

LOS DIBUJOS SOBRE EL JUEGO DE NIÑOS PREESCOLARES

Milagros Damián Díaz

María Eugenia García Robles

Facultad de estudios Superiores Iztacala UNAM, México.

Resumen

El objetivo de este estudio exploratorio, fue identificar los juegos que practican y los dibujos que hacen los 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 los juegos que practican en la escuela, en el barrio, y el juego favorito. Procedimiento: mediante un cuestionario se obtuvo información sobre los juegos y se organizaron 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: los niños fútbol y las niñas, pelota. 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. Y por sus expresiones pictóricas lo que dibujan sobre los juegos fueron: figura humana, sol, casas, árbol, carros, y animales. Discusión y conclusiones: se presentan diferencias en sus selecciones en cuanto al género y a los contextos seleccionados colegio, barrio o casa y el favorito. Sus dibujos sobre los juegos coinciden con las razones evolutivas.

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

Abstract

Exploratory study whose objective was to identify the practiced games that preschool children in different situations. Method: 506 children aged 4-6 years old. Printed questionnaires, pencils, colors were used. The task was to write and / or draw games that practiced in the school, in the neighborhood, and the favorite game. Procedure: a questionnaire about the games was obtained and organized according to the attributive variables (gender, type of school, academic degrees and contexts). Results: generally the games that children play at school were: boys soccer, and girls ball. Games more practiced by the children in the neighborhood or house are: cars and dolls respectively. Favorite games they play most often are: boys and girls soccer dolls. And his pictorial expressions drawn on what the games were: human figure, sun, houses, tree, carts and animals. Discussion and conclusions: differences in their choices in terms of gender and the selected favorite school contexts, neighborhood or house and are presented. His drawings of the games match the evolutionary reasons.

Keywords: preschool, games, school contexts, neighborhood or home favorite drawings.

En la real academia de la lengua jugar es la acción del pasatiempo o diversión. En la declaración de los derechos de los niños y las niñas, las Naciones Unidas afirman que: “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (UNICEF, CIDH, 2013).

En la primera infancia (Piaget e Inhelder 1988) desarrollan tres tipos diferentes de funciones: la función del conocimiento, la función de la representación, y por último la función de la afectividad. Las funciones del conocimiento se refieren al desarrollo del pensamiento lógico con sus fases: primera

formación de la inteligencia motora, la segunda fase formación del pensamiento objetivo simbólico y la tercera fase, formación del pensamiento lógico concreto.

La función de la organización de la realidad que acusa al objeto y a los principios físicos de invariación con sus respectivas fases: el esquema sensoriomotor del objeto, la segunda el concepto intuitivo de número y cantidad. La tercera fase el concepto lógico operativo de número y de cantidad. Las funciones de representación, que implican al juego, la imitación, el dibujo, y el lenguaje.

Y finalmente la función afectiva que se inicia con la primera fase de manifestaciones afectivas elementales como son las acciones instintivas y reflejos afectivos. Continúa con la segunda fase percepciones afectivas egocéntricas y la elección de objeto. La tercera fase de la función afectiva es el juicio moral no-independiente y la tercera fase y última es el juicio moral independiente y la voluntad. Una fase adicional función vendría siendo la continuidad del desarrollo psíquico.

Mediante las actividades lúdicas de los niños en las cuales participan a temprana edad, dependerán los aprendizajes que adquirirán en el futuro; por ejemplo: la percepción de su propia persona, las pautas de relación con los demás y el desarrollo de sus capacidades para conocer el mundo, pensar y aprender permanentemente; la curiosidad, la atención, la observación, la formulación de preguntas, las explicaciones, la memoria, el procesamiento de información, la imaginación y la creatividad y muchas más.

En el Programa de Educación Preescolar uno de los postulados principios es el proceso de aprendizaje y la característica infantil del juego que alude a: “el juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples, es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de sus necesidades de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias”

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 este, sin perder su sentido placentero, adquiera además, *propósitos educativos* acordes con las competencias que los niños deben desarrollar (PEP, 2004).

Valiño (2006) menciona que jugar implica procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos constituyen los elementos cognoscitivos necesarios para todos los aprendizajes específicos que integran las áreas curriculares. Esta manera de analizar el juego permite comprender que jugar es en sí mismo un indicador de desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Tejerina (1999) 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.

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, y por consiguiente pasa por diversas fases y modalidades a la par que progresa el niño. Para Piaget el juego surge por el simple placer funcional, es decir, por asimilación de la realidad, así nace el juego de ejercicio. Ya que no está dotado de símbolos, ficciones o reglas es comparado a la conducta animal. Sin embargo, este tipo de juego es la base para los posteriores tipos de juegos simbólico y reglado.

Piaget (1961) señala que el juego surge de manera espontánea, donde los niños buscan placer, que el juego es desinteresado, y los niños descansan al jugar, y opina que el juego es “cierta orientación de la conducta o un polo general de toda la actividad” (p.154). Jugar significa tratar de comprender el

funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse los intercambios y los procesos interactivos entre los jugadores.

Piaget asocia las estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego de ejercicio (animal, sensorial y motor), el juego simbólico (abstracto, ficticio), y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Vygotsky (2003) considera que el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno, con un marcado carácter social, que el juego es una actividad social en donde, mediante la cooperación de los niños logran adquirir papeles (roles) que son complementarios con el juego. Desde esta perspectiva el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce durante el juego, en el cual se crea una zona de desarrollo próximo, donde el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

Este autor se preocupa principalmente por el juego simbólico, en donde afirma 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.

En la misma línea, Elkonin (1980) afirma que el juego es una variedad de la práctica social consistente en reproducir una acción, como parte o en su totalidad, así cualquier fenómeno de la vida está al margen de su propósito real. Sin embargo, desde el punto de vista del que juega es una forma única de entender la realidad.

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, p. 55).

El autor menciona que en el juego, el niño logra metas sin proponérselo y sin sentirse frustrado cuando no las alcanza, porque la propia realización de la actividad resulta ser placentera. También señala que el juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar, y posiblemente a ser él mismo.

Bruner (1986) relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos que les hace depender de sus progenitores durante períodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas de las crías de estas especies pueden jugar es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto. Una versión antropomórfica considera que el niño juega porque no tiene que trabajar.

El juego como actividad innata del ser humano, es espontáneo e individual, tan necesario que contribuye al desarrollo emocional, social y físico del niño (Meneses y Monge, 2004).

Pensamiento intuitivo o preoperacional

La muestra de los niños que elegimos en este estudio corresponde básicamente a la *etapa del subperíodo preoperatorio*, las características representativas del pensamiento preoperativo que a continuación se exponen son parte del proceso cognoscitivo para alcanzar el pensamiento lógico:

1. la inteligencia preoperatoria es capaz de comprender simultáneamente diferentes acontecimientos y situaciones.
2. los niños tienen habilidades para representar una acción mediante el pensamiento y el lenguaje pues su pensamiento prelógico se afianza en la función simbólica.
3. 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.
4. buscan comprobar un fenómeno y clasificarlo pero tienen escasa capacidad de reflexión sobre la propia acción.
5. hacen juicios con base en las apariencias percibidas inmediatas, tienden a centrarse en un solo rasgo y carecen de toma de conciencia.

6. tienen dificultades para ponerse en el lugar del otro (egocentrismo).
7. manejan un pensamiento irreversible. No son sensibles a las contradicciones.
8. no logran realizar una correcta lectura de la experiencia, de lo que está sucediendo.
9. los niños pueden aplicar todo un sistema de operaciones potenciales sobre los aspectos específicos.
10. operan desde la lógica y desde la matemática, desligándose paulatinamente de la percepción de los objetos hacia las acciones concretas de los objetos (Delval, 1994; Piaget, 1991).

El *dibujo*, que nos atañe especialmente en este trabajo, es una imagen interna, en donde el niño reproduce más lo que sabe, que lo que ve. Las representaciones de la función semiótica exhiben avances importantes del desarrollo cognoscitivo de los niños que deben tomarse en cuenta para conocer su nivel de pensamiento y así establecer y dimensionar los juegos que practican en diferentes contextos para a continuación, y en caso necesario, planificar tareas, juegos, ejercicios, procedimientos de análisis e intervención etc. para incidir directamente en las necesidades de enseñanza-aprendizaje de los niños tomando en cuenta las características del subperíodo preoperatorio.

Conforme transcurre el desarrollo del niño, las manifestaciones de la función semiótica representan obstáculos para alcanzar el pensamiento lógico pues interfieren en los problemas de conservación. Sin embargo, son necesarias para que el desarrollo prosiga de manera natural al siguiente estadio, el de operaciones concretas (Labinowicz, 1998).

Características del dibujo en edad preescolar

El dibujo del niño es una forma de juego, durante la infancia y hasta el comienzo de la adolescencia, la mayoría de los niños realizan regularmente, una serie de actividades gráficas, expresivas y que tienen relaciones complejas con la realidad. Bajo diversas técnicas los niños trazan, de cierta forma su representación del mundo. El dibujo es una forma y medio de expresión libre en la que los niños y adultos dan evidencias y proyecciones de su propia personalidad y sentimientos hacia los demás (Corman, 1979).

Piaget e Inhelder (1998) mencionan que el dibujo infantil es la expresión gráfica de las funciones de representación, el dibujo espontáneo se halla relacionado con el juego simbólico, mientras el dibujo hecho mediante un modelo desempeña un papel esencial para la técnica de la imitación.

Acaso, en su investigación sobre el dibujo infantil, propone que el niño debe dibujar por tres razones fundamentales: dibujar impulsa el crecimiento del proceso de simbolización general (desarrollo intelectual), dibujar desarrolla su capacidad de expresión (desarrollo emocional) y por último dibujar impulsa su creatividad. Inclusive la autora cita "Simbolizar, expresar y crear forman parte del desarrollo cognitivo del niño por lo que impulsar su expresión plástica es fundamental para su crecimiento integral" (2000, p.42)

Di Leo (1985) explica que el dibujo es una extensión del juego motor, por medio del crayón deja su marca en una superficie, aunque hay uniformidad en lo que dibuja, también hay variación en cómo se enfrenta y realiza la actividad, y hay variación en el modo que se considera un indicio valioso para la comprensión del temperamento y personalidad del niño. En el continuo avance de una etapa a otra, los dibujos presentan un progresivo desarrollo cognoscitivo, la visión del mundo en el niño y sus sentimientos hacia el mundo de las personas y cosas.

Para (Read citado en Acaso, 2000) la expresión plástica es un proceso de desarrollo emocional, que afirma que los niños dibujan, modelan o pintan para satisfacer una necesidad de expresión innata, así la estimulación artística es necesaria para que el niño esté emocionalmente sano. Las niñas y los niños mediante el dibujo o el modelado expresan un lenguaje que no es verbal, con el fin de liberar su ansiedad, sus miedos, sus problemas, etc.

Read (2006) afirma que las imágenes son tan importantes como las palabras en la construcción del pensamiento, el dibujo infantil debe integrar el razonable equilibrio entre la adquisición de

conocimientos, la habilidad manual y el empleo de ambas cosas en la expresión de ideas. De tal forma que el niño dibuja lo que entiende, piensa, conoce, no lo que ve. La actividad gráfica en el niño puede carecer no solo de toda actividad representacional, sino de todo intento imitativo.

Corman (1979) menciona que el niño al dibujar está influido por sus estados afectivos, por sus sentimientos, deseos, temores, atracciones y repulsiones, además nos revela rasgos de su personalidad y de sus conflictos íntimos.

Las tareas del dibujo son por lo tanto fundamentales para el desarrollo simbólico del niño, que en este caso utiliza como medio de expresión el lenguaje visual, el lenguaje escrito y el oral, que los aprende a manejar de manera diferente (Acaso y cols. 2002)

Las etapas del dibujo

Muchos niños representan sus vivencias afectivas mediante dibujos simbólicos, el paso de una etapa a otra es gradual, con frecuencia hay retornos a niveles anteriores pero con una tendencia progresiva hacia un nivel superior. Durante muchos meses, el garabateo cada vez más tiene intentos de representación, eventualmente una actividad que era predominantemente motriz y emocional se vuelve más controlada por la cognición.

Las primeras etapas de la actividad gráfica no deben eliminarse o acelerarse; necesitan integrarse al continuo total del desarrollo pues son huellas del camino hacia la objetividad visual (Di Leo, 1985).

Romero (1998) menciona que el *garabateo* traza el desarrollo del lenguaje plástico infantil, que va desde la actividad sensoriomotora al *realismo*, que es el último escalón en la evolución del dibujo. Cuando el niño se desarrolla hasta el punto que sus movimientos corporales pierden su carácter de reflejos y se subordinan cada vez más al control cortical, se vuelven también más adaptables, expresan más actitudes, pensamientos y sentimientos.

Es usual invalidar el garabateo como simple ingreso no coordinado del dibujo representativo, y a la búsqueda de signos, sin embargo, Corman (1979, p. 34), afirma "se ha aprendido a otorgar significación a la dirección de trazo, presión, tiempo y continuidad", Tal como lo menciona el autor el niño no dibuja tal como ve, porque sería incapaz de ello, sino como él lo concibe, lo cual está en función de su nivel de desarrollo psicomotriz.

Las fases del dibujo espontáneo son las siguientes al inicio en:

- a. la primera fase el estadio del *garabateo* el niño no persigue ninguna intención representativa. El que garabatea no parece tratar de decirnos nada; el garabato es personal, no objetivo, y no comunicativo. El niño goza con la actividad motora rítmica y deja una impresión sobre el papel: movimiento, ritmo y creación a diferencia del adulto quien escribe (Marín, 1998).
- b. La segunda fase es el dibujo simbólico, el niño representa su realidad es decir el niño no dibuja el objeto mismo sino la representación de lo que él se ha hecho de ese objeto. El niño no dibuja el objeto como lo ve, sino lo que sabe de él (Piaget e Inhelder, 1998).
- c. La tercera fase aparece la imagen virtual, el niño reproduce la realidad como la ve en la ambiente y descubre observando imágenes las reglas de la perspectiva.

Otras clasificaciones más actuales sobre el dibujo es la de Barón (2005) hace referencia a tres fases:

- a. la primera el garabateo 18 meses a los tres años,
- b. la segunda la representación de la realidad (cuatro a seis años)
- c. la tercera fase el inicio a la escritura (siete a nueve años) y
- d. la cuarta y última fase se refiere a la madurez de la escritura (diez a 14 años).

Elementos de análisis para los dibujos de los niños

Martínez (2000) encontró en su investigación sobre la construcción del conocimiento que mediante los dibujos espontáneos de niños de tres a diez años existen diversos **vínculos o nexos**

(dependiendo del significado del dibujo) los cuales se localizan en los dibujos de los niños de cinco años:

Nexo afectivo: unen dos o más dibujos por razones de tipo emocional.

Nexo funcional: trata de conectar con algo o con alguien para llegar a una finalidad práctica, mostrando aquello para lo que sirve.

Nexo orgánico o ecológico: vincula el sentido de uno o más dibujos a un espacio o elemento y completa el significado, haciendo corresponder la coherencia semántica con la disposición topológica que le da sentido.

Nexo social o cultural: implica la expresión de una conciencia con relación al medio y a los símbolos y emblemas, justificando el consenso de ciertos significados. Es preciso decir que los nexos no se dan por separado sino que se encuentran relacionados entre sí o se superponen, sin embargo, se distinguen niveles y prioridades de representación.

Martínez (2000) llega a la conclusión de que los niños tienen una gran capacidad para representar y relacionar distintos símbolos en una composición coherente, también muestran el grado de adaptación emocional a su entorno, la construcción gráfica de un contexto supone una respuesta integrada, que incluye indicadores tanto formales como emocionales.

Acaso, Fernández y Ávila (2002) manejan tres **sistemas** de representación en los dibujos: *personal*, *cultural* y *antropológica*, estos sistemas son los que sustentan los símbolos de los niños, son la base de su estructura de referencia estética y por lo tanto, del componente iconográfico del que partirán tanto para la comprensión como para la producción de sus imágenes y otros productos visuales.

Con respecto a cómo dibujan los niños se han encontrado en diversas investigaciones, características que coinciden en las particularidades formales de los dibujos infantiles, desde el momento en que comenzó a considerarse el dibujo infantil como una forma de expresión propia del niño, acorde y relacionada con su manera peculiar de ser y concebir el mundo (Marín 1998), (Estrada 1987, cit. Marín 1998) y Romero (1998) se encontraron los siguientes principios:

1. *principio de aislamiento de cada parte del conjunto.* Para representar un conjunto de elementos similares, la mano y los dedos, el cabello y cada uno de los pelos, etc., se preferirá dibujar los elementos constitutivos, uno a uno.
2. *principio de imperativo territorial:* cada cosa dispone de su espacio propio e intocable, por lo que es difícil que aparezcan solapamientos, ocultamientos o superposiciones, como es el caso de los sombreros, armas o juguetes tangentes a la parte del cuerpo que corresponden.
3. *principio de la forma ejemplar.* Entre los posibles modos de representación de un objeto se preferirá aquel que mejor describe sus principales cualidades.
4. *principio de abatimiento.* Los elementos particularmente verticales (personas, casas, etc.) serán dibujados frontalmente y los elementos horizontales en particular (campos cultivados, piscinas, carreteras, etc.) aparecerán a vista de pájaro, esta característica empieza a aparecer en dibujos de niños de tres años (Estrada, cit. en Marín, 1998)
5. *principio de simultaneidad de distintos puntos de vista.* Cada parte de la figura se dibujará de acuerdo con el punto de vista que más se aproxime a la forma de esa parte.
6. *principio de aplicación múltiple o esquematización* una misma forma puede servir para representar muchas cosas diferentes, consiste en utilizar una figura simple (círculo, triángulo u otras no necesariamente geométricas) para representar una gran variedad de objetos o partes del cuerpo humano.
7. *principio de línea base,* significa que los personajes o los objetos necesitan un punto de apoyo explícito sobre el cual situarse, en una investigación realizada por (Estrada, ob.cit.) estableció que los niños ocupan este apoyo desde los tres años o utilizan alguna otra estrategia como dibujar en el borde de la hoja.

8. *principio de perpendicularidad*, se refiere a la relación entre un objeto y la base de la que se apoya es de preferencia perpendicular, sea cual sea la orientación de esa base.
9. *principio de la importancia del tamaño*, lo más importante ya sea desde el punto de vista emocional, funcional o semántico debe tener un tamaño mayor que lo secundario. Para Romero (1998) los dibujos infantiles con exageraciones de tamaño de las figuras pintadas o en partes significativas de ellas, es porque están directamente implicadas en el desarrollo de una acción o que tienen una mayor carga significativa.
10. *principio de rayos X*. Se dibuja todo lo que sea necesario describir explícitamente en la imagen. De este modo se podrá contemplar tanto el interior como el exterior de los edificios, vehículos, personas, etc. La edad en la que es frecuente encontrar este rasgo es entre 6 y 8 años según (Estrada, cit. en Marín, 1998). Con esta característica el niño dibuja a la vez lo que se ve y lo que no se ve pero que sabe que está y que le es fundamental para incorporar en su dibujo una experiencia completa (Romero, 1998).

Y por último, se añadió la clasificación de Estrada (1987 cit. Martín 1998) que trata sobre los **temas de los dibujos** que los niños usan dependiendo de la edad. Los que aparecen con mayor regularidad en los dibujos infantiles es la figura humana, al final de la etapa del garabateo, y que se mantendrá como favorito a cualquier edad.

Lo más importante en este trabajo es saber qué dibujan los niños en edad preescolar y lo que ellos representan de manera gráfica sería lo que más les interesa, en este sentido lo más importante para ellos son las personas que le rodean, por lo tanto, en el dibujo espontáneo lo que más va a aparecer es la figura humana (Di Leo, 1985).

Estrada (citado en Marín, 1998) evalúa que en ciertas edades existen bastantes formas comunes, por lo que le pareció conveniente distinguir entre varios períodos homogéneos y universales por los que atraviesa el dibujo infantil. De las múltiples cosas que lo rodean, el pequeño selecciona árboles, casas y si dibujan animales generalmente aparecen con rostro humano y sonriente.

Pero más allá de su mundo físico, el niño está fascinado por las cosas que maravillan e interesan a la humanidad: el sol, la luna, las estrellas. El sol aparece en muchas de sus escenas representado con un círculo con rayos, de hecho en las diversas investigaciones que se han acumulado a través de todas las épocas, culturas y países, esta representación simbólica del sol es la misma, como si los niños hubieran acordado hacerlo de esa manera (Di Leo, 1985).

Objetivo

El primer objetivo de este estudio es identificar y describir los juegos que más practican niños y niñas de nivel preescolar en tres diferentes situaciones colegio, casa o barrio y favorito. Y el segundo objetivo es presentar análisis cualitativos de algunas formas pictóricas que representan los juegos seleccionados por los niños y niñas en diferentes contextos.

Método

Sujetos: 506 niños y niñas de 2º, y 3º de preescolar, de edades comprendidas entre los 3 a 6 años, el mayor grosor era entre los 4 a 5 años para cada grado, tanto de escuelas oficiales como privadas, 256 niños y 250 niñas respectivamente.

Aparatos y materiales: Cuestionarios impresos, computadora y programa estadístico SPSS, grabadora, mesas y sillas, lápices y colores.

Variables atributivas: género, grados escolares y dos niveles socioeconómicos asociados a las escuelas públicas y privadas.

Variables dependientes: el Juego que se practica en la escuela, el Juego que se practica en el barrio o en la casa y el Juego favorito. Los análisis de los dibujos que acompañan los juegos.

Procedimiento

Primera fase: aplicación del cuestionario, los directivos de las escuelas otorgaron el permiso para la 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 juegas con tus amigos en la escuela y en tu casa o barrio?

¿Cuál es su juego favorito y cómo se juega?

Las instrucciones fueron: *“Por favor, contesten este cuestionario porque nos interesan sus respuestas, 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 anotaba en hojas anexadas, la interpretación que los niños le dieron a sus dibujos.

Segunda fase: se procedió a la captura de la información recabada en los cuestionarios en función de las variables a estudiar.

Tercera fase: Se seleccionaron al azar 25 cuestionarios de los niños y 25 de niñas para hacer el análisis y la interpretación cualitativa de los dibujos.

Resultados

En general, los juegos que eligen los niños y niñas son rondas, usos de juguetes didácticos, juegos 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, pero en menor medida.

Análisis cualitativo de los juegos

Y los juegos más practicados por los niños y niñas en los diferentes contextos son:

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 en este contexto.
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.
3. *El juego favorito*. El juego de mayor puntuación de los niños fue el *fútbol* y el de 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.

Análisis cualitativo de las formas pictóricas de los juegos que juegan los niños

Para fines prácticos de la investigación realizada, solo se presentan algunos casos de la muestra que se eligieron al azar, que representan los juegos que eligieron los niños en los diferentes contextos colegio, barrio o casa y favorito.

Las formas pictóricas hacen referencia al juego en los diferentes contextos como tema central. Los dibujos que hacen con mayor frecuencia los **niños** entre cuatro y seis años fueron: figura humana, sol, casas, árbol, carros, pasto, perro, montaña. Y en el caso de las **niñas** encontramos los siguientes: figura humana, gatos, patos, casas, carros, árboles, pasto, flores, nubes, sol, luna, lluvia, mariposas, perros. De manera general el *principio de aplicación múltiple* estuvo presente en todos los dibujos de **niños y niñas**, hubo curvas, rectas, circulares, ondulares, espirales.

También, utilizan el *nexo orgánico, ecológico o sistema antropológico* tanto **niños como niñas** dibujan elementos de la naturaleza únicamente de manera decorativa. Asimismo, el sistema *nexo personal* está presente en todas las creaciones de niñas y niños que dibujan sus preferencias lúdicas.

Es posible observar una sonrisa en las figuras humanas, incluso también en algunos dibujos de animales la trazan.

A manera de ejemplo y por razones de espacio solo se presentaran tres casos según el contexto.

En el Colegio:

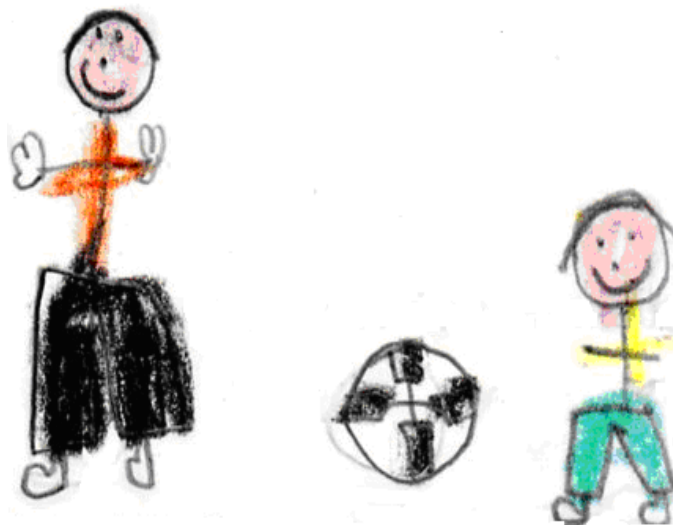
Lorena M. (5 años), *"me gusta jugar a la pelota a la casita y a la comidita"*.



Con respecto a los *temas* se encuentra que la niña está dentro de las preferencias que marca Estrada como características de esta edad. Ahora bien los *rasgos* que se encontraron son los siguientes: existe el principio de aplicación múltiple, el principio de línea base ya que los dibujos se encuentran situados en una misma altura, aunque la línea no es dibujada.

En el barrio o casa:

Niño (5 años) *"juego fútbol con mi papá"*



Aquí se observa sus preferencias en cuanto a la elección de juego o juguete cambian en función de la situación o contexto. El sistema nexo personal está en todas las creaciones de niños y niñas puesto que dibujan sus preferencias lúdicas; aquí observamos sonrisas en las figuras humanas que son familiares. Además, a diferencia del colegio en el hogar comparte tiempos y juguetes con personas mayores lo que significa probablemente, que el niño aprende las reglas y otro tipo de relaciones con sus familiares en casa, afianzando de esta manera fuertes lazos afectivos.

El juego Favorito:

Frida A. (5 años), "Lo que más me gusta es subirme a la resbaladilla y al columpio"



Por el nexo afectivo se puede observar que los niños y niñas dibujan algunos juegos representando algo que en ese momento les llena de curiosidad, duda, miedo o interés. Sin embargo, en este dibujo no se puede apreciar ni inferir el tipo de sentimientos que desean expresar. Pero por el argumento que la niña proporciona por los juegos dibujados está lleno de imaginación. Por el nexo funcional se evidencia que representa cómo se usan y para qué sirven las cosas realizando composiciones coherentes.

Discusión y conclusiones

En términos generales se describen a continuación los juegos con sus respectivos dibujos más practicados por niños y niñas en las tres diferentes situaciones y 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.

En el *colegio* niños y niñas juegan con mayor frecuencia el *fútbol* y *pelota* respectivamente, esta elección de juegos está marcada por el género y por el contexto pues como menciona Meneses y Monge (2004) estos juegos son típicos de las escuelas o de parques públicos; en general lo juegan en lugares amplios donde se practican, pues la aglomeración de niños lo propicia, cualquier juego necesita para su desarrollo un espacio determinado, la elección de juego está marcada por el contexto el cual corresponde a condiciones e intereses del mismo grupo (Giró 1998). Otra ventaja más de estos juegos es la interacción entre los niños lo que fomenta su socialización. 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.

Para Díaz (1997) estos juegos están ligados con la edad, los niños ejercitan su equilibrio, básico de la psicomotricidad. Y jugar con la pelota es más significativo entre los 4 a los 7 años de edad, pero no es un juego en sí mismo es un objeto que sirve para cumplir un objetivo, dominar las habilidades motrices. Podemos concluir que los juegos practicados en el colegio son neutrales, al ser jugados tanto por niños como por las niñas. Sin embargo, son pocas las niñas que juegan fútbol, mucho menos que los niños, en cualquier contexto.

Los niños juegan en *la casa o barrio* con los *carritos* con mayor frecuencia que las niñas quienes juegan a las *muñecas* con la más alta frecuencia que otros juegos. Es obvio que las anteriores

elecciones se encuentran vinculadas con el género (Díaz, 1997) y (Hughes, 2006) mencionan que la compra de los juguetes por parte de los padres determinan los juegos que jugaran los niños. Asimismo Vera y Martínez (2006) encontraron que los padres promueve en el niño juguetes que favorecen los roles: carros para niños y muñecas y trastes para niñas.

Por otra parte, esta 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 de la vida diaria en miniatura, 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.

En este estudio se ven reflejados en los dibujos de los niños juegos de roles significativos en muchos aspectos, en primer lugar porque el niño representa acciones cada vez más reales (Delval, 2011), en segundo estos roles que juegan son sociales y representan una experiencia directa (López y Taboada, 1983 cit. Linaza y Maldonado 1990). Concluimos que los juegos elegidos por niños y niñas en la situación de barrio o casa están relacionados directamente con el género y el contexto.

Con respecto al juego *favorito* el fútbol es el que cuenta con mayor frecuencia entre los niños y las niñas en las *muñecas*. El fútbol favorece aptitudes motrices como: coordinación, equilibrio, rapidez, agilidad y potencia. De acuerdo con Gonzáles y Trigueros (2006) cuya tesis de la elección del futbol está fuertemente influenciada por los medios de comunicación, habría que analizar de qué modo estos influyen en los niños y qué tipo de hábitos adquieren como consecuencia del impacto.

Las complicaciones económicas, políticas y sociales más el aspecto lucrativo del espectáculo, patrocinadores, televisoras, directivos y jugadores mueven enormes sumas de dinero (Bavoni, 2014). Por otra parte, el futbol es una práctica mundial que adquiere significados e interpretaciones particulares en cada contexto cultural. El autor afirma que los equipos de futbol son vehículos efectivos para cristalizar identidades futbolísticas que se usan con fines socio políticos.

A medida que las niñas progresan en su adaptación a la realidad, se sustituyen a nuevas formas lúdicas (Aizencang, 2005). Los juguetes de las niñas ahora son muñecas, casitas, electrodomésticos en miniatura referidos a temas de la familia, probablemente con el fin de identificarse con algunos miembros de esta (Damián, 2015). O bien influenciados por la dicotomía sexual y la jerarquización de las diferencias de género dominante y dominada (Sau, 1986)

En lo que respecta a las formas pictóricas se presentan diferencias en cuanto a los *temas*, las niñas son las que más decoran sus imágenes, en la mayoría de los dibujos están presentes figuras humanas. Es importante recordar que el eje central fue el juego y lo que aparece en los dibujos son los juegos y los juguetes más representativos para ellos. En términos generales, los dibujos que realizan la mayoría de los niños y niñas en este estudio corresponden a la etapa del *realismo intelectual*, ya que reproducen los detalles de los objetos que les parecen relevantes. De las múltiples maneras de hacer sus dibujos se encuentran las siguientes: *separan detalles, hay transparencias y abatimientos*. Los niños en esta etapa no dibujan lo que ven sino lo que saben de los personajes u objetos.

Bibliografía

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.
- Barón Salanova M. J. (2005). *El dibujo y la escritura infantil de los 18 meses a los 14 años*. 1ª ed. ISBN 84-9727-154-8. Madrid: Eos.
- Bavoni, F.E. (2014). *Los juegos del hombre, identidad y poder en la cancha*. 1ª ed. México, DF: Cal y Arena.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Bruner, J. (1972). *Acción pensamiento y lenguaje*. Comp. de José Luis Linaza. Madrid: Alianza.
- _____. (1986). Jugar, juegos y lenguaje En: J. Bruner (Ed) *El habla del niño*. México: Paidós.
- Corman, L. (1979). *El test del dibujo de la familia en la práctica médico-pedagógico*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Damián, Díaz M. (2015). Los juegos de los niños y su relación con expresiones emocionales. *Revista Mexicana de Psicología Educativa*, enero-diciembre, vol. 111 (1), 5-13.
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. 1ª ed. México: Siglo XXI.
- _____. (2011). *El mono inmaduro. El desarrollo psicológico humano* 1ª ed. México: Siglo XXI.
- 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*. 1ª ed. México DF: Trillas.
- Elkonin, D.B. (1980). *Psicología del Juego*. Madrid: Pablo del Río.
- 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.
- Marín, R. (1998). El dibujo infantil: tendencias y problemas en la investigación sobre la expresión plástica de los escolares. *Arte, Individuo y Sociedad* 1, 5-30.
- Martínez, L. (2000). La construcción del conocimiento en la iconografía espontánea de los niños. *Arte, Individuo y Sociedad*. 12. 17- 40.
- Meneses, M. Monge, M. (2004). ¿A dónde juegan nuestros niños y niñas? *Actualidades Investigativas en Educación*, 4 (2). 1-15.
- Mora, G. (1998). *El juego en educación preescolar*. Tesina de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional.
- Piaget, J. (1946-1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- _____. (1964-1991). *Seis Estudios de Psicología*. 1ª ed. España: Colección Labor Nueva serie 2.
- Piaget, J., Inhelder, B. (1998). *Psicología de la primera Infancia. Desarrollo Psíquico desde el nacimiento hasta los 7 años*. Capítulo 2 En: David Katz, D., Adolf, Busemann, Jean Piaget, y Barbel Inhelder. *Psicología de las edades del nacer al morir*. 9ª ed. Madrid: Morata.

- Programa de Educación Preescolar (2004). Secretaria de Educación Pública, vol. I, PEP Módulo 4 Pensamiento Matemático. Anexo 1.
- Programa de Educación Preescolar (2011). Secretaria de Educación Pública Vol. I, PEP
- Read, H. (2006). *Educación por el arte*. 1a ed. España: Paidós.
- Romero, J. (1998). El Lenguaje Plástico infantil y el período final de su desarrollo: otros planteamientos otras direcciones. *Revista, arte, individuo y sociedad*.10, 77-87.
- 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.
- Sau, V. (1986). *Ser mujer, el fin de una imagen tradicional*. 1ª ed, Barcelona: Icaria.
- Sroufe, A. (2000). *Desarrollo Emocional. La organización de la vida emocional en los primeros años*. Gran Bretaña. 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.
- Valiño, G. (2006). El juego en la infancia y en el nivel inicial. Ponencia y debate Intercambio para el fortalecimiento de políticas en educación inicial. Buenos Aires, Argentina. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Encuentro Regional de Educación Inicial.
- 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.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- _____. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. 6ª ed. Coyoacán: Akal.
- UNICEF, CIDH (2013). *El derecho del niño y la niña a la familia. Cuidado alternativo. Poniendo Fin a la institucionalización en las Américas*. México, DF. ISBN 978-0-8270-6095-1. Edit. Comisión interamericana de derechos humanos.