debe adaptarse. Piaget explica que los niños al estar jugando, elaboran y desarrollan sus propias estructuras mentales. Desde esta perspectiva, para el autor el juego consiste en una orientación del propio niño hacia su comportamiento es una preferencia de los medios sobre los fines de la conducta.

Vygotski (1979) concibe al juego y especialmente al simbólico como un factor básico y transcendental para el desarrollo del niño, ya que el mayor autocontrol del niño se produce en el juego, porque crea una zona de desarrollo próximo en el niño, durante el cual, está siempre por encima de su edad promedio.

Puede decirse que los teóricos están de acuerdo en la necesidad absoluta de jugar para lograr un desarrollo psicológico sano, por lo que las características del juego pueden resumirse en los siguientes conceptos:

- a) El juego es absorbente,
- b) Es organizador,
- c) Es transformador de la realidad y
- d) Permite a los niños hacer una variación de la realidad.

Comentado [SJ10]: Verificar si sólo se pone un año de esta obra o los dos conforme a la APA

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1º, 2º Y 3º DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

Desarrollo Psicológico y procesos de aprendizaje-enseñanza

Piaget encauzado por sus intereses epistemológicos, estudió los procesos de simbolización en los individuos, y encuentra en el juego, principalmente en el simbólico, una oportunidad para explicar el paulatino abandono de las formas egocéntricas de pensamiento y la progresiva construcción de modalidades lógicas cada vez más avanzadas. Piaget (1995) y Bruner (1989) consideran que el juego constituye un medio primordial para estructurar el lenguaje y el pensamiento crítico y creativo.

Cuando el niño participa en situaciones lúdicas se favorece el paso de la inteligencia práctica a la representativa, posibilita el despliegue de la imaginación creadora y de la acción transformadora por parte del niño. La actividad lúdica resulta ser el motor del pensamiento y de la razón, tiene la propiedad de ser una forma de actividad poderosa que fomenta la vida social y constructiva del niño (Piaget 1979 citado en Aizencang 2005 Op.Cit.). Mientras que el juego promueve la generación de nuevas formas psicológicas e invita a reflexionar sobre los procesos cognoscitivos del sujeto (Piaget 1946, citado en Aizencang 2005).

Piaget (1995) enfatiza que cualquier adaptación verdadera al medio, supone una imitación, la cual participa en la incorporación de comportamientos, que obligan a modificar las propias estructuras cognoscitivas del niño; en el juego se distorsiona la realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras mentales del niño.

Piaget declara que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla. El *juego de ejercicio* es el primero en aparecer y abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo. Son los llamados juegos sensoriomotores que se caracterizan por la ausencia de símbolos y reglas y que en algunos aspectos se pueden considerar similares a la conducta animal.

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

Piaget (1995) vincula la capacidad de jugar con la capacidad de representar o de simbolizar. Se puede afirmar que le concedía un papel muy relevante, sobre todo al juego simbólico que no es sólo asimilación de lo real al yo, como el juego en general, sino asimilación consolidada por un lenguaje simbólico construido por el Yo y modificable a la medida de las necesidades de cada niño.

Comentado [SJ11]: Hay que encontrar la manera de hacer variar la redacción de esta cita para que sea atractiva al lector y no repetitiva.

El juego simbólico requiere la representación de un objeto ausente. Su función principal es la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone un cambio cualitativo muy importante en comparación con el placer que produce el ejercicio sensoriomotor. Este juego aparece en los niños hacia los dos años aproximadamente.

El juego de reglas implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta. Piaget considera que los tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensoriomotora, representativa y reflexiva).

Comentado [SJ12]: Sigue siendo la obra de 1995? Hay que procurar enriquecer el escrito con lo que los demás han hecho, pero sobre todo presentar ideas propias respaldadas, no respaldar lo ya respaldado.

Lo anterior es importante considerarlo cuando estudiamos los juegos, éstos tienen propósitos diferentes así, el juego físico proporciona la oportunidad de realizar un ejercicio muy importante para el desarrollo esquelético y muscular, el juego social ofrece un marco para el aprendizaje de las relaciones sociales y la resolución de conflictos, principalmente cuando va acompañado de la necesidad de tener que respetar ciertas reglas pactadas entre los participantes.

Otro autor que aporta información relevante sobre el desarrollo psicológico y el juego es Vygotski que considera al juego como un factor central del aprendizaje y generador de la adaptación social, dice textualmente, *“todas las funciones psicointelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones intrapsíquicas; la segunda,*

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

vez en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquicas". Vigotsky 1979, pg. 156.

Precisamente, esta idea de Vygotski de que el juego, sobre todo el sociodramático, contribuye en gran medida, al análisis del juego en la escuela; éste representa una herramienta metodológica para el trabajo con niños, durante el juego el niño incrementa su potencial cognoscitivo, de allí que pueda considerarse un dispositivo para explotar el potencial real del niño en lo referente a la toma de conciencia, racionalización, interiorización de normas y nivel de significación (Elkonin 1980). Lo que postula Vygotsky (1970) acerca de que la sociabilidad del niño es el punto de partida de sus interacciones sociales con el medio ambiente sociocultural que lo rodea. En este sentido es necesario comprender que *"por origen y por naturaleza el ser humano no puede existir ni experimentar el desarrollo propio de su especie de una manera aislada; tiene necesariamente su prolongación en los demás; de modo aislado no es un ser completo"* (p. 341). Por todo lo anterior el juego es una valiosa herramienta en el proceso de enseñanza, aprendizaje y en la socialización de los niños y niñas porque permite crear ambientes de recreación que predisponen y motivan y que a la vez son fuente de aprendizajes significativos en la vida social y cultural en su entorno natural (Gómez, 1991).

Las emociones y el juego

Darwin (1984) descubrió que las emociones básicas como el temor (miedo), la ira (enojo), la tristeza y el placer (alegría y amor) no se requiere de un aprendizaje social para manifestarlas y tienen un valor de supervivencia, de estas emociones se desprenden muchas más en diferentes intensidades y modalidades.

Bisquerra (2000) menciona que la clasificación de las emociones está en un rango que va del placer al displacer, por lo tanto se puede distinguir entre emociones agradables y

Comentado [SJ13]: Puede mejorarse la entrada a esta sección especificando desde el párrafo anterior la relación que guarda.

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

desagradables con cada persona, y nada tiene que ver con que sean buenas o malas. De estas emociones principales se desprenden otras, como los celos, culpa, vergüenza, sorpresa, envidia, que tienen un componente social.

Con respecto a los aspectos emocionales, entre otras funciones del juego son fuente de información relevante de los sentimientos y emociones que los niños están viviendo (Navarro 2002). Una de las muchas capacidades importantes del desarrollo emocional y que quizás no se valora lo suficiente, es el desarrollo del juego de fantasía, por medio de éste, los niños expresan sentimientos trascendentales dentro de un contexto controlado, y el repetir experiencias en variadas formas simbólicas, pueden llegar y enfrentar el conflicto y los sentimientos dolorosos. Desde este punto de vista, el juego de fantasía es un elemento decisivo para regular los conflictos emocionales Sroufe (2000).

Comentado [SJ14]: Sroufe iría entre paréntesis también.

En concordancia con los aspectos externos de la regulación emocional, se demostró que el juego de los niños con historias de seguridad emocional, exhibieron una riqueza en la calidad de sus vidas internas fantasiosas, estos niños no solamente mostraron mayor dedicación sino también mayor flexibilidad y complejidad en su juego, y con una gama más amplia de temas emocionales (Roschenberg, 1984 cit. Sroufe, 2000).

Comentado [SJ15]: En dónde se demostró? Se pueden dar más detalles sobre el estudio citado para enriquecer el texto.

En este mismo sentido, Winnicott (1981) considera que el niño juega para expresar sus sentimientos, para controlar la ansiedad, y establecer contactos sociales e integrar su personalidad; además, defiende la idea de que el juego es por sí mismo terapéutico tanto para el niño como para el adulto, sin perder de vista que al jugar se tiene toda la libertad de crear. También, fortaleció la idea de que el juego libre es inevitable para un desarrollo emocional normal y estable, y la necesidad imperiosa de un juego de rol social e individual libre, para desarrollar una identidad humana.

Comentado [SJ16]: Esta cita no está en la lista de referencias. Favor de verificar la concordancia.

Freud (1925 citado en Garzarelli, 2005) decía que cada niño, en su juego, se comporta como un escritor creativo, ya que crea su propio mundo y reordena las cosas de éste,

en una nueva forma más agradable. El juego es característico de los niños y constituye una

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

reconstrucción social, conjuntamente con las interacciones de los adultos, y comprendidas por los niños, aunque sea de modo parcial. De esta manera, el niño mediante el juego se va apropiando de valores, reglas y comportamientos socialmente aceptados.

Asimismo, a través de los juegos los niños van confrontando su mundo interno con la realidad externa, permitiéndoles modificar situaciones que pueden resultarles no placenteras, tal como “tener que ir al médico” y luego jugar al “médico”, el niño juega para confrontar y cambiar la angustia que esa situación le había provocado, el jugar le proporciona una salida al miedo que sentía. Hay juegos que se parecen a los sueños y tal como en éstos, aquellos proporcionan una salida a la angustia y expresan un deseo inconsciente. De esta forma los juegos permiten al niño irse apropiando de la realidad que lo rodea bajo la forma cultural vigente y se adecua a ésta, a través de las normas de convivencia oportunas para fortalecer sus sentimientos de seguridad y pertenencia (West, 2000).

Para Ramírez (2004) las emociones tienen tres componentes: la cognición o pensamiento, que se refiere a los juicios y pensamientos que surgen de un estado concreto o situación. El segundo hace referencia a la experiencia, es algo vivencial que se puede sentir en el cuerpo, esto es, las reacciones fisiológicas que se manifiestan a partir de un sentimiento propiciado por un evento externo y finalmente, el tercero es la reacción expresiva, como son los movimientos corporales que se realizan con un gesto, tono de voz, movimiento o reacción física-motora. Surge de la necesidad de conocer y expresar las emociones principales, por lo que es aconsejable que los niños deben ponerse en contacto con aquel juego que les permita buscar la vía para incrementar o decrementar la magnitud de sus emociones, ya sean estas placenteras o no placenteras, lo que los lleva a distinguir los juegos acorde a sus necesidades

psicológicas vigentes, su género y la permisividad que el entorno social le va marcando culturalmente.

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

La muestra de los niños que elegimos en este estudio corresponde a la etapa del pensamiento concreto, incluyendo el último subperiodo preoperatorio; los niños en este subestadio tienen habilidades para representar una acción mediante el pensamiento y el lenguaje, su pensamiento es prelógico. En esta etapa se afianza la función simbólica, el niño pasa de la inteligencia práctica, basada en el ejercicio, a la inteligencia representativa, en esquemas de acción interna y simbólica, a través de los signos, símbolos, imágenes, conceptos, etc. Esta nueva capacidad de crear y combinar representaciones abre varias posibilidades, ya que libera el pensamiento del aquí y ahora propio de la inteligencia práctica.

Piaget afirma, que existe continuidad a nivel funcional entre inteligencia sensoriomotora y preoperatoria actúa sobre esquemas representativos y no prácticos. La inteligencia pre-operatoria por su capacidad simbólica es capaz de abarcar simultáneamente diferentes acontecimientos y situaciones, es reflexiva, persigue el conocimiento como tal, es decir, busca el comprobar un fenómeno y clasificarlo. Los eventos aparecen en el pensamiento preoperatorio de los niños, quienes hacen juicios basados en las apariencias percibidas inmediatas, tienden a centrarse en un solo rasgo, tienen dificultad para ponerse en el lugar del otro - egocentrismo - atienden los estados presentes y no a las transformaciones (centración temporal). Manejan un pensamiento irreversible, no son sensibles a las contradicciones, no logran realizar una correcta lectura de la experiencia, de lo que está sucediendo frente a ellos, tienen escasa capacidad de reflexión sobre la propia acción, y carecen de toma de conciencia (Delval 1994).

Comentado [SJ17]: Año?

Comentado [SJ18]: ¿Todo este párrafo se extrajo de Delval? Si es así se pone a lado de Piaget (al inicio) citado en..

En el siguiente estadio operaciones del pensamiento concreto la función semiótica prevalecerá después de los dos años, el pensamiento del niño adquiere una

característica muy importante, el poder representar lo que hasta ahora sólo ha realizado en acciones. Es un mecanismo mucho más rápido y móvil que puede recordar el pasado, representar el presente y anticipar el futuro en un acto organizado y breve (Flavell 1979). Durante este periodo el niño adquiere el manejo de signos y símbolos como formas de representar la realidad.

Esto es, la representación consiste en utilizar significantes para referirse a significados de la realidad lo cual se logra a través de diferentes formas: el niño empieza a confiar menos en los datos de los sentidos y en las apariencias perceptivas, y va a tener más en cuenta las transformaciones que se realizan sobre los objetos. Se desligará paulatinamente de la percepción de los objetos, hacia las acciones concretas de los objetos. También, los niños construyen una lógica de clases y relaciones.

Las operaciones todavía están restringidas a la manipulación de objetos, es decir, que pueden realizarlas, sólo sobre objetos presentes o sobre situaciones concretas, que ya conocía de antemano. Los niños comienzan a realizar razonamientos cognoscitivos y acciones mentales que permiten llevar a cabo operaciones como la adición, la sustracción. Por último, el niño enfoca los problemas desde una perspectiva radicalmente distinta, puede aplicar todo un sistema de operaciones potenciales sobre los aspectos específicos, inclusive, opera desde la lógica y desde la matemática.

Comentado [SJ19]: De dónde se extrajo todo esto?

El **Objetivo** de este estudio exploratorio-cuantitativo es identificar, describir, y analizar la elección de los juegos que practican niños de 1°, 2° y 3° de primaria de escuelas oficiales y privadas, en contextos como son: el colegio, el barrio o casa, y el juego favorito, con el propósito de comparar si existen diferencias entre las variables y en la elección de los juegos.

Comentado [SJ20]: A lo largo de la introducción se mencionó que existen diferencias entre la elección del juego dependiendo la fase o estadio en el que se encontraba el niño, lo cual está más que comprobado a lo largo de la psicología del desarrollo. Aquí lo que faltaría especificar es de qué servirá conocer las diferencias entre las variables en la elección de los juegos y como el marco teórico de referencia me lleva a plantearme la necesidad de este estudio.

Método

Sujetos: 2167 niños y niñas de 1º, 2º, y 3º de primaria, de edades comprendidas entre los 5 a 13 años, tanto de escuelas privadas como oficiales, lo que nos reflejaría el nivel socioeconómico, ver tabla 1.

Comentado [SJ21]: Era necesaria esta cantidad de sujetos? Es algún tipo de acuerdo institucional? O un programa más amplio de diagnóstico e intervención? Cómo se llegó a este número final?

Comentado [SJ22]: Para ser de primero, segundo y tercer año de primaria el rango de edades es muy amplio. Faltaría especificar los rangos de edades por niños o un dato que nos describa a mayor profundidad esta muestra.

Comentado [SJ23]: ¿públicas?

Comentado [SJ24]: Cuál fue el método de selección de muestra? Por qué se menciona que reflejaría el nivel socioeconómico? Los niños de que región, ciudad, país, barrio fueron seleccionados? Se puede enriquecer esta sección con más detalles. No está de más..

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1º, 2º Y 3º DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

Materiales

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.

Comentado [SJ25]: Realmente esto determina el nivel socioeconómico? Hay que justificar la elección de esta variable como determinante del nivel socioeconómico o prescindir de esta distinción.

Procedimiento

Primera fase: aplicación del cuestionario en las escuelas que permitieron su aplicación y ante la presencia de la maestra o maestro.

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

Tercera fase: análisis cuantitativo de los datos, se organizaron los datos en función de las variables para la descripción de éstos, se utilizó el estadístico descriptivo y no paramétrico Crosstab para ordenar los datos.

Se obtuvieron los puntajes de los niños en términos de las más altas frecuencias 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.

El cuestionario contempla lo siguiente:

1.- Datos personales como son: edad, sexo, tipo de escuela, grado en el que se encuentra el niño/a.

2.- Las siguientes preguntas abiertas:

Comentado [SJ26]: No se habla de la protección de los datos del niño, ni de los padres o la escuela. Se llegó a algún acuerdo? Hay consentimiento informado?

¿Qué juegas con tus amigos en la escuela?

¿Qué juegas con tus amigos en tu casa o en el barrio?

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

Las instrucciones que se les dieron a los niños fueron claras y detalladas las siguientes:

- “Por favor, contesten este cuestionario, nos interesan sus respuestas. No importa el tiempo que se lleven pero traten de contestarlo con la verdad y lo mejor que puedan”.

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

Cabe aclarar que la población con la que trabajamos habían desarrollado completamente las habilidades de lectura y escritura.

Resultados

Se presenta los datos en frecuencia por la gran diversidad de juegos que los niños escribieron y los de más alta frecuencia se seleccionaron según niños y niñas en las diferentes variables atributivas. Y entre los juegos que eligen los niños y las niñas en los diferentes contextos: jugar en el colegio, jugar en el barrio o casa y el juego favorito.

En el *colegio* los niños y niñas juegan con mayor frecuencia *atrapadas* en los tres grados (ver figura 1)

Figura 1: Frecuencias de juego en el colegio de niños y niñas

En el *barrio o casa* juegan *muñecas* las niñas del primer grado y *futbol* los niños de 2º y 3º grado (ver figura 2).

Figura 2: Frecuencias de juegos en barrio o casa de niños y niñas

Por el tipo de escuela oficial y privada, las niñas de primer grado juegan más a las *muñecas* que los niños. Los del segundo grado juegan *atrapadas* y los de escuelas privadas presentan los puntajes más altos. Y los niños del tercer grado y de primaria

Comentado [SJ27]: Buena sección. Se puede ajustar al tiempo pretérito que marca la revista.

pública juegan al *fútbol* y obtienen las puntuaciones más altas de los tres grados (ver figura 3).

Figura 3: Frecuencias de juegos en el barrio o casa de niños

Y por último en *el juego favorito*, en el primer grado los niños juegan fútbol y las niñas muñecos, en el segundo grado los niños juegan *fútbol* y las niñas *escondidas*, y en el tercer grado ocurre lo mismo que en el grado anterior, la diferencia estriba en que aumenta la cantidad de las niñas que juegan *fútbol*, pero no en la misma proporción que los niños, en términos generales las niñas juegan más *escondidas* que *fútbol*; y en los niños es contrario el efecto juegan más fútbol que *escondidas* (ver figura 4).

Figura 4: Frecuencias de juegos favoritos de niños y niñas

En la figura 5 observamos, una vez más, los importantes incrementos en la frecuencia de los niños que juegan el fútbol, en tanto, en las niñas el juego *escondidas* es el que más les gusta. El *fútbol* se juega más en escuelas públicas que en escuelas privadas, y el juego de *escondidas* se juega más en escuelas privadas que en escuelas públicas.

Figura 5: Frecuencias de Juegos favoritos y tipos de escuelas

Discusión y conclusiones

Los juegos difieren por los contextos evidentemente, pero también por el género y por razones propias de las etapas del desarrollo psicológico.

En *el colegio* el juego que más se presenta es *atrapadas* en los tres grados, posiblemente las condiciones en las escuelas propicien este tipo de juego, porque en ese contexto se concentra una gran cantidad de niños, lo cual favorece jugar este juego, pero también hay que considerar el hecho, de que los niños más pequeños disfrutan y juegan juegos propios de los sensoriomotores, en donde lo importante es el ejercicio, las sensaciones y el placer de correr para atrapar a alguien.

Comentado [SJ28]: Faltaría especificar las limitaciones del estudio y justificar las conjeturas no con el sentido común derivado de la lectura de las teorías del desarrollo, sino con estudios relacionados o previos. Es válido y necesario citar en esta sección los estudios que complementen, respalden o refuten los hallazgos propios.

En el *contexto de barrio o casa* se destaca la cualidad de género, las niñas más pequeñas de primero de primaria juegan a las *muñecas*, en tanto los niños de segundo y tercer grado juegan el *fútbol*. En las escuelas públicas, en el primero grado lo que más juegan las niñas son a las *muñecas* y en el tercer grado se presentan los mayores puntajes en el *fútbol*, y en el segundo grado el juego *atrapadas* es el que presentan los más altos puntajes en las escuelas privadas.

Comentado [SJ29]: Hay que cuidar el no repetir los resultados como tal y emitir en cambio una opinión o conjetura basada en evidencia.

En el *contexto del juego favorito*, el *fútbol* es el juego más practicado en los niños. Los chicos toman la iniciativa de practicarlos quizás, la mayor influencia es la que ejercen los medios de comunicación hoy en día. Cada persona admira a alguien destacado en el mundo deportivo por lo que en ocasiones, principalmente los niños, tratarán de imitar sus habilidades para demostrar dicha admiración y posiblemente desearán ser futbolistas para alcanzar la fama y su elevado status socioeconómico.

Las elecciones hechas por los niños y las niñas están sujetas también a razones de género, claramente el *fútbol* tiene un gran valor y fuerte impacto sobre los niños, mientras en las niñas los juegos simbólicos, específicamente el juego de roles, como el de las *muñecas* y también los *juegos sensoriomotores como atrapadas* y las *escondidas*, ejercen una influencia definitiva.

Por otro lado, en cada uno de los *contextos*, se estimula el jugar diferentes juegos, en el *colegio* se aprovecha la gran cantidad de niños que hay y quizás propicia que las niñas y niños se integren con sus compañeros y jueguen conjuntamente a las *atrapadas* o a las *escondidas*. Por otro lado, en las niñas más pequeñas tanto en el

barrio o casa, como en el *juego favorito* prefieren jugar a las *muñecas*, esto podría deberse a que en esta etapa del desarrollo del pensamiento lógico se encuentra la formación del pensamiento objetivo simbólico éste juego eminentemente simbólico es ejemplo de ello.

También es usual que los niños se identifiquen más en roles propios de su género, en el caso las niñas sería el cuidar a niños, por lo que prefieren jugar a la muñecas; o bien no tienen modelos a emular tan prestigiados y famosos como es el caso de los niños por los futbolistas que gozan de una extraordinaria popularidad y por ello elijen los niños mayoritariamente jugar al futbol.

Este estudio exploratorio puede ser una opción importante para diseñar un sistema de enseñanza aprendizaje basado en las elecciones de los juegos de los niños y niñas mexicanas en estos grados para motivarlos a participar de forma más activa y mejorar su aprendizaje. Además promover una mejor socialización entre niños y niñas.

Comentado [SJ30]: Esta es una buena conclusión que se puede abordar con mayores detalles. Se podría empezar a hablar de ella en el objetivo del estudio y remarcar más la importancia en la introducción. Desarrollar esta conclusión con mayor detalle y especificidad de lo que se está hablando fortalece la sección.

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

Referencias

1. Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
2. Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
3. Bisquerra, A. R. (2000): *Consideraciones sobre la clasificación de las emociones. En: Educación Emocional y Bienestar. Monografías Escuela Española*. Barcelona España.
4. Bruner J. (1989). *Acción pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza
5. Caillois, R (1986) *Los juegos y los hombres. México Ed. Fondo de Cultura Económica. Pp. 15-34.*
6. D'Agostino, M. y Raimbalult A.M. (2004). El juego en el desarrollo del niño. *Revista Psicología: Enero Febrero*
7. Darwin, C. (1984). *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*. Madrid España, Editorial Alianza.
8. Delval, J (1991). *Creecer y pensar. La construcción del conocimiento en la escuela*. Barcelona, Paidós.
9. Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. México: Siglo XXI de España Editores.
10. Elkonin, D.B. (1980). *Psicología del Juego*. Madrid, España. Ed. Pablo del Río.
11. Flavell, J.H. (1979). *La psicología Evolutiva de Jean Piaget*. Buenos Aires Argentina, Ed. Paidós

Comentado [SJ31]: Favor de revisar con mayor detenimiento la puntuación requerida para referenciar conforme a la APA.

12. Garzarelli, J.C (2005): *El Juego, soporte del Deporte. Parte I. Revista Electrónica. Psicología del Deporte. Buenos Aires.*
13. Gómez. RB. (1991). *Juegos infantiles tradicionales en la provincia de Mendoza.* Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo, Argentina.
14. Hugges, F.P. (2006). *El juego su importancia en el desarrollo psicológico del niño y del adolescente.* México: Editorial Trillas.
15. Huizinga, J. (1970) *Homo Ludens: a study of the play element in culture.* New York. J. Harper Editions
16. Navarro, A. V. (2002): *El afán de jugar. Teoría y Práctica de los juegos motores.* México. Editorial Manual Moderno.
17. Piaget, J. (1946/1992). *la formación del símbolo en el niño.* México. Editorial fondo de cultura económica.
18. Piaget, J. (1995) *Seis estudios de psicología.* Colombia. Ed. Labor
19. Ramírez, D. R. N. (2004): *La inteligencia emocional en estudiantes universitarios. Revista Electrónica de Psicología. UNAM FES Iztacala. (Enero). No. 7 (1) (en Red).*
20. Sroufe, A. (2000) *Desarrollo Emocional. La organización de la vida emocional en los primeros años. Gran Bretaña. Ed. Oxford*
21. 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)*

Comentado [SJ32]: La obra de 1946 está citada como citada en otra obra (Aizencang). Si es así, de esta referencia se debe de quitar la obra de 1946 y dejar sólo la de Aizencang.

Comentado [SJ33]: Cuando está en línea se proporciona la fecha en la que se consultó y el link.

[Insertar el título de la cornisa en MAYÚSCULAS (Máximo 50 caracteres)]

23

22. Vygotski, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.
Barcelona, España. ED. Grijalbo

23. Vigotsky, L.S. (1970). *Psicología del arte*, Barcelona, Editorial Barral.

24. West, J. (2000). *Terapia de Juego Centrada en el Niño*. México. Editorial Manual
Moderno.

25. Winnicott D.W. (1995). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

Comentado [SJ34]: No corresponde con la cita en el texto, seguro es sólo revisar bien el año.

[Insertar el título de la cornisa en MAYÚSCULAS (Máximo 50 caracteres)]

24

LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN DIFERENTES CONTEXTOS

Tabla I: muestra seleccionada de niños de primaria inferior

Grado escolar		Tipo de escuela		Total
		Pública	Privada	
1° primaria	Masculino	157	131	288
	Femenino	191	114	305
	Total	348	245	593
2° primaria	Masculino	231	171	402
	Femenino	209	175	384
	Total	440	346	786
3° primaria	Masculino	198	193	391
	Femenino	224	173	397
	Total	422	366	788
Total	Masculino	586	495	1081
	Femenino	624	462	1086
	Total	1210	957	2167

Comentado [SJ35]: Habría que revisar las edades de los niños en los distintos grados escolares.

Tabla [Insertar aquí el número de tabla]

[Insertar aquí el título de la tabla]

[Insertar aquí la tabla]

[Si tiene más de una tabla utilice una página para cada una de ellas siguiendo el formato descrito en la parte superior de esta página]

[Insertar el título de la cornisa en MAYÚSCULAS (Máximo 50 caracteres)]

25

**LOS JUEGOS ELEGIDOS POR NIÑOS DE 1°, 2° Y 3° DE PRIMARIA EN
DIFERENTES CONTEXTOS**

Nota importante: [En archivo anexo al documento envíe el archivo editable de las tablas de este trabajo de preferencia en Excel, PowerPoint o Number]

Figuras

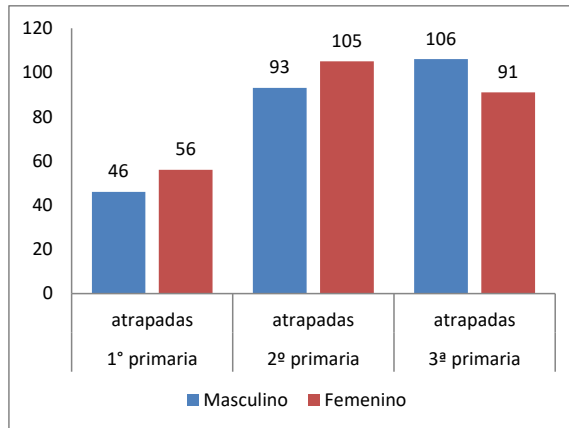


Figura 1: Frecuencias de juego en el colegio de niños y niñas

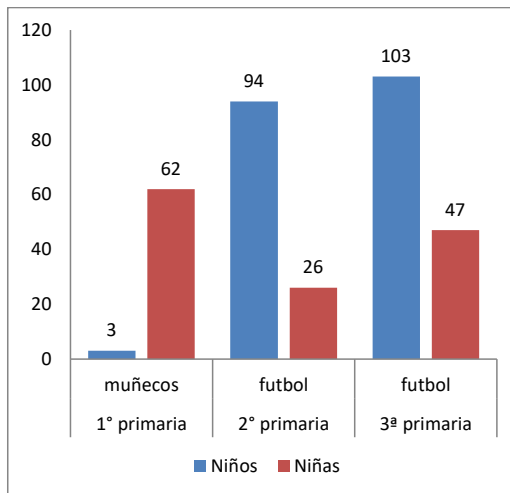


Figura 2: Frecuencias de juegos en barrio o casa de niños y niñas

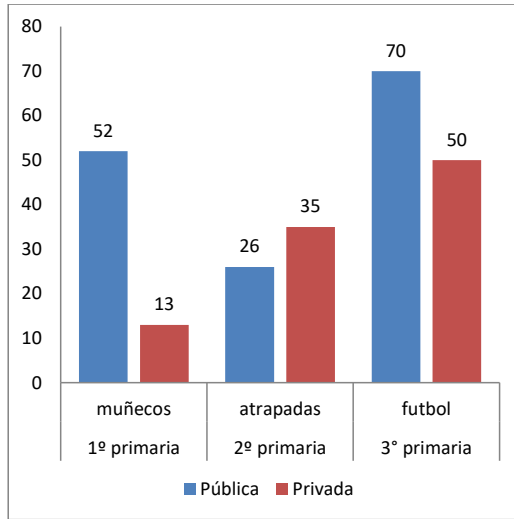


Figura 3: Frecuencias de juegos en el barrio o casa de niños

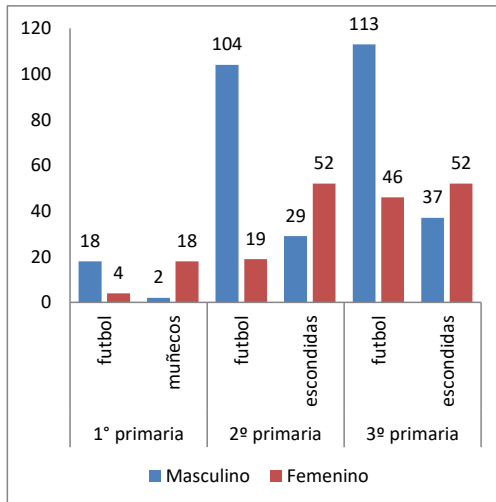


Figura 4: Frecuencias de juegos favoritos de niños y niñas

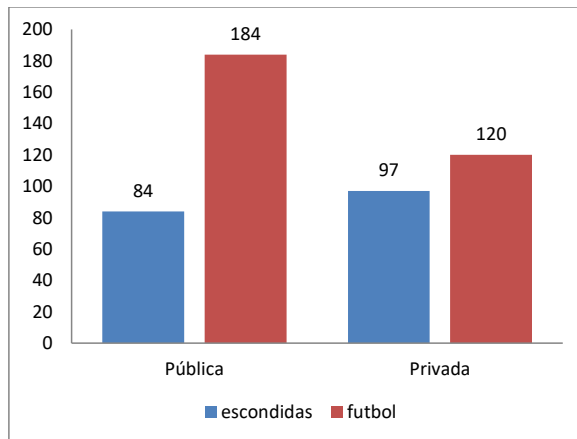


Figura 5: Frecuencias de Juegos favoritos y tipos de escuelas

Figura [Insertar aquí el número de la figura]

[Insertar aquí el título de la figura]

[Insertar aquí la figura en cualquiera de los siguientes formatos JPG, PNG o GIF]

[Si tiene más **de una figura utilice una página para cada una de ellas siguiendo el formato descrito en la parte superior de esta página]**

Nota importante: [En archivo anexo **al documento envíe el archivo editable de las figuras de este trabajo de preferencia en Excel, PowerPoint, Number o PhotosShop]**