

Los juegos de los niños y su relación con las expresiones emocionales

The children's games and their relationship to the emotional expression

Milagros **Damián-Díaz**

correo electrónico (*e-mail*): mgmdd@servidor.unam.mx

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Iztacala
Av. de los Barrios núm 1, Colonia Los Reyes Iztacala,
Tlalnepantla, Estado de México, CP 54090.
MÉXICO.

Artículo recibido: 27 de noviembre de 2011; aceptado: 22 de marzo de 2013.

RESUMEN

La importancia del juego tiene, entre otros componentes, el emocional, ya que a través de éste el niño identifica, acepta y expresa sus sentimientos agradables y desagradables, como una forma de enfrentar la realidad. El objetivo de este trabajo fue identificar, describir y analizar la elección de los juegos favoritos de los niños y niñas, los juegos que practican en el colegio, y en la casa o barrio (2952 de 1° a 3° de educación primaria) tanto de escuelas privadas y públicas, con el fin de obtener información relevante para fundamentar la importancia y la utilidad psicológica del juego en los niños escolares. Los resultados muestran que las niñas a diferencia de los niños eligen más juegos relacionados con los roles que juegan los miembros de la familia tanto en los juegos favoritos los practicados tanto en la escuela como en la casa.

ABSTRACT

The importance of play is among others, its emotional component; because through it the child identifies, accepts and expresses its pleasant and unpleasant feelings, as a way of facing the reality. The aim of this study was to identify, describe and analyze the election of children's favorite games, the games they play at school, and at home or neighborhood (2952 from 1° to 3° grade of Elementary) of private schools as well as public schools, to obtain relevant information, to support the psychological importance and usefulness of the games of the children. The results show that unlike boys, the girls choose more games related to the roles of the members of the family in different the contexts, school, neighborhood and the favorite.

Palabras clave: juegos, niños escolares, desarrollo emocional, juego favorito, escuelas privadas, escuelas públicas.

Key words: games, scholar's children, emotional development, favorite game, private schools, public's schools.

Los niños desde muy temprana edad expresan en los juegos diferentes modalidades de relación con objetos y personas cargadas de significados emocionales. Clanzer (1999) menciona que jugar forma parte de la evolución psicológica del niño y siempre estará al servicio del despliegue sistemático de todo tipo de fantasías, adaptaciones, liberaciones y creatividad. Cuando una fantasía se desarrolla en el juego, el niño experimenta, como consecuencia, una sensación de placer.

El contenido del juego supone modos personales de dar forma, estructura y organización a los objetos lúdicos, ya que implica la búsqueda de satisfacción y frustración, dentro de un clima intermedio entre realidad y fantasía, el niño le otorga la cualidad del "como si" al juego, funcionando como espacio integrador de ensayo y elaboración de nuevas respuestas emocionales; en consecuencia, se producen momentos de integración entre sentimiento, pensamiento y acción a través del juego (Gimpelewicz, 2008).

La dinámica de juego espontáneo sin censura, hace posible proyectar significados propios, que permiten evocar el origen del propio comportamiento con las figuras familiares (padres, hermanos, tíos, abuelos, entre otros) para posteriormente reconstruir estos vínculos originales. Toda una gama de expresiones tanto sensoriales como motoras hasta las más elevadas, denominadas simbólicas y reglamentadas, forman parte del juego humano (Garvey, 1985).

Además, Clanzer (1999) señala la importancia fundamental que significa que los niños juegan y crecen mediante su estructura psicosocial. Y más adelante ellos mismos cambiarán sus juegos por otros, en la medida de sus necesidades.

Algunos investigadores del desarrollo infantil han descrito las funciones del juego en los niños, así Piaget (1992) dice que el niño jugando, elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales. Por otra parte, Winnicott (1981) considera que el niño juega para expresar sus sentimientos, para controlar la ansiedad, para establecer contactos sociales y para integrar su personalidad, además, este autor fortalece 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 están en plena libertad de crear.

Huizinga (1970) menciona que no hay que olvidar que el juego es tan antiguo como la cultura, lo cual presupone siempre una sociedad humana e incluso los

animales juegan desde pequeños. Freud decía que cada niño, en su juego, se comporta como un escritor creativo, ya que crea su propio mundo, o mejor dicho, reordena las cosas de su mundo en una nueva forma más agradable (citado en Garzarelli, 2005).

A través de los juegos los niños van conformando su mundo interno con la realidad externa, permitiéndole 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. De esta manera, le proporciona al niño una salida a la angustia que sentía. Los juegos también permiten al niño irse apropiando de la realidad que le rodea bajo la forma cultural imperante y se adecua a ésta a través de las normas de convivencia pertinentes para sentirse seguro y especialmente al hecho de que pertenezca a un grupo social (West, 2000).

Por otra parte, Darwin (1984) señala 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 se encuentra en un espectro que va del placer al displacer, y cada persona puede distinguir entre emociones agradables y desagradables, que no tienen que ver necesariamente con que sean buenas o malas. De estas emociones principales se desprenden otras, como los celos, culpa, vergüenza, sorpresa, envidia, que podrían tener un componente social.

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; lo vivencial que se puede sentir en el cuerpo, esto es, las reacciones fisiológicas que se manifiestan a partir de un sentimiento provocado por un evento externo y, finalmente, la reacción expresiva como los movimientos corporales que se realizan con un gesto, tono de voz, movimiento o reacción física-motora.

A partir de la necesidad de conocer y expresar las emociones principales el niño o niña se pone en contacto con el juego el cual le permite buscar la vía de incrementar o decrementar la magnitud de esas

emociones, ya sean éstas placenteras o no placenteras, e irá eligiendo los juegos acorde a sus necesidades psicológicas imperantes.

Si relacionamos la importancia del juego en la expresión de las emociones básicas y sus componentes, Mook (2005) menciona que para los niños el juego es divertido y también es su forma preferida de expresar de modo figurativo y simbólico su percepción de relaciones significativas, sentimientos y preocupaciones, esperanzas y aspiraciones.

El juego del niño está libre de las limitaciones de la vida diaria y posee sus propias tensiones internas, sorpresas y emociones, configuraciones y variaciones, la función del juego consiste en exhibir, mostrar e imaginar un mundo diferente de la realidad, que a menudo se manifiesta, mediante el papel que desempeñan sus personajes, independientemente de cualquiera que sea su naturaleza.

Schaefer (2004) afirma que la función del juego es una forma de expresión emocional que se ha utilizado desde hace muchos años como instrumento en la terapia psicológica y describe sus principales facultades terapéuticas:

- su poder de comunicación, es decir, que los niños de corta edad se expresan mejor en actividades lúdicas que con palabras.
- su poder docente, los niños aprenden y recuerdan mejor cuando la instrucción es divertida y agradable.
- su capacidad para estimular al Yo, los pequeños derivan una sensación única de poder, control y competencia a través del juego.
- por ser efectivo para la autorrealización de los niños, adolescentes y adultos que tienen la libertad y seguridad para ser completamente ellos mismos en el juego.

En el 2005, Schaefer agrega otras facultades terapéuticas del juego como:

- 1) Comunicación a través de la autoexpresión y autocomprensión.
- 2) Regulación emocional, que contiene elementos cognoscitivo-conductuales, etcétera.
- 3) Mejoramiento de la relación, a través de la alianza, el apego, la amistad con compañeros, la amistad con adultos.
- 4) Juicio moral.
- 5) Manejo de estrés.

- 6) Estimulación que comprende el poder, la competencia el autocontrol, la solución creativa de los problemas.
- 7) Preparación para la vida, los juegos los preparan en el intercambio de roles, en la repetición conductual, en el crecimiento y desarrollo psicológico.
- 8) Autorrealización.

Garzarelli (2005) expresa de manera similar que en el juego hay un lugar para la fantasía creadora, la imaginación y la adquisición de nuevas formas psicológicas. Evidentemente ante esta concepción e independientemente de la postura teórica del terapeuta, el juego tiene una función muy importante para la expresión emocional de los niños, lo que lo hace un instrumento terapéutico muy valioso, no sólo con niños, sino también con adolescentes y adultos.

Desde un punto de vista cognoscitivo, Piaget (1992) menciona que la evolución de los juegos de los niños se inicia con el juego sensoriomotor o de ejercicio, y se caracteriza por un inmenso placer funcional. Este tipo de juego sólo compromete funciones motoras, acciones relativas al aprendizaje, sensaciones y autopercepciones.

En una segunda etapa Piaget (1992) refiere al juego simbólico y plantea como novedad el surgimiento del símbolo lúdico. En este momento es cuando el pensamiento del niño está más claramente organizado, ya que existen objetos externos que son manipulables por los niños, el mundo del niño se ha poblado de personas y objetos reconocidos como externos y estos formarán parte de sus juegos infantiles. La consolidación de una nueva estructura mental explica la posibilidad de ficción en las actividades infantiles y con ésta, la evocación y la representación de objetos y situaciones ausentes. En el juego simbólico el niño transforma la realidad en función de sus necesidades y así logra disminuir las tensiones que encuentra en el contexto de las interacciones reales.

La tercera y última etapa, se caracteriza por el juego de reglas, que implica necesariamente una representación simultánea y compartida de los objetos y las acciones por parte de todos los participantes. Estos juegos se ven regulados por reglas que deben ser necesariamente acordadas o al menos aceptadas por todos los jugadores. En un primer momento son entendidas las reglas como naturales, indiscutibles e inmutables en estrecha relación con la autoridad adulta. En cuanto pasa el tiempo los niños anticipan que las reglas de un juego pueden

modificarse siempre y cuando la mayoría de los jugadores lo consideren necesario. Lo anterior evidencia un nuevo progreso cognoscitivo, un pensamiento más flexible y heterónomo, que posibilita una nueva forma de jugar entendida por Piaget como la actividad propia del ser socializado.

Podría decirse que la actividad lúdica infantil evoluciona conjuntamente con las posibilidades cognoscitivas del sujeto. Del juego de ejercicio simple sensoriomotor, característico en los primeros años, como se vio anteriormente, prosiguen nuevos formatos lúdicos. Por ejemplo, el juego de construcción, donde las actuaciones del niño se diferencian de simples ejercicios azarosos y se van orientando por metas más precisas que él mismo establece, pasando a construcciones cada vez más sofisticadas.

En cuanto al juego simbólico, el ejercicio motor se transforma en simbolismo por el hecho de que a medida que el niño progresa en su adaptación a la realidad, las formaciones simbólicas van perdiendo su función y su sentido, y consecuentemente, se sustituyen a nuevas formas lúdicas desvinculadas de la ficción que se integran progresivamente en los juegos de construcción y de reglas (Aizencang, 2005).

Existen otros tipos de juegos como el de imitación, el de personajes o ficción, el juego de azar, el juego estructurado y el juego libre que se irán consolidando en el desarrollo normal del niño y cambian conforme éste va teniendo otras prioridades y acercamientos con su mundo externo, lo cual forma parte del crecimiento emocional de los menores (Navarro, 2002).

En los estudios de Aldecoa (2001), Dolto (1986), Dosil (2004) se ha enfatizado que la preferencia y necesidades que tienen los niños al elegir sus juegos y juguetes, depende de la edad cronológica, del nivel cognoscitivo, del nivel de desarrollo psicomotor y social, de las necesidades emocionales de los niños, conforme a su desarrollo y crecimiento, de su entorno familiar y sociocultural y de las oportunidades en recursos materiales y humanos para acceder a ellos.

A partir de los 6 años, que es la edad que se inicia la escolaridad en la primaria inferior y la que nos ocupa en este estudio, los juguetes que usan los niños han de ser más complejos y reforzar los conocimientos relacionados con la lectura, la escritura y el razonamiento, así como de competencia y cooperación que les permite socializar e incorporarse a grupos escolares. También han

de potenciar la experimentación, la reflexión, la cooperación y la transmisión de valores. Necesitan y eligen juegos de competencia para descubrir su fuerza y sus destrezas, ejercicio físico para eliminar tensiones y juegos que favorezcan habilidades: atención, capacidad creadora y la imaginación, así como experimentar y recrear simbólicamente las experiencias cotidianas tanto familiares, escolares y sociales.

A partir de 8 años disminuye la importancia del juego simbólico y se interesan por juegos de reglas, que son los que tienen una serie de instrucciones o normas que los jugadores tienen que conocer y respetar para conseguir resultados. Buscan juegos de mesa o de tablero, de puntería, de cestas, futbolines etc. Son fundamentales como elementos socializadores porque enseñan a los niños y niñas a ganar y a perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las acciones de los compañeros de juego. Estos juegos favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

La evidencia de los juegos descritos anteriormente hacen patente el hecho de que el juego forma parte del desarrollo integral del menor, logrando con ello que las emociones sean conocidas, reconocidas, expresadas y canalizadas, también se va manifestando la elección que ellos van haciendo de los juegos, a la par de su desarrollo psicomotor, intelectual y conductual, así mismo los niños desarrollan el manejo de las emociones, la autorregulación de éstas, la socialización y la internalización de la cultura.

El objetivo de este estudio exploratorio es identificar, describir y analizar la elección de los juegos favoritos de los niños y niñas, los juegos que practican en el colegio y en casa o barrio, como medio para expresar sus emociones, con el fin de obtener información relevante para fundamentar la importancia, uso y el valor terapéutico del juego en los niños escolares.

Objetivos específicos

1. Identificar las diferencias entre las variables atributivas (género, edad, grado, escuelas privadas y oficiales) y las variables dependientes del juego.
2. Identificar las diferencias de los juegos practicados en la escuela en el barrio o casa y los juegos favoritos de los niños y en las niñas de 1^o a 3^o de primaria, de escuelas públicas y privadas.

MÉTODO**Sujetos**

2167 niños y niñas mexicanos de 1° a 3° grado de primaria, tanto de escuelas privadas y públicas del Distrito Federal y del Estado de México (véase tabla 1).

Instrumentos

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

Procedimiento*Primera Fase*

La aplicación del cuestionario el cual contempla los siguientes datos personales: fecha de nacimiento, edad, género, tipo de escuela (pública y privada), curso, hermanos mayores y menores; además de las siguientes preguntas abiertas: ¿a qué juegas con tus amigos en la escuela y en tu casa?, ¿cuál es el juego que más te gusta y cómo se juega? Cuando los niños no supieron leer, el aplicador les leyó cada una de las preguntas que se contemplan en el cuestionario y se cercioró de que los niños hayan entendido cada una de ellas.

Fue permisible que los niños recurran para apoyarse en otras formas para transmitir la información que se les pide como dibujar, y en caso de que les den una interpretación a sus dibujos los aplicadores les pregun-

taron su significado y lo anotaron en una hoja anexada al cuestionario.

Sin embargo, en este escrito sólo se relacionan y analizan las variables atributivas de edad, género, grados, tipo de escuela con juegos practicados en diferentes contextos, escuela, barrio o casa, y el favorito.

Segunda fase

Se organizó la información en función de las variables estudiadas. Se clasificaron los juegos en función de las diferentes expresiones emocionales: familia, oficios o profesiones, superhéroes, sexualidad, agresivos y vínculos.

Tercera fase

El análisis cuantitativo de los datos, para la descripción de éstos, se utilizó el estadístico descriptivo y no paramétrico 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 sus juegos favoritos.

RESULTADOS

Se llevaron a cabo las operaciones estadísticas descriptivas para relacionar las variables estudiadas, se obtuvieron las frecuencias de la elección de los juegos practicados en los contextos de la escuela, del barrio o casa y los juegos favoritos.

Se seleccionaron los juegos que comprometen estados emocionales ya sea como apoyo, para afianzar vínculos afectivos que involucran amigos y mascotas, identificarse con familiares, con superhéroes, afrontar situaciones cotidianas y manifestar sus inquietudes y curiosidades sexuales y la expresión de sus emociones en niños de primero a tercer grado de primaria de escuelas privadas y públicas.

Estos tipos de juegos se clasificaron en seis subcategorías: *familia, oficios o profesiones, superhéroes, sexuales, agresivos y de vínculos*. Los cuales corresponden a:

Familia: aquellos que hacen referencia a la identificación con roles a los miembros de la familia, vínculos afectivos, celos, amor, envidia, enojo, miedo, autoridad, jerarquía. Por ejemplo: a las hermanas, al papá, a la mamá, a la casita, la comidita, etcétera.

Oficios o profesiones: a través de éstos hay una identificación con roles sociales, anhelos, posición de auto-

Tabla 1. Muestra seleccionada de niños y niñas.

Grado escolar		Tipo de escuela		
		Pública	Privada	Total
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

ridad social, acercamiento con la realidad social o laboral, ingreso económico, poder social, tales como: doctor, policía, bombero, cartero, maestra, astronauta, etcétera.

Superhéroes: en esta categoría se incluyen aquellos juegos en que están presentes la fuerza, vigor, invulnerabilidad, poder, acceso a otras realidades, fantasía y pensamiento mágico, autoridad ante los vulnerables, rabia, envidia, competencia, rivalidad. Ejemplos: las princesas, Supermán, las chicas superpoderosas, *Spiderman*, caballeros del zodiaco, los cuatro fantásticos, *power rangers*, soldados, etcétera.

Sexuales: aquí se encuentran aquellos juegos en los cuales existe o se evidencia el erotismo, la sensualidad, la seducción, el poder de la masculinidad y feminidad, el miedo, la ansiedad, la angustia, la identificación psicosexual, los deseos prohibidos, etc., como: secretaar, tapete, semana inglesa, botella, platicar, ballet, novia, belleza, bailar, chistes, jazz, estética, salón de belleza, etcétera.

Agresivos: en esta categoría es importante infringir y ostentar poder, fuerza, vigor, miedo, enojo, ira, astucia, rivalidad, competencia, como los juegos: dinosaurio, elefante, peleas, pisar el pie, vaqueros, etcétera.

De vínculos: en esta subcategoría se enfatiza aquellos juegos que sin ser miembros de la familia mantienen relaciones afectivas con personas, objetos y animales, de amor, ternura, suavidad, cercanía, lealtades, tales como: jugar con mascotas perro, gato, a los amigos y amigas, etcétera. En las siguientes figuras se muestran los resultados obtenidos al seleccionar y ca-

tegorizar los juegos que contengan identificación y expresión de emociones, de los tres grados de primaria inferior, tanto de niñas como de niños, del total de niños provenientes de escuelas públicas y privadas.

Después de clasificar los juegos comprometidos con estados emocionales se seleccionaron los juegos que las comprenden, y se realizaron las operaciones pertinentes (Crosstab); los resultados se presentan a continuación de manera cuantitativa.

Como se puede observar en la figura 1, los juegos favoritos, los practicados en el colegio como en el barrio o casa, las frecuencias más altas se encuentran en aquellos relacionados con temas de la familia, esto es, la identificación con algunos miembros de ésta o bien actividades relacionadas con los afectos dentro de la familia, así mismo, se presenta la más alta frecuencia en el contexto barrio o casa donde suelen jugar este tipo de juegos, y son las niñas quienes más los juegan (369) y solamente 72 niños.

Siguiendo con los juegos que involucran un oficio o profesión y que representan la idealización de lo que desearían ser de grandes o aquellos que les representan miedo o rechazo, son del contexto barrio o casa en donde más los juegan y son las niñas (40) quienes lo juegan más que los niños (11).

Los juegos relacionados con la sexualidad también muestran una preferencia entre los niños y niñas en general pero en menor medida, siendo las niñas quienes muestran una mayor frecuencia (51) que los niños (24) quienes los realizan tanto en el colegio como en barrio o casa y es el juego favorito de las niñas. Finalmente los juegos que involucran vínculos

interpersonales, con objetos o animales son elegidos por las niñas (44) con mayor frecuencia que los niños (24).

En la figura 2, se puede apreciar como los juegos favoritos de niños y niñas, dependiendo del grado escolar van siendo más frecuentes y diferenciándose por sexo, pero prevaleciendo el juego que tiene que ver con temas familiares especialmente en las niñas (168) sobre todo aquellas que se encuentran en 2º de primaria (96) y que tienen entre 7 y 8 años, pero es notable que los varones también eligen ese tipo de juegos en 3º de primaria (22).

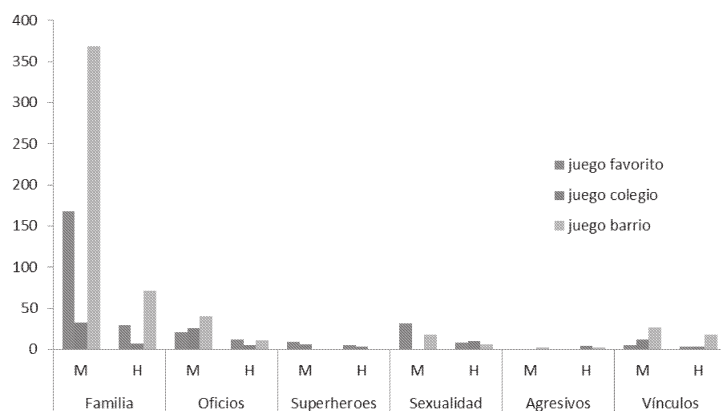


Figura 1. Los juegos: favorito, en la escuela y en la casa en niños de 1º, 2º y 3º grado de primaria.

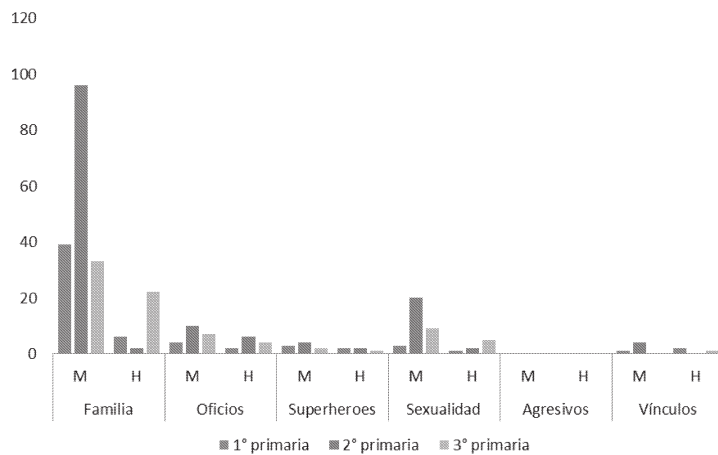


Figura 2. Los juegos favoritos de niños y niñas de primaria inferior.

Llama la atención que las niñas de 2° de primaria, prefieren los juegos que tienen un componente sexual, con una frecuencia alta (20) en comparación con los varones (2).

Los juegos relacionados con oficios y profesiones son elegidos tanto por niñas (21) como por niños (12) de los tres grados escolares. Los restantes juegos presentan una preferencia menor que los referidos juegos.

En la figura 3 podemos encontrar más contrastes que en las anteriores, ya que se puede observar que aun cuando los juegos relacionados con la familia siguen siendo de alta frecuencia (40), los juegos que involucran oficios y profesiones son mucho más altos en niñas de 2° de primaria (20), así como en los varones pero con juegos que involucran contenidos sexuales (8).

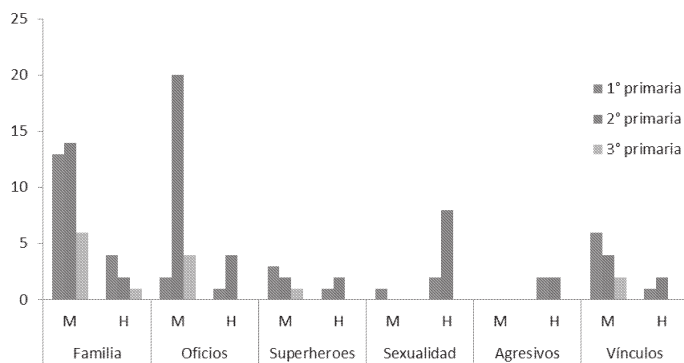


Figura 3. Los juegos favoritos en el colegio de niños y niñas de primaria inferior.

También se puede apreciar que aquellos juegos que involucran vínculos con personas, animales y objetos tienen frecuencias mayores en las niñas de los tres grados de primaria (12) siendo aquellos que tienen que ver con mascotas, peluches y juegos de relaciones amistosas.

Los juegos agresivos son más frecuentes en varones de 1° y 2° de primaria (dos cada uno). También se puede apreciar el interés que las niñas tienen por los juegos relacionados con los superhéroes en los dos primeros grados de primaria (5).

En la figura 4, que son los juegos de casa o fuera de ella (barrio) se puede

apreciar que las niñas de 2° de primaria son aquellas que juegan a temas más relacionados con la familia (214) pero también en 1° y 3° de primaria (94 y 61 respectivamente) en comparación con los otros juegos. En los varones podemos observar que también las frecuencias son más elevadas que en otros tipos de juegos (72 de los tres grados).

Los juegos relacionados con oficios y profesiones muestran una preferencia más alta en las niñas (40) en comparación con los niños (11) y ocupan el 2° lugar seleccionado para jugar en el barrio o casa. También aquellos relacionados con los vínculos, en las niñas observamos una alta frecuencia en los tres grados (27) y en los niños (18). Los juegos implicados con sexualidad es notable la diferencia entre niños y niñas, ya que se puede apreciar una relación de 6 y 18 respectivamente. Los restantes juegos se presentan con baja frecuencia.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En esta investigación exploratoria y cuantitativa se puede observar que en las edades comprendidas entre los 6 y los 9 años, los niños y niñas eligen juegos con componentes emocionales relacionados principalmente con la familia, posiblemente sea la fuente principal de sus ansiedades, angustias, miedos y celos, pero también de aquellas placenteras, divertidas y agradables como la cooperación, la lealtad y los vínculos afectivos con determinados miembros de la

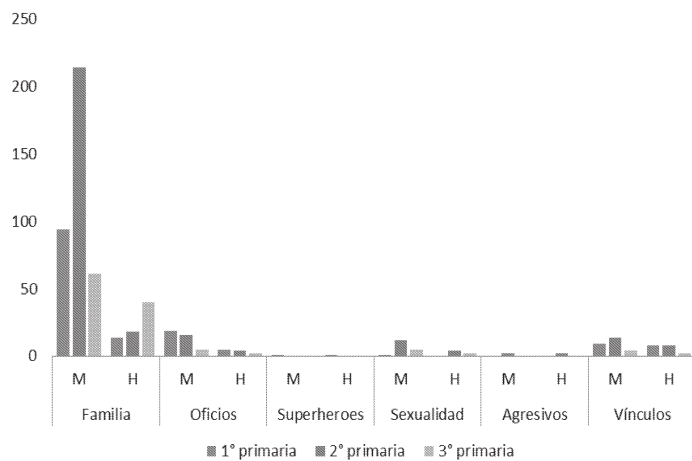


Figura 4. Los juegos favoritos en casa de niños y niñas de primaria inferior.

familia; como lo señalan Aldecoa (2001), Dolto (1986), Dosil (2004), Garzarelli (2005) e incluso Piaget (1992).

Coincidiendo con Mook (2005), se puede apreciar que aquellos juegos que tienen relación con los oficios o profesiones son aquellos que les permiten expresar sus anhelos, gustos, rechazos y quizás miedos ante el futuro.

Tomando en cuenta que se seleccionaron solo aquellos juegos que para esta investigación representan la posibilidad de los menores de expresar sus emociones a través del juego, se puede hacer referencia que los menores eligen juegos donde puedan tener la oportunidad de representar su mundo interno a través de la fantasía y la realidad de las situaciones cotidianas que requieren modificación, afianzamiento o reafirmación, tanto para canalizar, externalizar o manifestar lo que les preocupa, les violenta o les da placer Ramírez (2004).

Dentro de los resultados obtenidos podemos analizar que los menores buscan a través del juego encontrar respuestas a sus inquietudes, dudas y curiosidades, representando las imágenes que han internalizado de sus vínculos primarios y proyectando el futuro de manera agradable o desagradable, así como también buscan a través de sus juegos encontrar nuevos vínculos y probablemente satisfacer sus necesidades afectivas con los otros (grupos de pares) tanto en el colegio como en el barrio o casa.

Ante estos datos es evidente que los niños en su mayoría, no eligen muchos juegos con componentes emocionales en comparación con las niñas, en general

prefieren juegos que implican actividad física, destreza motora, habilidad mental y de competencia, como afirma Piaget (1992) sobre el juego sensorio o de ejercicio y el juego reglado. No obstante, estos resultados nos llevan a reflexionar sobre la influencia de las pautas socioculturales de género específicamente en la elección de los juegos.

Sau (1986) cuando describe que el juego en la infancia resulta una forma de anticipación de los probables roles que se desempeñarán en la adultez, la autora considera que el juego no es sólo un ejercicio lúdico sino también un sistema de aprendizaje de normas sociales. Y con respecto a los juegos y juguetes menciona que existe una dicotomía de género que está representada en ellos.

El juego con relación a las emociones y sentimientos es un catalizador tanto de las emociones placenteras como de las desagradables, lo que hace que los menores vayan eligiendo conforme van evolucionando, diferentes tipos de juegos y juguetes, de tal manera que no sólo les permite desarrollar destrezas físicas e intelectuales, sino además desarrollar, conocer, manejar y autorregular sus emociones que es necesario para su presente y su futuro, en la relación consigo mismo y con los demás.

El juego es una actividad innata que el niño va desarrollando y cambiando conforme a sus diferentes necesidades (cognoscitivas, sexuales, emocionales, sociales, etc.) éstas van surgiendo en el niño, y los adultos necesitamos estar más presentes, atentos y reflexivos al tipo de juegos que los menores hacen tanto a solas como en compañía, ya que eso nos permite conocer su mundo interno, sus sentimientos, emociones y conflictos, y así podríamos orientar y apoyar a los padres.

Sau (1986) menciona que los juguetes son tipificados como masculinos, aptos para la virilidad de los niños, en cuatro grupos: a) juguetes inspirados en la vida militar y la guerra, b) los que imitan medios de transporte desde la pequeña distancia hasta la interespacial, distinguida por la tecnología, c) los de imitación y competencia deportiva, d) los juegos de aventura y acción.

En tanto los juguetes de las niñas consisten fundamentalmente en muñecas, casitas, electrodomésticos en miniatura, utensilios de tocador, artículos de enfermería, de hadas, pero no de oficios profesionales. La escuela

por su parte, además de las diferencias que pueda presentar según se pública o privada, está influenciada por la dicotomía sexual y la jerarquización de las diferencias de género dominante y dominada. Los contenidos a aprender son distintos para niñas y para varones, así como la división de tareas según el sexo, que de forma más implícita que explícita tiene asumida la sociedad (Sau, 1986).

Es indispensable promover que los menores jueguen de manera lúdica, simbólica, con reglas, con cuentos, metáforas, con diversos materiales y en espacios abiertos, no sólo para que se entretengan, sino que esto, en la mayoría de los casos, puede fomentar el enajenamiento a la televisión, los videojuegos y el internet, limitando así muchas posibilidades de crecer emocionalmente a través de reconocer, aceptar y expresar sus emociones con los juegos solitarios o en compañía.

REFERENCIAS

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- Aldecoa, J. (2001). *La educación de nuestros hijos*. Madrid: Temas de Hoy.
- Bisquerra, A. R. (2000). Consideraciones sobre la clasificación de las emociones. En *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Monografías Escuela Española.
- Clanzer, M. (1999). *El juego en la niñez*. Buenos Aires: SNT.
- Darwin, C. (1984). *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*. Madrid: Alianza.
- Dolto, F. (1986). *La imagen inconsciente del cuerpo*. Buenos Aires: Paidós.
- Dosil, D. J. (2004). *Psicología de la actividad física y del deporte*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. 4ª ed. Madrid: Morata.
- Garzarelli, J. C. (2005). El Juego, soporte del deporte. Parte I. *Revista Electrónica Psicología del Deporte*, 1-8. Recuperado de <http://www.efdeportes.com>.
- Gimpelewicz, S. (2008). *Aspectos terapéuticos del juego en adultos*. Terapia de la UAB. Recuperado de http://www.efdeportes.com/juego_y_emociones
- Huizinga, J. (1970) *Homo Ludens: a study of the play element in culture*. New York: Harper.
- Knapp, M. (1980). *La comunicación no verbal*. Buenos Aires: Paidós.
- Mook, B. (2005). Terapia de juego fenomenológica. Capítulo 13. En Schaefer Ch. E. (Eds.) *Fundamentos de terapia de juego*. México: Manual Moderno.
- Navarro, A. V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y Práctica de los juegos motores*. México: Manual Moderno.
- O'Connor, K. J. (1997). *Manual de terapia de juego (vol. 2)*. México: Manual Moderno.
- Organización de Ludotecas en España (1980). *El juego infantil*. Vilassar de Mar: Oikos-Tau.
- Piaget, J. (1992). *La formación del símbolo en el niño*. 11ª ed. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ramírez, D. R. N. (2004). La inteligencia emocional en estudiantes universitarios. *Revista Electrónica de Psicología UNAMFES Iztacala*, 7(1).
- Sau, V. (1986). Ser mujer, el fin de una imagen tradicional. 1ª Edición. Barcelona, España. Icaria Editores.
- Schaefer, Ch. E. (2004). *Manual de terapia de juego (vol. 1)*. México: Manual Moderno.
- Schaefer, Ch. E. (2005). *Fundamentos de la terapia de Juego*. Capítulo 14. En Schaefer Ch. E. (Eds.) *Fundamentos de terapia de juego*. México: Manual Moderno.
- West, J. (2000). *Terapia de juego centrada en el niño*. México: Manual Moderno.
- Winnicott, D. W. (1981). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.