

UNIVERSIDAD DE FLORES

**“El juego libre y el desarrollo en niños de 2do grado de la
Escuela N° 15 de Belén de Escobar”**

Unidad Académica: Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Carrera: Licenciatura en Psicopedagogía. (Plan especial para Psicopedagogos y Profesores en Psicopedagogía).

Autoridades: Rector Mgter. Nestor H. Blanco

Vice Rectora Académica Arq. Ruth Fische

Decana Facultad de Psicología y Ciencias Sociales Lic. Beatriz Labrit

Directora Carrera de Psicopedagogía Lic. Laura Waisman

Asignatura: Metodología de la Investigación Científica.

Tutora temática: Lic. Karina Sambataro.

Tutor metodológico: Lic. J. Unganetti

Alumna: Deborah Colacilli –Psicopedagoga-

N° de Legajo: 19800.

Lugar: Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Fecha: Mayo 2018.

RESUMEN

En este trabajo se tratará de pensar, reflexionar y profundizar sobre la importancia del juego libre, y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niños de 6 y 7 años que concurren a 2do grado en la escuela N°15 de Belén de Escobar.

Abordando este tema, se describirá la forma y función del juego libre, así como el lugar e importancia que presenta para el desarrollo del niño. Bajo los fundamentos teóricos de diversas corrientes, tanto pedagógicas como psicológicas, se pretenderá identificar, a través del juego libre, aspectos relevantes de la conducta del menor, que favorezcan o dificulten su desarrollo.

El siguiente trabajo intentará explicar, a su vez, la representación social que se tiene sobre el juego y el rol que cumplen los padres en función de la rutina y distribución del tiempo de los niños.

Finalmente se muestran datos y encuestas donde se puede representar lo explicado en las páginas previas.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	5
II. MARCO TEÓRICO	7
1. ¿Qué es el juego libre?	7
2. Jugar es un derecho	8
3. La importancia del juego en la escuela.....	9
4. ..El juego como expresión” Aportes de Sigmund Freud	10
5. Desarrollo cognitivo desde la teoría de Jean Piaget	11
6. ¿ “El papel de la creatividad en el jugar”- Aportes de Winnicott	14
7. “Desarrollo emocional y racional” Aportes de Álvaro Bilbao	16
III. ANTECEDENTES.....	20
IV. PLANTEO DEL PROBLEMA	27
V. METODO METODOLÓGICO	28
1. Hipótesis	28
2. Variables e indicadores.....	29
3. Participantes.....	29
4. Diseño	30
5. Técnica de Recolección	30
6. Procedimiento	30
7. Variables, indicadores e interrogantes.....	31

8. Objetivos.....	31
VI. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS DATOS	32
VII. DISCUSIÓN.....	42
VIII. CONCLUSIÓN	46
IX. REFERENCIAS	48
X. ANEXO	50

I. INTRODUCCIÓN

“Todos los mayores han sido niños. Pero pocos lo recuerdan”

Antoine de Saint-Exupéry

“Me lo explicaron y lo olvidé; lo vi y lo entendí; lo hice y lo aprendí”

Confucio

La materia de los juegos y las rutinas que tienen los niños genera mucha controversia en la sociedad. Entre los padres podemos encontrar muchos puntos de vista y opiniones sobre qué consideran importante para ofrecerles a sus hijos. Así, el parámetro se mueve entre niños que concurren a escuelas con escolaridad simple, pasando por aquellos que luego de la escuela concurren a alguna actividad extraescolar, hasta llegar a aquellos que tienen doble escolaridad y luego de esto concurren a diferentes disciplinas.

Sin duda la infancia es el periodo más importante en la vida de todo sujeto. Los adultos todos tenemos recuerdos de cuando éramos chicos y almorzábamos con la familia, pasábamos los días en el colegio, o jugábamos con amigos. Pero, como dice la frase de Saint-Exupéry pocos recuerdan lo que es haber sido un niño.

Si pensamos a un niño haciendo algo automáticamente lo visualizamos jugando, pero lo cierto es pasa pocas horas en esto. El juego debe ocupar más tiempo en la rutina del niño que la escuela o cualquier otra actividad. Y este es tan constitutivo del niño, al punto de encontrarse contemplado como un derecho dentro de la Convención de los Derechos del Niño proclamadas por la ONU en 1989.

Y es que el juego, las actividades lúdicas, los periodos de diversión y el disfrute deben formar parte de la infancia de cualquier niño. Hoy vemos cómo en determinadas partes del mundo los niños se ven privados de este Derecho a jugar. Y es que jugar es uno de los aspectos definitorios de la infancia.

En definitiva, el juego es una actividad primordial en su desarrollo psicomotor, que lo preparará a afrontar las exigencias de la sociedad en la vida adulta. En este sentido es considerado no sólo como un sinónimo de recreación sino también como una modalidad terapéutica y de desarrollo.

II. MARCO TEÓRICO

1. ¿Qué es el juego libre?

La RAE (Real Academia Española) define al juego cómo “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”. El juego es una actividad libre, donde cada jugador tiene la libertad de elegir cuándo entrar o salir del juego, esto es una condición sine qua non. Sin embargo, es necesario el establecimiento de una serie de reglas para que pueda desarrollarse el mismo; estas deben ser propuestas y aceptadas por los mismos participantes.

La primera mitad del siglo XX es vista como la “edad de oro del juego libre de los niños, ya que frente al descenso del trabajo infantil, los niños disponían de muchísimo más tiempo para jugar. Pero poco después de esto los adultos empezaron a recalcar la importancia del aprendizaje, y comenzaron a reducir progresivamente el tiempo de ocio del que disponían los niños. Con el correr del tiempo se fueron supliendo el juego libre con actividades extraescolares, cómo inglés, deporte, arte, etc. Todo esto nos deja ver que se ha dado un declive continuo en las oportunidades de los niños para jugar y explorar de forma libre el mundo que los rodea.

Al jugar libremente con pares el niño aprende a desarrollar relaciones sociales y a manejar su comportamiento. A nivel orgánico el niño pone (sin saberlo) en funcionamiento su sistema límbico, responsable de la conducta, y el lóbulo frontal, el cual está implicado en el comportamiento, la planificación, la atención y la secuenciación, entre otras funciones. Es decir, que el juego, es una importante herramienta para desarrollar capacidades tanto físicas, como cognitivas y emocionales. Aunque cabe destacar que este no es siempre armónico, ni debe serlo, cada niño llega a un grupo con una personalidad determinada, sus propios intereses. Es en la interacción con el otro donde se van teniendo que consensuar, el que tiene

tendencia dominante, va aprendiendo a soltar el mando; el que se sometía a otros, aprende a hacerse valer y a defenderse; el tímido se va integrando; el disperso se va centrando.

A través del juego libre los niños van aprendiendo a interactuar, cediendo, protestando, exigiendo, colaborando, tolerando, según toque. Y así, enfrentándose a sus propias situaciones de conflicto es cómo los niños tienen la posibilidad de pulirlos, limpiarlos y resolverlos; es decir, son justamente estas situaciones donde el niño debe buscar estrategias que le permitan sortear las dificultades que se le presentan, ya sean propias o del contexto.

2. Jugar es un derecho

En 1959 las Naciones Unidas aprobaron la Declaración de los Derechos del Niño que incluía diez principios. Esto supuso un gran avance, pero no era suficiente para proteger los derechos de la infancia porque legalmente no tenía carácter obligatorio. Es por esto que en 1989 se firma la Convención de los Derechos del Niño teniendo presente que la necesidad de proporcionar al niño una protección especial ha sido enunciada en la declaración ya mencionada; y teniendo presente que en esta se indica que, “el niño, por su falta de madurez física y mental, necesita protección y cuidados especiales, incluso la debida protección legal, tanto antes como después del nacimiento” (Declaración de los Derechos del Niño, 1959).

Este documento pasó a ser histórico, ya que por primera vez reconocía y afirmaba la existencia de derechos específicos de los niños, así como la responsabilidad de los adultos hacia ellos. Estos derechos se reflejan en las políticas que los gobiernos deben asegurar y en las actitudes que todos deben mantener para que cada niño o niña pueda vivir con dignidad y desarrollarse.

Bajo la premisa de que un niño que juega es un niño sano, la Convención de los Derechos del niño incluye el Derecho a jugar como uno de los Derechos fundamentales, puntualmente el artículo 31 dice: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al

descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad (...)”. Así de importante es esta actividad para la vida y el desarrollo saludable de todo infante.

3. La importancia del juego en la escuela

Para que un niño aprenda es necesario tres componentes: la imaginación del docente, algún que otro recurso básico y la motivación del alumno. Y es que el aprender debe entrar en el aula como un modo de incluir placer y no como un recurso para adquirir, intencionalmente, ciertos aprendizajes. Desde esta perspectiva, concebir al juego como un instrumento didáctico sería asignarle fines extrínsecos y objetivos de control. Para esto es necesario tener en cuenta el crecimiento de los niños y adaptar los juegos y utilizar los juguetes que se adecúen a estas nuevas necesidades de aprendizaje. Y es que a través del juego los niños abordan la realidad. Como apunta Andrés Payá, miembro del Observatorio del Juego Infantil (OJI) y doctor en Pedagogía, "el juego es un medio de aproximación, contacto, apropiación y aprendizaje de nuestro entorno más próximo, erigiéndose en un extraordinario instrumento de educación integral". (Payá, 2007)

Payá agrega que "La relación entre el juego y la cultura estimula a los niños a explorar el propio proceso de conocer y comprender" (Payá, 2008). El juego se convierte entonces en una herramienta educativa para el niño, no sólo como ser individual, sino también social.

Pero la intencionalidad educativa impone condiciones especiales al juego que debe adaptar su condición lúdica para formar parte integral de la educación del niño. A partir de ciertas edades, el adulto puede dirigir el juego para fomentar el aprendizaje de ciertos contenidos, pero, hay que cuidar y regular esta supervisión del juego para no destruir su libertad.

Otro espacio dentro del ámbito escolar es el reservado para los recreos, es en estos pocos minutos donde el movimiento del cuerpo debe tomar mayor protagonismo.

Actividades físicas espontáneas y libres, como correr, saltar, perseguirse, jugar con pelotas o bailar, moverse y escuchar música, mejoran el rendimiento posterior de la atención, concentración, comprensión y memoria.

Además durante el recreo los alumnos fomentan sus relaciones personales al jugar con otros niños y crecen de forma personal, aprendiendo y respetando las reglas de juego.

El recreo es el momento en que los alumnos pueden interaccionar libremente sin la supervisión directa de un adulto, así ensayan situaciones de la vida real, aprenden a negociar, a ceder, a trabajar en equipo, a ganar y perder experimentando sus propias reacciones y las de otros compañeros. Y es que durante el recreo imaginan, inventan juegos, reglas, etc., y lo hacen de forma colectiva, contando y apoyándose en el otro y acordando con él el juego a iniciar.

Por ello es un momento del día que debe fomentarse en las escuelas y colegios, y en el cual no deben prohibirse actividades que se practican durante este tiempo como el fútbol, o la mancha.

4. **“El juego como expresión” Aportes de Sigmund Freud**

Desde el psicoanálisis el juego ha sido objeto de diversos estudios, tanto por su importancia en la vida anímica de los niños, como por su relevancia en el contexto de la psicoterapia psicoanalítica.

Aunque Freud raramente basó sus postulados en la observación directa, cuando lo hizo resultó clave para el desarrollo de su teoría. Ejemplo de ello es la observación del juego del niño con el carretel en el que basa mucha de su argumentación de *Más allá del principio del placer* (1920) y en *Inhibición, Síntoma y Angustia* (1926). En ellos, Freud contribuye a dilucidar no sólo las funciones que en la constitución del psiquismo cumple la actividad lúdica sino también el papel que desempeña el otro auxiliar.

Freud considera el juego como medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño/a puede expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados.

Éste vinculó el juego a la expresión de instintos, más concretamente, al instinto del placer; pero además descubrió que en el juego actúan también las experiencias reales no solo las proyecciones del inconsciente y la realización de deseos. La presencia repetitiva de aquellas experiencias que habían sido desagradables o traumáticas requería de otro principio que el del placer.

A través de las experiencias lúdicas, los niños tienen la posibilidad de dominar aquellas experiencias que fueron desagradables para ellos. De espectador pasivo, el niño/a se convierte en actor y representa sus aspectos negativos, traumáticos. Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día lo dominaron a él.

Es decir, que “al jugar el niño deviene agente creador de un nuevo orden, de un mundo que se teje por el apuntalamiento de fantasías en objetos de la realidad” (Freud, 1907). Por lo tanto, una de las condiciones para desplegar esta producción simbólica, es contar con un mundo de objetos que se presten a ser soporte de fantasías. Tanto la función parental como las condiciones socio-históricas de pertenencia deben donar, ofrecer ese mundo de objetos. Asimismo, “esta actividad constituye un espacio en el que el niño puede hacer el trabajo de elaboración psíquica de situaciones padecidas, es decir, acontecimientos de los que no ha sido agente y que le fueron angustiosos” (Freud, 1920). Esto puede ir, desde un simple reto hasta la muerte de algún familiar querido, por ejemplo.

5. Desarrollo cognitivo desde la teoría de Jean Piaget

- Las Etapas del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget.

Estadio Sensoriomotor

Desde el nacimiento hasta aproximadamente 1 año y medio a los 2 años.

En tal estadio el niño usa sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que lo circunda, confiándose inicialmente en sus reflejos y, más adelante, en la combinatoria de sus capacidades sensoriales y motrices. Así se prepara luego para poder pensar con imágenes y conceptos.

Estadio Pre- Operatorio

Tiene lugar aproximadamente entre los 2 y los 7 años de edad.

Se caracteriza por la interiorización de las reacciones primarias, secundarias y terciarias de la etapa anterior, dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizables como operaciones por su vaguedad, inadecuación o falta de reversibilidad.

Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la centración, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (habilidad para la conservación de propiedades)

Estadio de las Operaciones Concretas

De los 7 a los 11 años de edad. Cuando se habla aquí de operaciones se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no solo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, a través de la capacidad de conversar, llegar a generalizaciones atinadas.

Estadio de las Operaciones Formales

Desde los 12 años en adelante (toda la vida adulta) el sujeto se encuentra potencialmente capacitado (desde la expresión de los genes), para formular pensamientos realmente abstractos, o un pensamiento de tipo hipotético-deductivo.

En la Teoría sobre el nacimiento de la inteligencia concluye que el desarrollo de la conducta cognoscitiva humana depende de cuatro factores:

1- La maduración del sistema nervioso, esto es la capacidad de diferenciar y discriminar cada vez un mayor número de estímulos y tiene que ver con la diferenciación de las células nerviosas.

2- Experiencia de interacción con el mundo físico, esto es la manipulación, el manejo de los objetos. Significa conocer el funcionamiento de los objetos a través de manipular con ellos. El desarrollo de la inteligencia no sería posible sin esa manipulación, pues la maduración del sistema nervioso no es independiente de la experiencia.

3- Transmisión de información. La educación no es igual que la experiencia, pero con ella también se pueden construir esquemas y entran en nuestro sistema cognitivo a formar parte de nuestro desarrollo.

4- La necesidad de aprender. La mente humana tiende al equilibrio cognitivo. Cada vez que hay un estímulo exterior que no comprendemos tendemos a comprender. El sistema cognitivo tiende a buscar nueva información para reequilibrar, por eso el interés por aprender tiene que ver con buscar estructuras de conocimiento cada vez más complejas y estables.

- **El Juego según Piaget**

Aunque Jean Piaget desarrolló toda su teoría sobre el desarrollo cognitivo del niño no perdió de vista cómo interviene el juego para este. El mismo sostiene que el niño se ve obligado constantemente a adaptarse a un mundo de adultos, y a diferencia de estos últimos,

no llega a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales. Para esto el niño se maneja con dos instrumentos, que le permiten poder asimilar las experiencias y el mundo exterior. Estos son el lenguaje y el juego simbólico. Es a través del simbolismo lúdico que un niño puede llegar a vivir ese acontecimiento, que a través de la actividad lúdica tomen conciencia de lo que conocen y de los que desconocen, de lo que entienden y de lo que les resulta incomprendible y, a partir de este conocimiento, puedan elaborar un plan de acción que les permita adquirir los nuevos contenidos de manera significativa, es decir, que sean capaces de utilizarlos en situaciones diferentes a aquéllas en las que se produjo el aprendizaje. El lenguaje, por su parte, le permite evocar objetos o acontecimientos no presentes en ese momento, es decir, referirse a extensiones espacio-temporales mucho más amplias y liberarse de lo inmediato. El lenguaje posibilita que el pensamiento consiga un conjunto de representaciones simultáneas.

6. **“El papel de la creatividad en el jugar”- Aportes de Donald Winnicott**

Antes que Winnicott desarrollara su teoría sobre el jugar, muchos psicoanalistas habían ya investigado y trabajado acerca del juego de los niños. Solo que Winnicott extendió el concepto, de modo que abarcara una capacidad presente en niños y adultos, una cualidad del psiquismo sano.

Su teoría sobre el juego supone cuatro momentos estructurantes: a.) fusión entre el niño y el objeto, b.) el objeto es repudiado, reaceptado y percibido en forma objetiva; c.) jugar solo en presencia de alguien y d.) El niño permite una superposición de dos zonas de juego y disfruta de ello.

Para que el jugar constituya una actividad saludable, es necesario hacer lugar a la creatividad, a la espontaneidad, a que el niño “se sorprenda a sí mismo”; porque si el adulto busca imponer sus ideales en el intercambio, se genera un juego de “acatamiento o

aquiescencia que sólo redundará en empobrecimiento subjetivo". (Winnicott, 1971). Sólo a partir del jugar, dice Winnicott, la persona puede ser creativa. Aclaremos que para este autor, la creatividad forma parte de la experiencia vital de una persona, es decir que cada uno, en el origen, es creativo; en el sentido del despliegue de lo más personal, de lo que es incuestionablemente uno mismo, lo más propio y oculto de cada persona. Dice "El juego es una experiencia siempre creadora y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida" (Winnicott, 1971)

Sí puede representar ese papel durante un tiempo, sin admitir impedimentos (por decirlo así), entonces el niño vive cierta experiencia de control mágico, es decir, la experiencia de lo que se denomina "omnipotencia" en la descripción de los procesos intrapsíquicos (Winnicott, 1962).

El jugar tiene un lugar y un tiempo, no se encuentra adentro, pero tampoco afuera, es decir no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico, para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no solo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo, jugar es hacer.

El juego permite la transición entre el principio de la realidad y el principio del placer, su lugar en los principios identificatorios, la elaboración de las experiencias vividas, sus angustias y experiencias traumáticas. Este desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño. Jugar como actividad creadora, no como creación terminada, apoyada en la confianza y seguridad que otorga un ambiente facilitador suficientemente bueno. La capacidad de jugar es una forma de conocimiento creativo, un proceso abierto nunca definitivo.

Para Winnicott el jugar es un logro en el desarrollo emocional del niño, el mismo dice "el juego no es simplemente placer, es algo esencial para su bienestar" (Winnicott, 1971). El

jugar depara una satisfacción que viene del uso de un objeto de reconocer al otro distinto sin destruirlo, al que se confiere un nuevo valor simbólico. La experiencia de jugar produce un creciente grado de madurez, es decir de riqueza psíquica. En el juego se despliega una actividad creativa que es expresión del verdadero. En consecuencia, el juego principal es el juego de la vida, el estar vivo.

Es decir que vivir creativamente implicaría conservar ese núcleo intacto y no someterse a lo establecido por los demás. Y sin embargo dijimos más arriba que, para jugar, para poder comunicarnos y compartir con los demás, es preciso resignar una cuota de esa individualidad. Entonces lo creativo y lo lúdico están estrechamente ligados entre sí y enmarcados en esa tensión entre lo propio y lo ajeno; entre lo que he creado y lo que me fue dado; entre el sentimiento más real y verdadero de lo espontáneo y el sentimiento más sutil que surge de la adaptación a los deseos ajenos. Por eso el jugar siempre es precario, frágil, efímero...

En síntesis, para Winnicott, el juego es un fenómeno universal, una forma básica de vida, un modelo de comunicación y una actividad terapéutica.

7. **“Desarrollo emocional y racional” Aportes de Álvaro Bilbao**

Desde hace años gira la frase “el cerebro del niño es una esponja”, esto ha sido el puntapié para asegurarle jornadas cargadas de actividades, doble jornada escolar, inglés, fútbol, taekwondo, particular, etc.; con esto se busca que el niño pueda absolver la mayor cantidad de información, elevar su rendimiento y asegurar un mejor futuro.

Pero si se cambia la perspectiva, esta frase puede ser interpretada de manera totalmente distinta. Según el neuropsicólogo Álvaro Bilbao “Durante los primeros años de vida el cerebro del niño tiene un potencial que no volverá a tener” (Bilbao, 2015). El desarrollo

cerebral no es un proceso que pueda acelerarse sin perder parte de sus propiedades. El crecimiento del niño podría asemejarse al de una fruta, esta tiene un tiempo de desarrollo, cantidad de agua, sol, nutrientes; si este proceso se acelera, digamos en un invernadero, esta crece más rápido, sí, pero pierde parte de sus propiedades. Lo mismo sucede con el niño, si se estimula el desarrollo cognitivo este podrá aprender más rápido las tablas, o a leer y escribir, pero en el camino pierde la posibilidad de desarrollar la capacidad de espera, la empatía, la cooperación, la capacidad de consensuar, además de la sensación de calma; propiedades claves para el desarrollo de la vida adulta. Según este autor el desarrollo del niño descansa sobre la seguridad, el cuidado y la estimulación que le brinda el ámbito familiar. Durante los primeros años de vida el niño presenta una enorme plasticidad neuronal y necesita, especialmente, de sus padres para tener un desarrollo cerebral equilibrado. El niño necesita la confianza y la libertad de sus padres ya que de otra manera su talento y deseo de explorar puede acabar ahogado por la inseguridad y falta de espacio que le transmiten sus padres.

El niño percibe el mundo, principalmente a través del juego y el afecto. Por esto es que jugar es clave para apoyar el desarrollo intelectual y emocional del niño. “El cerebro del niño está diseñado para aprender a través del juego” (Bilbao, 2015). Al jugar, el niño centra todos sus sentidos en esta actividad, siendo capaz de permanecer concentrado, tomar decisiones, ejercitar; y de ser con otro, también de fijarse y recordar los gestos y palabras que el otro emite. Cuando un niño juega es capaz de pensar y de actuar con mayor inteligencia y madurez que las correspondientes a su edad, ya que el juego le permite expandir su mente como ninguna otra actividad.

Como nos explica Bilbao, el cerebro del ser humano está conformado por tres tipos: reptiliano, emocional y racional. Mientras que el primero tiene relación con funciones más primitivas y orgánicas como hacer latir el corazón y respirar; el segundo por su parte tiene que ver con la capacidad de distinguir sensaciones desagradable (y evitarlas) y agradables. El

cerebro racional es el que nos permite tener conciencia de nosotros mismos, comunicarnos, razonar, ponernos en el lugar del otro, tomar decisiones basadas en la lógica. En el niño es importante favorecer un desarrollo equilibrado entre el cerebro emocional y el racional. El autor manifiesta que el cerebro emocional desempeña un papel importantísimo en la vida, ya que experimentar bienestar es un signo de inteligencia tan importante como resolver un problema matemático. Las personas con mayor inteligencia emocional toman mejores decisiones.

Al jugar el niño transita por un montón de momentos, entre los que están los de aburrimiento, que lo llevarán a tomar decisiones sobre qué hacer. Por su parte tolerar el aburrimiento le enseña a superar la frustración, estimula la creatividad, y le permite sentir que puede valerse por sí mismo.

Ya se mencionó el desarrollo emocional y racional, pero no podemos dejar de tener en cuenta el desarrollo intelectual; tan en auge en nuestros días. Las capacidades intelectuales son dominio casi exclusivo de la corteza cerebral, que identificamos por sus pliegues. Cada vez que el niño aprende algo, que si tira del mantel el objeto sobre este se le acercara, o la relación biunívoca de las letras, su cerebro desarrolla nuevas conexiones. Es mundo que lo rodea es el mejor maestro para el cerebro intelectual, y para esto es importante que el niño explore en distintos entornos y con distintas personas. No solo se aprende a leer en la hora de práctica del lenguaje, sino también leyendo carteles, letreros, paquetes de golosinas, etc.

Hasta hace unos años el concepto de inteligencias se circunscribe a las personas bien formadas con un alto nivel cultural, aquellas con un alto CI (Coeficiente Intelectual). Hoy en día este concepto está siendo puesto en duda, y la inteligencia se define mejor como “la capacidad de resolver problemas nuevos y adaptarse al entorno”. Es por esto que un buen equilibrio es la mejor fórmula, tener un buen balance entre lo intelectual, emocional y racional. Las herramientas que se desarrollen a través de estas tres áreas le permitirán al sujeto, no solo sobrevivir, sino a conseguir un desarrollo pleno.

Dentro del cerebro intelectual podemos dilucidar varias áreas, entre las que se encuentran la atención, la memoria, el lenguaje, el autocontrol y la creatividad. Por su parte la atención se desarrolla desde momentos muy tempranos de la vida, el sujeto aprende a sostenerla por más tiempo y de forma voluntaria. Muchas veces para favorecer el desarrollo de la misma se suele exponer a los niños a juegos con pantallas móviles; pero estas generan que el niño pierda el interés por otras cosas. Esta se desarrolla de manera natural, con simples juegos, actividades como pintar, construir, etc. Tener buena memoria significa aprender y recordar con facilidad. La memoria del niño se estructura, principalmente, durante los primeros años de vida, y los padres son los grandes protagonistas de esta estructuración. Es a través de las narraciones, conversaciones madre-hijo, al ordenar sucesos temporalmente, se hace hincapié en los detalles ocurridos, lo que genera que los niños focalicen su atención, y los ayuda a desarrollar una memoria más clara y definida. El lenguaje es la herramienta que le permite al niño desarrollar todo su potencial, es el medio por el cual se estructura como sujeto; este le permite comprender y expresar ideas y conceptos. Esta versatilidad del lenguaje, que nos permite adquirir conocimientos y a transmitir ideas, es la que lo convierte en la habilidad más importante para el desarrollo de la inteligencia. El fomentar el disfrute por la lectura, le permite al niño tener un vocabulario más rico, comprenden mejor lo que leen, redactan mejor y cometen menos faltas de ortografías. El autocontrol, está comandado por el lóbulo frontal, este domina la parte emocional e instintiva del cerebro y combate la frustración y el hambre. Por su parte la creatividad está en la base misma de la inteligencia tal como hoy se la define. A medida que nos hacemos adultos nuestro lóbulo frontal incorpora toda una serie de normas, regulación, reglas, prototipos y modelos que apagan o entierran esa espontaneidad creativa con la que tanto disfrutamos cuando somos pequeños. Para permitir que el niño desarrolle y trabaje su creatividad a pleno son importantes la libertad y el aburrimiento. La libertad de jugar o dibujar lo que realmente quiera, que potencie su deseo de aprender y expresarse, además al no interferir desarrolla confianza. “El aburrimiento es la madre de la creatividad”, en estos momentos es cuando el cerebro del niño busca, a través de la imaginación, nuevas maneras de entretenerse.

“Durante los primeros seis años se desarrolla la seguridad en uno mismo y en el mundo que nos rodea, desarrollamos el lenguaje, se asienta nuestra manera de aprender y las bases que en un futuro nos permitirán resolver problemas y tomar decisiones.” (Bilbao, 2015). Lejos de la escuela, y más aún de las actividades extraescolares, sabemos que durante estos primeros años de vida los padres y los hermanos son los que más influencia va a tener en su desarrollo y maduración. Los valores, las normas, la perspicacia, la memoria y la capacidad para afrontar problemas se transmiten a través del lenguaje, los juegos, los gestos grandes y pequeños, y demás detalles que configuran la educación.

Desde esta perspectiva, educar no es otra cosa que apoyar al niño en su desarrollo cerebral, para que algún día ese cerebro le permita ser autónomo, conseguir sus metas y sentirse bien consigo mismo. Para esto es importante que el niño disponga de tiempo libre, donde pueda jugar y crear a partir del aburrimiento; es en este momento cuando la creatividad del niño se desarrolla con mayor fuerza. Además es importante que los padres se sienten a jugar con el niño, que se tiren al piso con ellos, a jugar con ellos capta su atención y su cerebro entra en modo aprendizaje, entramos en contacto emocional con él.

III. ANTECEDENTES

El niño comienza a jugar mucho antes de que pueda patear una pelota, vestir una muñeca o construir un castillo. Para que el niño pueda llegar a hacer todo lo mencionado primero tiene que jugar con su cuerpo, explorarlo, manejarlo. Carolina Remorini realizó una investigación en una comunidad Guaraní, donde mediante la observación de los modos de crianza pudo analizar el movimiento del cuerpo en los niños, siendo el deambular, un indicador de "crecimiento" y salud. La investigadora parte del concepto de desarrollo como resultado de una interacción compleja de factores socioculturales, ecológicos, psicológicos, genéticos y fisiológicos. Al poder deambular libremente los niños tenían la posibilidad de conocer el entorno y aprender a manejarse en él. “El movimiento es uno de los pilares

fundamentales en el desarrollo del niño o niña, ya que posibilita la comunicación y la interacción social; y señala que la progresiva organización del movimiento se establece a medida que progresan las relaciones entre el niño o la niña y su ambiente.” (Remorini, 2010). Además es primordial que el adulto respeta el ritmo individual y le asegure, al niño, desde el inicio la posibilidad de llevar a cabo sus iniciativas, moverse libremente y jugar a su manera. Brindar el espacio necesario para el movimiento libre y el juego, resulta crucial.

Esto último resuena desde hace varios años, movimiento libre, ya que la imagen de un niño absorbido por una tablet sea una imagen recurrente “la forma de jugar de los niños no ha cambiado tanto como podemos creer, lo que ha cambiado son los entornos en los que juegan y las posibilidades que les rodean, pero no sus motivaciones ni su forma de entender el juego” (Castellano, 2010). En 2010 a partir de una investigación realizada a niños de entre 5 y 10 años Sonsoles Castellano opina que el principal cambio que hemos introducido en la forma de jugar “es que la mayoría de los juegos están previamente programados”. El tiempo de los niños está muy marcado por los planes que pensamos para ellos los adultos y no hay tiempo para el juego libre que permite imaginar, crear y equivocarse”. “El juego es un medio de aprender y de experimentar con la vida. Es una necesidad para crecer, para crear, para inventar, pensar y entender” (Castellano, 2010). Lo recomendable es que los niños jueguen cuantas más horas mejor y que lo hagan, además, con otros niños.

No debemos pensar qué juego es el mejor, ya que “el juego es productivo en sí mismo y, si va acompañado de actividad física, mejor” (Castellano, 2010), recomienda Castellano. La clave está en dejarles, como padres, que jueguen de forma libre y no tenerlo todo pautado. Otro aspecto fundamental es la variedad de entornos con posibilidades para que a ellos les interese jugar. “Estar en la naturaleza, que es fuente inagotable de inspiración, y no me refiero a entornos lejanos a tu lugar, sólo cambiar de parque ya es una buena alternativa” (Castellano, 2010), apunta Castellano, a la vez que insiste en que la clave de todo está en la

forma en que les ofrecemos los recursos con los que disponen hoy los niños para jugar, principalmente si es con otros niños.

El juego con pares reviste vital importancia, ya que esta interacción le permite aprender a consensuar siguiendo las reglas, inclusive si se trata de un juego libre como la rayuela. Las reglas dentro del juego libre en las niños son necesarias inclusive para poder hablar de libertad dentro del mismo, esta es la conclusión a la que arriba Catalina Argüello Ospina, mediante una investigación que realizó en 2010, observando a grupo de niños de su ciudad. La investigadora partió de la idea de Huizinga y Callois, quienes sostienen que el juego es una actividad libre, por cuanto quien juega decide cuándo entrar y cuándo salir, ya que “el juego por mandato no es juego” (Huizinga, 1996, p. 20) y que “éste es visto como una actividad a la cual el jugador no podrá estar obligado” (Callois, 1986). Aunque comparte la idea de que la libertad de elegir cuándo entrar y salir del juego es una condición necesaria para que se pueda dar, su planteamiento consiste en que esta no es una condición suficiente para hablar del juego como práctica de la libertad. Para que se de esta última, las reglas deben ser construidas por el individuo mismo para poder hablar de libertad.

Todo jugador que entra en un juego, acepta tácitamente la vigencia de las reglas definitivas, que lo obligan a no realizar jugadas que violen dichas reglas, dado que si las viola, se aísla del contexto del juego y éste pierde sentido; pero, a la vez, debe encontrar una forma creativa de lograr sus propios objetivos dentro del juego para que éste tenga sentido, y para conseguirlo se propone a sí mismo nuevas reglas, nuevas posibilidades de actuación frente al juego. Desde esta perspectiva, no todas las reglas del juego podrán ser impuestas, sino que algunas deberán ser cambiadas o incluso creadas por los jugadores en la medida en que el juego avanza, de tal forma que tanto el juego como los jugadores evolucionen.

Saltando entre la idea de imposición, la ausencia total y la construcción de reglas, la investigadora llega a una conclusión; para esto se asocia con una idea que combate Freire, la de la educación bancaria, que como él lo denuncia, le presenta al individuo la realidad como

algo definido, estático y completamente alejado de la cambiante realidad de los individuos (Freire, 2003). De esta manera lo normativo en el juego, así como en un sentido más amplio, deberá ser impuesto en un sentido al individuo; pero en otro sentido deberá ser construido por él mismo, para poder hablar de una práctica de la libertad. Las reglas construidas le permiten al individuo convertirse en el autor de su propio juego y abrir diferentes posibilidades de actuación frente a éste.

“El juego no sólo les da bienestar y felicidad, sino que tiene una función muy importante para ellos en su desarrollo armónico, físico, social y ético-moral. Se aprende a respetar las normas, a ponerse en el lugar del otro y a contar con los demás. Se aprende a ser ciudadano”, afirma Petra María Pérez Alonso-Geta quien, en 2012, lideró el estudio Juego y Familia. En el mismo se observó que la actividad favorita de los niños era jugar en su tiempo libre con otros niños, más que cualquier otra cosa: el porcentaje alcanzaba casi el 90%. El estudio tiene como objetivo conocer la calidad y cantidad de juego y ocio familiar de padres y madres con sus hijos de entre 3 y 14 años; para el cual se han realizado entrevistas online a mil familias españolas. La profesora Petra María Pérez ha mostrado su preocupación por los datos de esta muestra que evidencian que la mayor parte de los niños no juega con sus vecinos (sólo un 4,1%), aunque sí con sus hermanos (63,8%), con los que no obstante suele llevarse bastantes años, con sus compañeros y amigos (27,4%) y con los padres (53,2%) y madres (59,1%). Pero además, el juego actualmente está supeditado cada vez más a las actividades extraescolares, a los que los padres apuntan a sus hijos para formarlos de cara al futuro y a una sociedad en la que “el trabajo es el eje central”. Estas actividades ocupan buena parte del tiempo libre del niño, le someten a un “alto grado de cumplimiento” y le aparta del proceso del juego, que les hace crecer y desarrollarse social y emocionalmente, según los expertos.

Los padres son conscientes de la importancia de que sus hijos jueguen, sin embargo, en la práctica, según la autora del estudio, se refleja esa “disfuncionalidad”, que afecta al menor,

que en demasiadas ocasiones y cada vez de forma más temprana juega solo con aparatos electrónicos, como la play o la tablet, lo que fomenta su soledad.

Ese mismo año Rodríguez Sánchez realizó un estudio sobre el uso de las pantallas, principalmente televisores. El estudio muestra que 17% de los niños entre 0 y 11 meses, el 48% de 12 a 23 meses, y el 41% de 24 a 35 meses ve más de dos horas diarias de televisión. En un día normal, el 68% de los niños menores de 2 años usa las pantallas. El 35% veía programas educativos para niños, el 40% una mezcla entre programas educativos y de entretenimiento para niños y el 20% programas para niños y adultos; la edad promedio en la que los niños empiezan a ver la televisión es a los 9 meses.” dice Sánchez.

Los niños menores de 36 meses, aprenden menos a partir de la televisión y vídeos que de las experiencias vividas en el día a día, “las imágenes ofrecidas por la televisión no ofrecen la misma calidad y cantidad de detalles que los que ellos obtienen en sus vidas diarias, limitando por lo tanto el aprendizaje” (Rodríguez Sánchez, 2012). Estas afirmaciones son contrastadas y afirmadas a partir de diversos estudios en los cuales se demuestra que un niño no aprende de la misma manera la repetición de una acción si lo visualiza en televisión que si lo hace el papá o mamá, o el mismo. La diferencia radica en la manipulación del objeto, ya que así es cómo el niño aprende en primera instancia, aprende del mundo concreto para luego poder pasar al mundo virtual. Es decir, “el aprendizaje mediante la visualización televisiva muestra dificultades en comparación de hacerlo in situ con nuestros hijos” (Rodríguez Sánchez, 2012).

También se afirma que otros de los problemas del aprendizaje mediante la televisión, es que los niños tienen dificultades de diferenciar entre imágenes simbólicas (representaciones de algo) y los objetos reales (hipótesis de la representación dual). La irrelevancia social de las imágenes televisivas se centra en los procesos de interacción social en el aprendizaje en las primeras etapas de la vida de los niños, en contraste con la baja interacción que ofrece la televisión y el vídeo, haciendo que dichas imágenes resultan poco

significativas para los bebés. Este uso de dispositivos genera factores que perjudican física y emocionalmente a los niños, del mismo modo en que lo hace la mala nutrición o la obesidad.

El impacto de las TIC y la entrada de nuevos dispositivos digitales en los hogares resultan cada vez más evidentes, “los cuales, seguramente, irán en aumento a corto plazo” (Pérez, 2014). Esto último llama poderosamente la atención, ya que desde el 2014 cuando fue realizado el estudio, el acceso a la tecnología por parte de los niños creció exponencialmente.

Para realizar su estudio sobre el Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación el investigador Miguel Ángel Nogueira Pérez realizó miles de encuestas en los hogares Españoles, uno de los datos más significativos fue que el 30% de los niños/as españoles de 10 años de edad tiene un teléfono móvil: a los 12 años, casi el 70%, y a los 14 años el 83%; aunque ya a los 2 o 3 años tienen acceso a los teléfonos de sus padres, o tablets. Con respecto a esta última, Pérez dice que puede resultar interesante y útil como dispositivo para el desarrollo cognitivo en la infancia, ya que facilita el aprendizaje a través de estímulos visuales, sonoros, de dibujo, etc., en un entorno muy sencillo y atrayente, así como un medio más para la adquisición de competencias digitales, necesarias para un buen desempeño en la sociedad. Pero, resulta esencial que las familias asuman un rol de compromiso para la regulación del uso de tecnologías de este tipo por parte de sus hijos, contando siempre con su protección. Es importante destacar, que la escuela tiene que hacer su parte, acompañando a las familias y niños en este aprendizaje controlado.

Muchas veces tecnología es sinónimo de futuro, pero cuando hablamos de niños, esto no es tan cierto. El exceso de tecnología produce niños que responden a un estímulo, sin desarrollar su creatividad y pensamiento, ya que en la mayoría de los casos las posibilidades de acción en los mismos son muy escasas. Pero el mundo del futuro no necesita niños que solo puedan seguir indicaciones simples; sino que necesita niños que desarrollen su inteligencia emocional, su creatividad y que puedan resolver problemas de manera creativa.

Y la falta de juego libre es una amenaza para este futuro. Esta es la alarmante conclusión de un estudio realizado por Ken Robinson, quien en 2016 se focalizó en investigar la disponibilidad que tenían los niños para jugar libremente. Para esto encuestó a un total de 1.025 padres en Francia y 1.029 en España, de los cuales todos tenían por lo menos un hijo entre 5 y 12 años.

Concretamente el estudio revela que el 49% de los niños encuestados pasa menos de una hora al día al aire libre, menos tiempo del que pasa al exterior a diario un preso de máxima seguridad. De este 49%, un 11% juega menos de media hora diaria fuera de casa y un 5% no lo hace nunca.

Uno de los principales motivos que alegan los padres y madres para este déficit de juego es la falta de tiempo que tienen para llevar a sus pequeños a jugar al aire libre. El clima y, en menor medida, la preferencia de los propios niños por jugar dentro de casa, son otras de las principales razones reflejadas en el estudio, realizado por Robinson.

No es de extrañar, por tanto, que el 77% de los padres y madres españoles asegure que les gustaría que sus hijos jugaran y pasarán más tiempo fuera de casa, mientras que el 51% opina que, sencillamente, sus hijos no tienen las mismas oportunidades que ellos tuvieron para jugar al pasar tiempo al aire libre cuando eran niños. En este sentido, los padres y madres también destacan el tiempo que pasan los niños frente a pantallas como una de las principales barreras para jugar al aire libre hoy en día.

Así lo confirma el 84% de los encuestados, que afirman estar preocupados por el elevado impacto de la tecnología en el juego de sus hijos. De hecho, el 83% admite que sus hijos se niegan a jugar si no hay algún tipo de tecnología de por medio y el 81% afirma que los niños prefieren jugar a deportes virtuales en una pantalla que practicar deporte de verdad fuera de casa.

IV. PLANTEO DEL PROBLEMA

El juego se constituye como un medio que se distinguió a través de la selección natural, para asegurar que los animales practicarán las habilidades que necesitan para sobrevivir y reproducirse. Por ejemplo los cachorros de león juegan de jóvenes al acecho, la pelea y la persecución; mientras que los cachorros de cebras juegan a huir y esquivar. Es decir cada uno juega lo que será una herramienta de supervivencia para sus vidas adultas. En este sentido, el juego tiene el objetivo de permitir el desarrollo de las funciones y capacidades necesarias para la vida adulta de todo sujeto.

Todas las crías juegan, desde los leones hasta los seres humanos, estos dedican la mayor parte de su infancia jugando. ¿Pero a qué llamamos juego?, ¿Qué fin tiene este juego? y más que nada, ¿Qué importancia tiene para el desarrollo?

En el caso de los seres humanos, es innegable que se relacione el término juego con el de salud. Y es que, claramente, un niño que juega es un niño sano. Cómo define la OMS, la salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades. Todos los niños tienen derecho a crecer en un ambiente saludable, esto es, a vivir, estudiar y jugar en lugares sanos.

Desde pequeños, la naturaleza nos dota de un impulso primario y gratuito que nos empuja a descubrir y explorar el mundo, a expresar, imaginar, soñar... jugar. Jugar es una actividad libre, espontánea, ficticia, efectuada en el mundo del "como si...", situada fuera de la realidad objetiva; pero que a pesar de ello, es fuente de placer y satisfacción, apasionando completamente al jugador, sin esperar ningún otro beneficio que el propio placer de jugar.

Los niños necesitan de juegos y recreos para su desarrollo y así se reconoce en la declaración de derechos de los niños, y es indudable que lo practican, pero... ¿Qué forma toma el juego?, ¿Cuáles son las herramientas que se desarrolla con este?, y principalmente, ¿Cuáles son las consecuencias de la falta de juego libre en el desarrollo del niño?

V. MODELO METODOLÓGICO

1. Hipótesis

A partir del problema de investigación expuesto y de los conceptos desarrollados en la construcción del marco teórico, se podría establecer a modo de guía y como conjetura plausible que respondiese a la problemática planteada, la siguiente hipótesis de trabajo de carácter descriptiva:

Por diversos motivos, ya sea la agenda ocupada de los padres, las actividades extraescolares o las horas dedicadas a los videojuegos; los niños dispondrían de escasas horas de juego libre. Esto traería consecuencias en su desarrollo tanto social como cognitivo.

La formulación de la presente hipótesis permite identificar claramente el objeto de estudio del presente trabajo, como así también especificar las variables a considerar y las relaciones existentes entre ellas, determinando así los aspectos relevantes de la investigación.

2. Variables e indicadores

Variable Independiente: Inadecuada disponibilidad de tiempo para desarrollar juego libre.

Variable Dependiente: Dificultades en el desarrollo cognitivo y social.

Indicadores: familia - tiempo - tecnología - tipo de juegos - sociabilización – capacidades.

3. Participantes

La muestra es de tipo no probabilística, ya que “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la

investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que dependen del proceso de toma de decisiones de una persona o de un grupo de personas” (Hernández, 2006).

Se seleccionó un grupo de padres y madres que tuviesen hijos de entre 6 y 7 años en 2do grado de la Escuela N° 15 de gestión pública del Partido de Escobar. La muestra cuenta con 30 participantes, entre hombre y mujeres.

Para la selección de la muestra se tuvo en cuenta que fuesen padres de entre 25 y 40 años. Con el objetivo de tener una muestra representativa, además de la edad de los niños se tuvo en cuenta que los padres se encontraran en edad de actividad laboral, en este caso se recortó la población de entre 25 y 40 años.

4. Diseño

El diseño que se pretende utilizar para el abordaje de la presente investigación refiere a una forma cuantitativa - no experimental. Durante el mismo se observará el fenómeno sin manipular las variables, con el objetivo de poder describirlas, así como analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es decir, que se buscara establecer una relación entre las distintas variables del hecho social que se pretende indagar.

El estudio será transversal y de tipo correlacional – causal, ya que se describirá la relación entre dos variables establecidas en un punto en el tiempo: el presente.

5. Técnica de recolección

Para ello, se consideró como procedimiento de recolección de la información más adecuado las encuestas, de esta manera se obtendrán respuestas directamente de los sujetos estudiados. Para la confección de las mismas se tendrá en cuenta que sean expresión en

forma interrogativa de las variables empíricas o indicadores respecto de los cuales interesa obtener información.

Se pretenderá confeccionar una encuesta con preguntas de tipo: cerradas dicotómicas, cerradas politómicas y numéricas; a fin de indagar sobre puntos de vista sustanciales, que resultan relevantes en la presente investigación.

6. Procedimiento

Luego de haber conversado con la directora de la institución y las docentes de grado, se tomaron las encuestas el día 19 de abril del 2017. Se aprovechó que los padres tenían reunión con las docentes. Luego de la misma las maestras presentan a la investigadora, continua esta última expresando brevemente en que consistía la investigación y explicando la dinámica que se iba a manejar. Se les explico a los padres que la encuesta que se les había entregado tenía un fin netamente investigativo, y que eran totalmente anónimas, por lo que se los alentaba a contestar con total sinceridad. La toma de las encuestas tuvo una duración de 20 minutos.

7. Variables, indicadores e interrogantes

VARIABLES	INDICADORES	INTERROGANTES
JUEGO LIBRE	La posibilidad del sujeto de poder disponer de tiempo para jugar libremente.	¿Qué tipo de juego prefieren? ¿En qué beneficia al niño los distintos tipos de juegos?
DESARROLLO	Grado de desarrollo de todas las áreas: cognitivo, físico, social y ético-moral.	¿Qué puede favorecer o entorpecer el desarrollo?

8. Objetivos

Objetivos Generales:

- El objetivo general de esta investigación es conocer con qué tiempo disponen los niños para jugar libremente, y cuál es la posición que toman sus padres con referencia a esto.

Objetivos Específicos:

- Describir los tipos de juegos que eligen los niños de 6 y 7 años.
- Analizar la postura que toman los padres frente a los juegos tecnológicos (videojuegos, tablet, celular, etc.) y la importancia que le dan a los juegos libres.
- Establecer qué tipo de rutina presentan los niños de 6 y 7 años. Indagar acerca de la relación entre el juego libre y el desarrollo infantil.

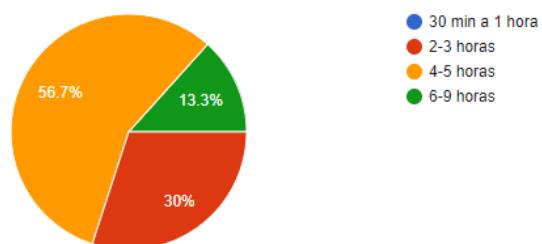
VI. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

1- ¿Cuánto tiempo dispone para jugar en su casa durante el día?

ALTERNATIVAS	DATOS OBTENIDOS
30 min a 1 hora	0
2-3 horas	9
4-5 horas	17
6-9 horas	4

¿Cuánto tiempo dispone para jugar en su casa durante el día?

30 responses



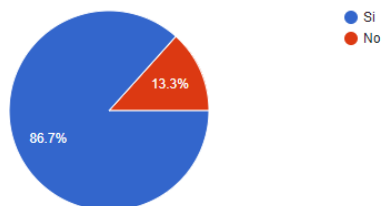
INTERPRETACIÓN: Existen diferentes rutinas que pueden seguir los niños, doble escolaridad, actividades extraescolares, tanto de aprendizaje como de recreación, la mayoría de las veces estas dependen de las rutinas de sus padres. De esto va a depender la cantidad de tiempo libre que tengan.

2- ¿Realiza alguna actividad extraescolar?

ALTERNATIVAS	DATOS OBTENIDOS
SI	26
NO	4

¿Realiza alguna actividad extra escolar?

30 responses



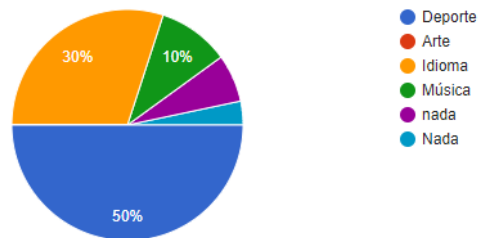
INTERPRETACIÓN: La mayoría de los padres consideran importante que realicen alguna actividad extraescolar.

3- Si la respuesta anterior fue Sí. ¿Qué tipo de actividad realiza?

ALTERNATIVAS	Deporte	Arte	Idioma	Música	Nada
DATOS OBTENIDOS	16	0	8	3	3

Si la respuesta anterior fue "SI". ¿Qué tipo de actividad realiza?

30 responses

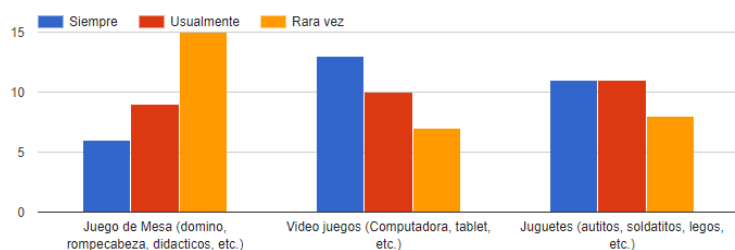


INTERPRETACIÓN: Existen varios tipo de actividades extraescolares a las que suelen concurrir los niños. La mayor parte de los padres eligen que sus hijos desarrollen algún tipo de deporte, como forma de intensificar la actividad física, y cómo descarga de energía. Como segunda elección encontramos los idiomas, como aprendizaje extra que le generará mayor conocimiento.

4- ¿Con qué frecuencia suelen elegir los siguientes tipos de juegos?

Juegos/Frecuencia	Siempre	Usualmente	Rara Vez
Juegos de Mesa	6	9	15
Videojuegos	13	10	7
Juguetes	11	11	8

¿Con que frecuencia suelen elegir los siguientes tipos de juegos?



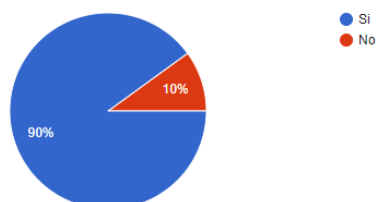
INTERPRETACIÓN: No es de extrañar que los niños de esta edad no elijan juegos de mesa como primera opción, ya que suele ser elegido en edades más avanzadas. El tema radica entre los videojuegos y los juguetes; ya que mientras los primeros resultan muy llamativos para los niños, los juguetes por su parte siguen teniendo su interesante al momento de la elección, y son elegidos como primera opción la mayor parte del tiempo.

5- ¿Suele salir con su hijo a la plaza?

ALTERNATIVAS	DATOS OBTENIDOS
SI	28
NO	2

¿Suele salir con su hijo a la plaza?

30 responses



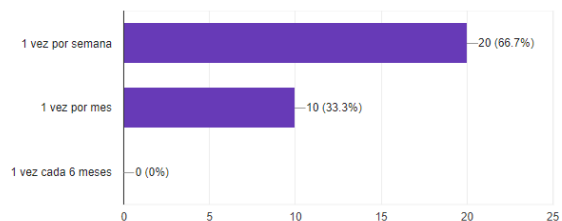
INTERPRETACIÓN: Todos los padres encuestados coinciden en que llevan a sus hijos a la plaza con cierta frecuencia. Ese momento es clave, ya que ahí pueden jugar con otros niños.

6- En el caso de que la respuesta anterior sea afirmativa. ¿Con qué frecuencia?

ALTERNATIVAS	DATOS OBTENIDOS
1 vez por semana	20
1 vez por mes	10
Cada 6 meses	0

En el caso de que la respuesta anterior sea afirmativa. ¿Con que frecuencia?

30 responses



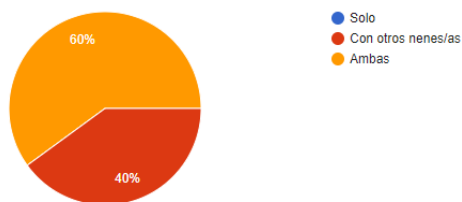
INTERPRETACIÓN: La frecuencia de la salida a la plaza está condicionada por la disponibilidad de los padres. Según se observa un gran porcentaje busca tener disponibilidad aunque sea una vez por semana para poder concretarlo.

7-Cuando está en la plaza. ¿Suele jugar solo o con otros niños?

ALTERNATIVAS	DATOS OBTENIDOS
Solo	0
Con otros nenes/as	12
Ambas	18

Cuando esta en la plaza. ¿Suele jugar solo o con otros nenes/as?

30 respuestas



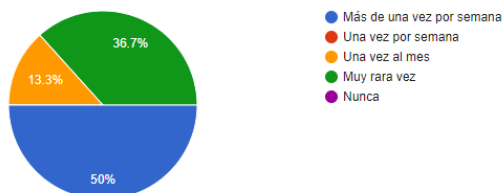
INTERPRETACIÓN: los niños tienen la capacidad de poder elegir cómo transitar el tiempo libre que tienen, y es tan importante que por momentos jueguen solos como en compañía de otros niños. Pero son muy raros los casos, en esta muestra nulos, donde los niños elijan exclusivamente jugar solos.

8- ¿Con qué frecuencia suele jugar con amigos/as? (ya sea en su casa, como en la casa de los amigos/as)

ALTERNATIVAS	DATOS OBTENIDOS
Más de una vez por semana	17
Una vez por semana	0
Una vez al mes	4
Muy rara vez	9
Nunca	0

¿Con que frecuencia suele jugar con amigos/as? (ya sea en su casa, como en la casa de los amigos/as)

30 respuestas



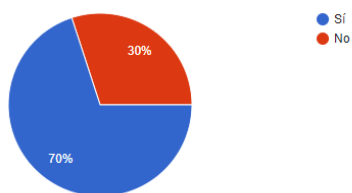
INTERPRETACIÓN Es muy importante que los niños dispongan de tiempo para jugar con otros niños de su edad ya que ahí aprenden pautas sociales y de interacción muy diferentes a las que tienen con los adultos.

9- ¿Suele manifestar aburrimiento?

ALTERNATIVAS	DATOS OBTENIDOS
SI	20
NO	10

¿Suele manifestar aburrimiento?

30 responses



INTERPRETACIÓN: Es normal que los niños manifiesten aburrimiento, este es el puntapié para el desarrollo de la creatividad. Por supuesto que hay caso de niños que manifiestan en menos grado o nulo el aburrimiento esto puede ser por diversas razones, por ejemplo que desde muy pequeños se les estimuló su lado creativo, o que permanecen mucho tiempo frente a pantallas, entre otras.

10-En el caso de la respuesta anterior sea afirmativa. ¿Cómo lo resuelve?

ALTERNATIVAS	DATOS OBTENIDOS
Solo, busca alternativas para resolver su situación	6

Busca ayuda, principalmente de sus padres o hermanos.	14
En esos momentos suele recurrir a los videojuegos	7
No	3

En el caso de la respuesta anterior sea afirmativa. ¿Cómo lo resuelve?

30 responses



INTERPRETACIÓN: Siendo que, frente al aburrimiento, el primer recurso de los niños es pedirle ayuda a los padres; es importante que puedan empezar a descubrir ellos mismos que los puede sacar de esa situación.

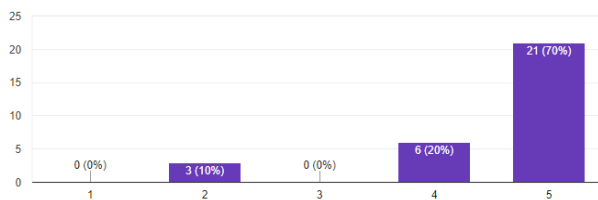
11-¿Cuán importante es para usted que sus hijos jueguen a otros juegos que no sean electrónicos? (Computadora, tablet, playstation)

ALTERNATIVAS	DATOS OBTENIDOS
Nada importante 1	0
Poco 2	4
Algo 3	0

Bastante 4	6
Muy importante 5	20

¿Cuán importante es para usted que sus hijos jueguen a otros juegos que no sean electrónicos? (Computadora, tablet, playstation)

30 responses



INTERPRETACIÓN: Para los padres sigue siendo muy importante que los niños no pasen mucho tiempo jugando con videojuegos, y que puedan destinar su tiempo libre a otras actividades lúdicas.

VII. DISCUSIÓN

A partir de la información recabada y los datos obtenidos en las encuestas realizadas, podemos obtener una aproximación a la mirada que tiene los padres sobre la importancia de la cantidad de horas que juegan sus hijos.

Las diferentes rutinas tanto por parte de los adultos como de los propios niños, hace que estos últimos estén pocas horas en sus casas, lo que trae como consecuencia pocas horas para jugar, en su mayoría entre 4-5. Otra de las razones por las que pasan más horas fuera de su casa, además de las que están en la escuela, es que realizan alguna actividad extraescolar, principalmente deporte o idioma. Ya sea por las tareas, las actividades extraescolares, o la jornada escolar, los niños pasar muchas horas procurando desarrollar al máximo su cerebro. Pero el desarrollo cerebral no es un proceso que pueda acelerarse sin perder parte de sus propiedades.

La empatía, la capacidad de esperar, la sensación de calma o el amor no pueden desarrollarse a un ritmo acelerado; requiere de un crecimiento pausado y unos progenitores pacientes que sepan esperar a que el niño produzca sus primeros conocimientos. Tomando los aportes de Piaget, el desarrollo cognitivo era una reorganización progresiva de los procesos mentales resultantes de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Mientras que la segunda puede ser controlada con más o menos estímulos, la primera tiene un ritmo que le es propio que no puede alterarse; y que de hacerse sucede lo mencionado anteriormente por Álvaro Bilbao, “pierde sus propiedades”, parte de la esencia del niño queda desvanecida.

“El tiempo de los niños está muy marcado por los planes que pensamos para ellos los adultos y no hay tiempo para el juego libre que permite imaginar, crear y equivocarse. El juego es un medio de aprender y de experimentar con la vida. Es una necesidad para crecer, para crear, para inventar, pensar y entender” (Castellano, 2010)

Los resultados que arrojan las encuestas realizadas muestran un significativo aumento en la cantidad de horas que disponen los niños para jugar, esto en comparación con la

investigación realizada por Ken Robinson, aun así debemos decir que el tiempo libre del que disponen los niños aún no es suficiente.

Sin embargo, para los padres resulta importante que los niños dispongan de tiempo libre y si es con otros niños mejor, es así cómo le aseguran visitas a la plaza o a la casa de algún amiguito por lo menos una vez a la semana. El contacto y juego con otros niños les permite organizar progresivamente sus movimientos, lo cual es un pilar básico para su desarrollo según señala Remorini. Al poder deambular libremente los niños tenían la posibilidad de conocer el entorno y aprender a manejarse en él. Además el jugar con pares le permite al niño aprender a respetar las normas, a ponerse en el lugar del otro y a contar con los demás. Cómo muestra la investigación de Petra María Pérez Alonso-Geta la actividad favorita de los niños es jugar en su tiempo libre con otros niños, más que cualquier otra cosa. Retomando lo mencionado por Pérez Alonso, una parte del juego con pares consiste en aprender a respetar las reglas del juego; pero Catalina Argüello agrega que “las reglas construidas son igual de importantes, ya que le permiten al individuo convertirse en el autor de su propio juego y abrir diferentes posibilidades de actuación frente a éste” (Arguello, 2010).

Aunque en los últimos años se observó que los juegos electrónicos estaban tomando la actividad lúdica de los niños casi en su totalidad, en base a los datos recabados por medio de las encuestas podemos decir que los padres incentivan a los niños a realizar otro tipo de actividad o juego, y que permanezcan menos tiempo frente a una pantalla. Los videojuegos nunca superarán a jugar con muñecas, en el patio o andar en bici; prueba de esto es que los niños siguen eligiendo los juguetes por encima de estos. Yes que el juguete le permite al niño desplegar una producción simbólica, es decir contar con un mundo de objetos que se presten a ser soporte de fantasías. A través de las experiencias lúdicas, los niños tienen la posibilidad de dominar aquellas experiencias que fueron desagradables para ellos, así como elaborar psíquicamente las situaciones padecidas. Es decir, que “al jugar el niño deviene agente creador de un nuevo orden, de un mundo que se teje por el apuntalamiento de fantasías en

objetos de la realidad” (Freud, 1907); y esto difícilmente sea algo que los videojuegos puedan suplir.

Otro punto importante en referencia al juego es el aburrimiento. La vida está llena de pequeñas y grandes satisfacciones, pero también de pequeñas y grandes frustraciones; por esto es imprescindible que los niños aprendan a tolerar esos momentos y ver qué pueden hacer para sobreponerse. Todos los grandes genios creativos comenzaron a pensar en un momento de aburrimiento. Cuando el niño no tiene que hacer y no tiene en qué ocupar su tiempo, su cerebro comienza a aburrirse y busca, a través de la imaginación, nuevas maneras de entretenerse. Si no hay aburrimiento, si el niño está “enchufado” a la play, tablet o televisión, o si tiene todo su tiempo ocupado con clases extraescolares, su creatividad quedará ahogada por la falta de oportunidades de expresarse. Los niños tienen muy poca tolerancia al aburrimiento, y como primer recurso acuden a sus padres o hermanos para que les solucionen esta situación. Y es que, lejos de la escuela, sabemos que durante los primeros años de vida los padres y hermanos son los que más influencia va a tener en su desarrollo y maduración. “Los valores, las normas, la perspicacia, la memoria y la capacidad para afrontar problemas se transmiten a través del lenguaje, los juegos, los gestos grandes y pequeños.” (Bilbao, 2015). Pero el aburrimiento, el jugar y la creatividad van de la mano. Winnicott toma al juego como una actividad creadora apoyada en la confianza y seguridad que otorga un ambiente facilitador suficientemente bueno. La capacidad de jugar es una forma de conocimiento creativo, un proceso abierto nunca definitivo. Entonces lo creativo y lo lúdico están estrechamente ligados entre sí y enmarcados en esa tensión entre lo propio y lo ajeno; entre lo que he creado y lo que me fue dado. Y el aburrimiento es el puntapié para que pueda desarrollarse la creatividad.

Cierto es que “las imágenes ofrecidas por la televisión no ofrecen la misma calidad y cantidad de detalles que los que ellos obtienen en sus vidas diarias, limitando por lo tanto el aprendizaje” (Rodríguez Sánchez, 2012). La diferencia radica en la manipulación del objeto, ya que así es cómo el niño aprende en primera instancia, aprende del mundo concreto para luego poder pasar al mundo virtual. Y es que apropiándose del mundo concreto es cómo el

niño puede desplegar su creatividad, modificando a su antojo el mundo simbólico que lo rodea; en cambio, frente a una pantalla donde el formato ya le es dado, responde a una cantidad de estímulos determinados de antemano, y donde sus posibilidades de apropiarse de ese mundo simbólico de acuerdo a sus necesidades es limitada.

El mundo del futuro no necesita niños que solo puedan seguir indicaciones simples; sino que “necesita niños que desarrollen su inteligencia emocional, su creatividad y que puedan resolver problemas de manera creativa. Y la falta de juego libre es una amenaza para este futuro” (Robinson, 2016). Tanto en las encuestas realizadas por Robinson como las de la presente investigación, se observa que los padres les gustaría que sus hijos pasen más tiempo jugando libremente. Sin embargo cuando se lleva a la práctica esto no es tan así. “En este sentido, los padres y madres también destacan el tiempo que pasan los niños frente a pantallas como una de las principales barreras para jugar al aire libre hoy en día” (Robinson, 2016). Así mismo es importante mencionar que “resulta esencial que las familias asuman un rol de compromiso para la regulación del uso de tecnologías de este tipo por parte de sus hijos, contando siempre con su protección”. No es la intención de esta investigación demonizar a las pantallas ya que pueden resultar interesantes y útiles para facilitar, a través de estímulos visuales, sonoros, de dibujo, etc.; el aprendizaje y desarrollo infantil en un entorno muy sencillo y atrayente, así como un medio más para la adquisición de competencias digitales, necesarias para un buen desempeño en la sociedad. Pero como se mencionó anteriormente es necesario que los padres cumplan el rol de administrador del tiempo que pasan los niños frente a ellas. Cuando un niño juega es capaz de pensar y de actuar con mayor inteligencia y madurez que las correspondientes a su edad, ya que el juego le permite expandir su mente como ninguna otra actividad.

El cerebro del niño es más creativo que el del adulto porque todavía no ha incorporado ese gran filtro de censura que son las normas y las convenciones sociales. A medida que crecemos, nuestro cerebro incorpora una serie de normas, reglas, esquemas, ideales, prototipos y modelos que apagan la espontaneidad creativa que tenemos de chicos.

VIII. CONCLUSIÓN

En base a todo lo estudiado e investigado podemos saber que el cerebro del niño está diseñado para aprender a través del juego. Cuando un niño juega, ya sea solo, con amigos o con algún adulto, entra en modo aprendizaje; todos sus sentidos se centran en la actividad, es capaz de permanecer concentrado, de fijarse en tus gestos y en tus palabras y de recordarlas mucho mejor que cuando lo instruimos o le ordenamos. Cómo adultos debemos confiar en que el cerebro del niño está programado para desarrollarse plenamente y alcanzar todo su potencial. Y los primeros seis años de vida son fundantes en la vida de todo sujeto; en este tiempo el niño desarrollara las bases que en un futuro les permitirá resolver problemas y tomar decisiones.

El juego es un derecho legítimo de la infancia, y representa un aspecto crucial del desarrollo físico, intelectual y social del niño. Los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural para construir múltiples aprendizajes. Lo hacen de forma inconsciente, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes. El juego es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, siendo la forma natural que tienen los pequeños para aprender.

La presente investigación da un poco cuenta de lo mencionado, el juego es probablemente el aspecto más importante de la vida de un niño. El mundo que lo rodea es el mejor maestro para el cerebro intelectual, y en ese sentido, lo más importante es que el niño tenga oportunidades de explorar en distintos entornos y con distintas personas. Es así como, los que más tienen, son probablemente los que más se ven perjudicados. Un niño de clase alta probablemente puede acceder a una computadora con mayor facilidad que uno que no cuenta con los recursos económicos, este último se ve obligado a seguir jugando con los juguetes de los que disponga. Esto que puede ser visto como una desventaja; me pregunto si termina siendo una ventaja para su desarrollo. Los niños cuyos padres pertenecen a una clase social alta, son los que generalmente tienen doble escolaridad, actividades extraescolares (idiomas, equitación, judo, violín, etc.) y multiplicidad de pantallas a su disposición; por esto

es que creo que son los más expuestos a estrés, ante la imposibilidad de dar una respuesta adecuada a sus exigencias cotidianas. Considero muy interesante poder realizar un estudio profundo evaluando el juego en las diferentes clases sociales, ya que la presente investigación se limitó a una pequeña parte de la población perteneciente a la clase social baja. Con el fin de poder observar cual es la influencia que tienen todo los factores mencionados: escolaridad, actividades extraescolares, tecnología.

El futuro necesita de niños inteligentes, pero en el sentido estricto de la palabra, como “la capacidad de resolver problemas nuevos y adaptarse al entorno”; algo muy distinto de lo que produce nuestro sistema educacional, incluido padres y docentes. Así mismo considero un punto importante a investigar el lugar que ocupa el juego dentro de la escuela. Hasta hoy la educación de un niño tenía el objetivo de producir un sujeto que pueda desempeñarse dentro del sistema fabril, es decir que tenga los conocimientos necesarios para seguir indicaciones e instrucciones. Pero el mundo cambia y también debería hacerlo la educación, ya que está sigue la misma línea que tenía cuando fue creada la escuela. Creo haber dejado claro que el jugar es algo innato, imprescindible y constitutivo del niño, sin embargo en las diferentes escuelas los niños son sometidos a horas continuas de instrucción sobre matemática, prácticas del lenguaje, entre otras asignaturas. Pero los niños disponen de solo 30 minutos para jugar y moverse, un 12.5% del tiempo en el que están dentro de la institución. Considero interesante este último punto como puntapié para una próxima investigación, donde se pueda indagar sobre el modo en que se da la relación juego/escuela.

Ya que como mencionamos importante el juego en la vida del niño, también lo es dentro de la escuela.

IX. REFERENCIAS

- Argüello Ospina, Catalina (2010) “El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas.” Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia
- Bilbao, A (2015) “El cerebro del niño explicado a los padres” Editorial Plataforma, Barcelona
- Callois, R. (1986). “Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo”. Editorial Fondo de Cultura Económica, México
- Castellano Sonsoles (2010) “El juego en los niños. Una investigación sobre los cambios culturales”, Fundación San Patricio
- Freire, P. (2003). “Pedagogía del oprimido”. Editorial Siglo Veintiuno, Madrid
- Freud, S. (1907) El creador literario y el fantaseo. *Obras Completas*. Editorial Amorrortu, Buenos Aires
- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. *Obras Completas*, Vol. XVIII, Editorial Amorrortu, Buenos Aires
- Freud, S. (1926). Inhibición, Síntoma y Angustia. *Obras Completas*, Vol. XX. Editorial Amorrortu, Buenos Aires
- Nogueira Pérez, Miguel Ángel (2014) “Influencia de la tablet en el desarrollo infantil: perspectivas y recomendaciones a tener en cuenta en la orientación familiar”. Universidad de Santiago de Compostela, España
- Payá, A. (2008) Aprender jugando: una mirada histórico-educativa, Universitat de València,
- Pérez Alonso-Geta, Petra María (2012). “Juego y Familia”. Universidad de Valencia, España.

Piaget, J. (1961): "La formación del símbolo en el niño". Ediciones Morata, España

Piaget, J. (1969): "Psicología del niño". Ediciones Morata, España

Remorini Carolina (2010) "Caracterización antropológica del modo de vida. Implicancias teórico-empíricas de las estrategias de investigación etnográfica." Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNLP.

Robinson, Ken (2016) "Liberad a los niños. Ensuciarse es bueno." Instituto Nacional del Juego, Inglaterra.

Rodriguez Sánchez, Adriana (2012). "Los niños menores de tres años y la televisión." Perspectivas de investigación y debate. Colombia

Winnicott, D. (1971) "Realidad y Juego", Editorial Gedisa, España

Winnicott, D. (1962) "Los procesos de maduración y el ambiente facilitador", Editorial Paidós, Barcelona.

X. ANEXO

Encuestas

“Desarrollo y juego infantil”

La siguiente encuesta tiene la finalidad de investigar de qué manera los juegos elegidos por los niños se relacionan con el desarrollo cognitivo de los mismos.

Su participación es muy importante para poder continuar con la investigación.

Desde ya, muchas gracias por su colaboración.

***Requerido**

1) Marque con una cruz la edad de su hijo/a. *

6 años	<input type="checkbox"/>
7 años	<input type="checkbox"/>

2) Marque con una cruz según corresponda. ¿Cuánto tiempo dispone para jugar en su casa durante el día? *

30 min a 1 hora	<input type="checkbox"/>
2-3 horas	<input type="checkbox"/>
4-5 horas	<input type="checkbox"/>
6-9 horas	<input type="checkbox"/>

3) Marque con una cruz según corresponda. ¿Realiza alguna actividad extra escolar? *

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

4) Si la respuesta anterior fue "SI", marque con una cruz según corresponda. ¿Qué tipo de actividad realiza? *

Deporte	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------

Arte	
Idioma	
Música	

5) ¿Con que frecuencia suelen elegir los siguientes tipos de juegos? *

	Siempre	Usualmente	Rara vez
Juego de Mesa (domino, rompecabezas, didácticos, etc.)			
Video juegos (Computadora, Tablet, etc.)			
Juguetes (autitos, soldaditos, legos, etc.)			

6) Marque con una cruz según corresponda. ¿Suele salir con su hijo a la plaza? *

Si	
No	

7) En el caso de que la respuesta anterior sea afirmativa. ¿Con que frecuencia? Marque una de las opciones.*

1 vez por semana	
1 vez por mes	

1 vez cada 6 meses	
--------------------	--

8) Cuando está en la plaza. ¿Suele jugar solo o con otros nenes/as? *

Solo	
Con otros nenes/as	
Ambas	

9) ¿Con que frecuencia suele jugar con amigos/as? (ya sea en su casa, como en la casa de los amigos/as). Marque una de las opciones. *

Más de una vez por semana	
Una vez por semana	
Una vez al mes	
Muy rara vez	
Nunca	

10) ¿Suele manifestar aburrimiento? *

Sí	
No	

11) En el caso de la respuesta anterior sea afirmativa. ¿Cómo lo resuelve? Marque una de las opciones. *

Solo, busca alternativas para resolver su situación.	
Busca ayuda, principalmente de sus padres o	

hermanos.	
En esos momentos suele recurrir a los videos juegos.	

12) ¿Cuán importante es para usted que sus hijos jueguen a otros juegos que no sean electrónicos? (Computadora, tablet, playstation) Siendo 1 NADA Y 5 MUCHO, marque con una cruz la opción indicada.*

1	2	3	4	5