



---

# LA IMPORTANCIA DEL JUGAR EN EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO

María Guadalupe Aguilera Castro<sup>1</sup> y Milagros Damián Díaz<sup>2</sup>  
Facultad de Estudios Superiores Iztacala  
Universidad Nacional Autónoma de México

## RESUMEN

El jugar desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño. Tanto en el ámbito familiar como el escolar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, de acuerdo a sus edades y preferencias, ya sea de manera individual o grupal. El objetivo de este artículo es identificar los juegos de niños y niñas de primero, segundo y tercero de primaria: los que practican en el colegio, en el barrio o en su casa, y los favoritos, para analizar la importancia de éstos y su influencia en el desarrollo de la personalidad del niño. 2167 niños y niñas de 5 a 13 años de edad, de cada grado escolar desde primero a 3º de primaria, tanto de escuelas privadas como oficiales. Con la finalidad de cotejar los juegos que juegan los niños con los citados en la literatura sobre desarrollo de la personalidad en el niño.

Palabras claves: desarrollo de la personalidad, juegos sensoriomotores simbólicos y reglados

---

<sup>1</sup> Profesora del área de Educación Especial y Rehabilitación. Correo Electrónico: [guadaquilera@aol.com](mailto:guadaquilera@aol.com)

<sup>2</sup> Profesora del área de Educación Especial y Rehabilitación. Correo Electrónico: [mgmdd@servidor.unam.mx](mailto:mgmdd@servidor.unam.mx)

## ABSTRACT

Playing games has an important role in developing of children's personality. Both in the context of the families and as at school, the children use part of their time playing, according to their ages and preferences, either individually or in groups. The aim of this article is to identify the games that children play first at second and third grades: those which are practiced at school, in the neighborhood or at home, and their favorite ones, to analyze the importance and their influence on the development of the child's personality. 2167 children of 5-13 years of age, of every grade level from first to 3<sup>rd</sup> grade, both private and official schools. In order to compared the games that children play with those mentioned in the literature about developing the child's personality.

Key words: developing the child's, personality, games sensory motors, symbolic and rules

El desarrollo infantil está vinculado con el juego, ya que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general le proporciona las experiencias que tendrán trascendencia en su vida futura. El jugar desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño. Tanto en el ámbito familiar como el escolar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, de acuerdo a sus edades y preferencias, ya sea de manera individual o grupal. Al jugar individualmente se fortalece su creatividad, imaginación e independencia; y al hacerlo de manera grupal se fortalece la empatía la responsabilidad, la cooperación, el intercambio, el respetar turnos y el control de impulsos. Aunado a lo anterior, el equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El jugar favorece el desarrollo afectivo o emocional, dado que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones, ya que mientras juegan resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social o emocional.

A lo largo del presente artículo se analizará la importancia que tiene el jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. Para tal efecto, se describirá el concepto del jugar, las secuencias de desarrollo de éste, el jugar de acuerdo al continuo desarrollo del niño, las razones por las que los niños juegan y una presentación de las muchas clasificaciones de los juegos.

### ***Concepto del jugar desde una perspectiva emocional***

Winnicott, (1991) considera que el juego es una experiencia siempre creadora, es una forma básica de la vida, y enfatiza que lo universal en el niño es el juego y concierne al ámbito de la salud, ya que facilita el crecimiento y conduce al niño a relacionarse con el grupo además, lo compara con el hecho de hacer cosas, enfatiza que no sólo hay que pensar y desear hacer cosas, en realidad hay que hacer cosas porque el jugar es hacer.

Asimismo, el autor establece una diferencia significativa entre el sustantivo “juego” y el verbo sustantivado “el jugar”. Le interesa observar al niño que juega, más que el contenido del juego. Rodolfo (1989) señala que el juego remite al producto con determinados contenidos de cierta actividad, mientras que el jugar indica su carácter de producción. En el niño, el juego parece un comportamiento espontáneo. Sin embargo, esto no es posible sin el establecimiento de un sentimiento de seguridad, lo cual fundamenta la aptitud para jugar. El entorno inmediato del niño debe proporcionarle la confianza de estar protegido en todas las situaciones (Anzieu y Daymas, 2001). En este sentido, Winnicott (1979) describe una secuencia de etapas vinculadas con el proceso de desarrollo psíquico y señala dónde empieza el jugar, en un primer momento es cuando el niño y el objeto se encuentran fusionados, no hay todavía una diferenciación entre madre-hijo, posteriormente la madre se encuentra en un ir y venir que oscila entre ser lo que el niño desea encontrar y alternativamente es la misma madre, la que espera a que la encuentre. Se puede representar ese papel durante un tiempo, sin admitir impedimentos, el niño vive cierta experiencia de control mágico, es decir, el bebé siente que puede controlar y dominar a su madre, se crea una

ilusión de pertenencia absoluta, pero el bebé también requiere separarse de ella y explorar el mundo exterior constituido por el espacio, los objetos y las personas. Si la madre puede realizar bien estos períodos de presencia y ausencia, es decir, de ilusión y desilusión, se creará en el niño un estado de confianza en la madre. El juego implica confianza y pertenece al espacio potencial que existe entre el niño y la madre, para tal efecto, es forzoso que la relación tenga por motivo el amor de la madre, o su amor-odio.

En la etapa siguiente, el niño juega con base al supuesto de que la persona a quien ama y que por lo tanto es digna de su confianza se encuentra cerca, y que sigue estándolo cuando se le recuerda, después de haberla olvidado. Sus recuerdos son de placer, de sensaciones, de emociones, sabores, olores, movimientos, contactos. Al respecto, Arnaiz (2001) señala que en ausencia del otro y a través de los recuerdos y las imágenes internalizadas que le permiten una representación permanente del otro, el niño accederá a la individuación, a realizarse como un ser único e independiente de los demás.

Finalmente, el niño se prepara ahora para la etapa siguiente, que consiste en permitir una superposición de dos zonas de juego y disfrutar de ambas. Es la madre quien juega con el bebé, pero cuida de integrarse en sus actividades de juego. Tarde o temprano introduce su propio modo de jugar. Así queda allanado el camino para un jugar juntos en una relación.

En esa zona de superposición entre el juego del niño y el de la otra persona, existe la posibilidad de enriquecerse mutuamente. Entonces el juego infantil se convierte en una fuente de creatividad. Dupont (2007) señala que el jugar es poder elaborar una realidad, conciliar fuerzas opuestas y prepararse para la futura intervención adulta y eficaz en la realidad social. Por su parte, Grellet (2000) menciona que al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad que lo rodea, entre su propio mundo interno y la cultura que lo rodea. Por tanto, a través del juego, el niño aprende a diferenciar los atributos de dos mundos diferentes, la fantasía y la realidad. En un primer momento, jugar y aprender quedan integrados, ya que a través del jugar el niño desplegará el lenguaje y construirá su universo simbólico.

Con la llegada de la escolaridad, el juego podrá utilizarse como recurso (Baraldi, 2005). Un niño que juega, que disfruta con su accionar es un niño sano psíquicamente. Un niño que no juega no puede desarrollar su inteligencia, su capacidad creadora y su socialización y posiblemente será un niño con un alto grado de perturbación psíquica (Schorn, 1999). De tal manera, un niño que juega estará en condiciones de pasar del yo soy al yo pienso.

### ***El juego y el desarrollo psicológico***

El juego consiste en experimentar el contacto con los objetos externos, en probarlos, utilizarlos, interiorizar los aspectos materiales y afectivos para finalmente dominarlos. Es una experimentación gratuita que reproduce y amplía la curiosidad del bebé hacia el cuerpo materno, y los intercambios lúdicos tempranos con la madre. Esta interiorización permite integrar los cambios internos vinculados con el desarrollo del individuo. En la gran variedad de las formas de juego, se van introduciendo poco a poco las características de la simbolización (Anzieu y Daymas, 2001). Los juegos de los niños cambian con la edad según sea la etapa de desarrollo, por esta razón es importante señalar las características que presenta el jugar de los niños de acuerdo al desarrollo. A continuación, se describe las características del desarrollo del jugar en los niños desde el nacimiento hasta los 9 años:

Entre los primeros tres meses, los juegos de todo niño se encuentra el uso de sus manos, sus dedos, sus pies y explora su cuerpo y al descubrirlos tiende sus manos para tomar un objeto que se mueve, disfruta al tener un sonajero en sus manos y moverlo. Este tipo de actividades denotan placer y voluntad, y las puede repetir una y otra vez y sin proponérselo va ejercitando su coordinación visomotora (Schorn, op.cit.). La vista se desarrolla primeramente, el bebé puede fijar la mirada en la cara de su madre y en los objetos. La presencia de la madre le da sostén a su imagen y sobre todo el contacto con la piel de ella, su olor, su voz. Se establece así, una relación de dependencia con la madre a través de la mirada, el contacto, el tono y el movimiento esencialmente etcétera.

Por su parte Isla (2007) señala que el niño desde pequeño cuando se chupa el dedo o busca su sabanita para dormir, manifiesta su necesidad de ciertos rituales y objetos donde, a través de la fantasía recrea la experiencia amorosa con su madre. Esto ya es una creación imaginaria del bebé que será básica para su desarrollo afectivo e intelectual, creado a partir de las imágenes que dejaron huella en él. Estas huellas o marcas del niño se formarán a partir de la presencia cotidiana de objetos y personas en la vida del bebé, por lo que es muy importante que la madre mantenga una cierta continuidad en su relación con el niño. A través de los objetos que dan paso a sus juegos como la sabana, el pañal, el peluche; a través de éstos se empezará a destacar la importancia del olor, del tacto y del oído. La creación de estos objetos se da cuando el niño deposita sus fantasías en objetos reales que sólo necesita para calmarse la ausencia de la madre, a la cual está apegado.

A los 3 meses, el niño dirige su mirada ante la presencia de una sonaja u objeto musical, no solamente su escucha, comienza a tomar objetos en la mano. Se observan las primeras manifestaciones del bebé cuando surge el gorgoreo unido a la presencia de gruñidos y gritos.

Cerca de los 4 meses, la boca es el principal medio por el cual el niño explora e incorpora el mundo. Empieza a reconocer y necesitar un objeto específico, que lleva a su boca: lo chupa, lo huele, lo toca y lo necesita cerca de él para tranquilizarse es la etapa oral. Comienza a jugar escondiéndose de la mamá detrás de la sabanita. A través de este juego se expresa la angustia que le causa la ausencia de su madre, la cual calma con el objeto-juguete, que Winnicott (1979) define como objeto transicional. Otra función importante que el juego desempeña es el aprendizaje del lenguaje. Gracias al juego los seres humanos aprendemos a comunicarnos. El bebé reconoce la voz de sus padres y de quienes lo atienden. El niño comprende todo antes de poder hablar.

A partir de los 5 o 6 meses de vida emite sonidos vocálicos y consonánticos (d, b, l, m) al manipular objetos. El niño se descubre y descubre al mundo mientras juega. Así, poco a poco va diferenciándose de los demás. Primero encuentra la

diferencia entre el *yo*, y el *no yo*. Después entre él y su madre, luego con el padre, quien establece la diferencia entre hombre-mujer.

A los 8 o 9 meses que consiste en que el niño llora cuando lo cargan o se le acerca un adulto desconocido y también despierta por la noche pidiendo ir con sus papás; en el momento en que se da cuenta que no forma parte del cuerpo de su madre, que está solo y separado de ella, surge algo inquietante para el niño y sobre todo por la noche. Este es el momento donde el niño se aferra algún objeto o juguete que lo acompaña sustituyendo a sus papás imaginariamente, lo que va a desarrollar su fantasía y creatividad iniciándose así un proceso de simbolización (Isla, op.cit.). En este sentido, el juguete (primera posesión *no – yo*) es un desplazamiento de la madre. Al respecto, Mannoni (1985) plantea que el objeto transicional representa el paso del niño de una etapa en que es uno con la madre participando de su influencia, a una etapa en que está en relación con ella, como separada de él.

A los bebés les gustan los objetos que pueden contener otros objetos. Les gusta el agua, las cubetas, le gusta unir y separar, tirar y construir, meter y sacar. Quiere explorar todo lo que se abre y se cierra o tenga un interior, lo que puede contener o ser vaciado. Pone cosas dentro de una caja y luego las vacía. Mediante estos juegos el niño toma conciencia de su cuerpo, de los contenidos de éste y las sensaciones a partir de lo que entra y sale (comer, vomitar, defecar) y del contacto físico con los otros (dolor, calor, malestar, inquietud, inestabilidad, seguridad, firmeza). Cuando los padres logran satisfacer y comprender estas necesidades que se expresan de esta forma, contribuyen a su desarrollo psíquico acompañándolo y brindándole este tipo de juegos.

Cuando el niño juega, aparta y aproxima, tira lejos de sí y recoge, abre y cierra, esparce y reúne, se esconde y se deja atrapar, juega con las sílabas, a repetir lo que acaba de decir, o espera que lo repita el otro. Es a través del juego que le permite diferenciarse, le permite distinguir el *yo* del *tú*.

Más tarde vienen los juegos de construcción: amontona piezas y diversos objetos, forma torres altas o puentes para destruirlos y volverlos a construir. Descubre los juegos que ofrece la arena, la plasticidad de este material con el que

pueden formarse y deshacerse figuras; descubre también el placer de ocultar parte de su cuerpo en ella. Asimismo las niñas juegan con sus muñecas y los vestidos, a la casita y sus enseres.

La marcha produce sensaciones del placer de ponerse en pie, de conquistar el espacio y del uso del lenguaje. Estos logros enriquecerán el placer de la acción y de la representación mental que va a ir centrándose en la palabra (Arnaiz, op.cit.). Les gusta mucho jugar con el agua y sus juguetes en la tina, ver libros con imágenes y que sus padres se los nombren y las repitan una y otra vez, relacionándolos con su cotidianidad. Se reconoce en el espejo, hace gestos, se observa y se exhibe.

A partir de los 2 años de edad, el niño empieza a mostrarse gustoso y más diestro en todo tipo de actividad motriz, pues ya puede caminar y correr; levanta y transporta cosas, sube, corre, salta, puede bajar escaleras y realizar otras actividades motrices. Imita acciones de la vida diaria y de las personas que los rodean, como lavar y planchar, hacer la comida, comprar. Posteriormente, cuando realiza el juego de roles, lleva a cabo diálogos como si fuera mamá, papá, médico, maestro, policía, etc. (Padilla, 2003). Se perfeccionan las actividades de construcción con bloques y los juegos de movimientos motrices comienzan a ocupar un lugar importante dentro de la actividad libre; se crean los juegos de agua y arena, con la que pueden modelar y llenar recipientes. Empieza a pronunciar dos o tres palabras seguidas, las que posteriormente se convertirán en frases.

Al comienzo de la etapa anal el niño juega con sus heces que ahora tienen para él un gran valor. A través de esto el niño aprende muchas cosas en relación a sus objetos internos, como son los contenidos de su propio cuerpo: vómito, orines, excrementos. Así se relaciona el desprendimiento, la generosidad (Isla, op.cit.). A esta edad ya no se meterán todo a la boca, ahora cogerán la cuchara para llevársela a la boca. El triciclo significa que saldrán a dar una vuelta en él, lo que los alegrará. Empieza el garabateo; en un inicio sus trazos son desorganizados, pero a medida que se va desarrollando los va organizando y controlando (Arango, Infante, López, 2006).



El niño de 3 años juega con juguetes pequeños, bloques, rompecabezas, palitos chinos, cochecitos, cocinitas, juegos de peluquería, teléfonos, pelotas, casas de muñecas y por tanto, sus destrezas manuales progresan con rapidez. Comienzan por ensartar cuentas grandes en cordones y luego cuentas más pequeñas en hilos más finos. Niños y niñas disfrutan dibujando con lápiz y recortando con tijeras. A través del juego, se van desarrollando destrezas y habilidades para comunicarse de manera afectiva y social con otras personas (Padilla, op. cit.). A partir de esta edad se desarrolla el juego de conjunto y el juego simbólico o de roles a través de la representación de los distintos papeles familiares y profesionales. Disfrazándose de alguien, él se imagina aquello que puede experimentar y sentir esta persona que él quiere imitar "*poniéndose en su lugar*". En sus juegos imaginarios los niños pueden sentir que sobrepasan una situación, la cual los ayuda a adquirir confianza en sí mismos. Esta actividad es un medio de expresar sus temores e inquietudes y comienzan a comprenderlos.

Hacia fines del 3er año el niño aun se encuentra en la etapa del garabateo, dibuja objetos reconocibles y que se asemejan al ser humano. El niño comenzará a dar nombres a sus garabatos, va aumentando la cantidad de tiempo que le dedica al dibujo (Arango, Infante y López, op.cit.).

A los 4 años, la socialización progresa y con ello amplían su número de compañeros de juego, lo que hace menos necesaria la atención de un adulto. Disfrutan de las adivinanzas de las rimas, los chistes, las bromas verbales, y les fascina escuchar cuentos, en especial si son leídos por sus padres, miran las ilustraciones al mismo tiempo que escuchan. Empiezan a incluir a más de dos niños en sus juegos (Isla, 2007).

A esta edad dedican tiempo para estar solos y aprenden a reconocer qué es lo real del juego y qué es lo imaginario. Las dramatizaciones son parte de su diversión diaria, transforman el uso de los objetos e incorporan personajes imaginarios, siendo sus intereses poco duraderos, por lo que cambia fácilmente de actividad. Al mismo tiempo van desarrollando su personalidad, sus respuestas emocionales y sus comportamientos se adaptan a su propio género por eso el

juego de los varones será más brusco que el de las niñas (Arango, Infante y López, 2006).

Los niños a los 5 años, se interesan por autos, camiones de volteo, transporte de materiales, gasolineras, puentes, pistas, hacer construcciones con cubos, pistolas, soldados, aviones; los trenes que entran y salen de las estaciones, vías que se entrecruzan donde pasan trenes o autos, fluye el tráfico, señales que hay que respetar (alto, luz verde, amarilla y roja del semáforo). Todo ello marca el aprendizaje de las nociones de ley y orden social (Isla, 2007). Las niñas gustan de jugar a la comidita y les encantan los trastecitos y las cocinas, las casitas y el mobiliario que incluye: mamás, bebés, carriolas, garaje y carros. Se divierten al envolver y cobijar a sus muñecas, peinarlas y bañarlas. Como resultado de las actividades donde adquieren conocimiento del mundo circundante, aprenden características de los diversos oficios y profesiones, por lo que representan a través del juego el rol de chofer, maestra, mecánico, piloto, policía, etc. A las niñas les gusta jugar a ser mamás, mujeres que trabajan, princesas. Les gusta jugar a la casita que ellas mismas construyen. Los juegos donde se representan papeles, funciones y oficios como el juego del papá o del doctor sirven para descubrir las diferencias entre hombre y mujer. Además de conocer los roles familiares y profesionales como parte del proceso de socialización.

Les gusta jugar y representar las imágenes de su mundo, dibujar a los animales y personas. Se dibujan a sí mismo, a sus padres y hermanos y tiene la imagen total de su cuerpo; aunque es difícil reconocer la diferencia sexual de su dibujo. Es la época de los porqués; también preguntan el significado de las palabras y se apropian de éstas usándolas continuamente (Isla, 2007).

A la edad de 6 años destaca la habilidad cognoscitiva en el juego. Su ambiente y energía están en expansión, les agrada leer y escribir. Tienen aptitudes para las manualidades y las artes creativas, las cuales aplican a todo tipo de juegos. Les gusta participar en juegos de mesa, sin embargo no son buenos jugadores. Las niñas muestran un gran interés en jugar a la escuela, a las mamás, a la casita, a la comidita, o bien juegan con sus muñecas o juguetes de

índole femeninos. Proyectan su vida emocional en las muñecas y las hacen dueñas de sus propias emociones, ya sean placenteras o conflictivas (Padilla, 2003). A esta edad el niño se encuentra en actividad permanente, tiende al juego espontáneo y los grupales adquieren gran importancia, ya que está en condiciones de asociarse y reconocer en sus amigos las semejanzas en sus gustos o en los mismos intereses.

Los niños se vuelven bruscos, les gustan los juegos como correr, empujar, basquetbol, el futbol. Éstos incluyen una intensa actividad motriz, más los gritos, el entusiasmo, la competencia, el elevado interés por el juego en sí (Glasserman y Sirlin, 1984). Cuidan sus juguetes, les gustan juegos que combinan el azar con la capacidad intelectual y también les gusta competir con otros. Sin embargo, a esta edad les es difícil compartir los juegos entre tres o más y no aceptan que dos puedan ganar al mismo tiempo. Los niños empiezan a imitar a los adultos; les gustan los disfraces, usar algunos objetos de sus padres. Junto con estos juegos también alternan otros que acentúan la diferencia entre los sexos (Isla, 2007). Los juegos de representación son contundentes para la identificación con su propio género, logran que las representaciones que hacen de sus padres a través del juego sean más realistas que en los años anteriores, así dan cabida a una variedad de personajes que antes no eran capaces de introducir en el juego (Arango, Infante y López, 2006).

A la edad de 7 años los niños utilizan formas de juego más activas y más complejas usando el ejercicio más frecuentemente. Crean sus propios juegos a partir del material de que disponen y disfrutan de jugar con juguetes miniatura. Escogen cada vez más amigos del mismo sexo para compartir el juego (Padilla, 2003). Además la rivalidad deja de ser dual y comienzan a desarrollar la conciencia de grupos, de equipos que se manifiestan en los deportes y en el salón de clase (Isla, 2007). Suelen organizar juegos competitivos, pero no saben mantener las reglas universales. La rivalidad y la competencia son intensas, no se manifiesta en el juego, sino en otras conductas que muestra el niño (Glasserman y Sirlin, 1984).

A la edad de 8 años a los niños les gustan los juegos de mesa con reglas, que empiezan a compartir con sus padres. Se inician en los juegos de azar. Disfrutan los juegos de rivalidad y fuerza física, quieren jugar juegos de adultos como ajedrez, rummy, etc. (Isla, 2007). Los juegos organizados entre varios terminan pronto; porque les cuesta establecer la norma y mantenerla. Riñen, algunos abandonan, o simplemente se termina de jugar por falta de interés (Glasserman y Sirlin, 1984).

En la etapa de los 7 a los 10 años se refuerza la identificación con el mismo sexo. Muestran preferencia por determinados grupos de música. Tienen una vida íntima de fantasías y secretos que comparten con sus mejores amigos.

Cerca de los 10 años ya no juegan con muñecos o juguetes, sino con la computadora, maquinitas o juegos de mesa. Niños y niñas comparten deportes: fútbol, basquetbol, juegos en computadora, yoyo, trompo, modas y películas. Esta etapa es importante porque a los 10 años termina la infancia y los problemas no superados aparecen junto con la pubertad y pueden duplicarse hacia la adolescencia (Isla, 2007).

### ***¿Por qué juegan los niños?***

Entre las diversas razones que tienen los niños para jugar, Winnicott (1993) destaca que éstos juegan por placer, ya que gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del juego. Sin embargo los niños también juegan:

*Para externar su agresión*, de esta manera evitan dañar a alguien en lo real.

*Para controlar ansiedad*, los niños juegan para controlar ideas o impulsos que lo llevan a sentir ansiedad. La amenaza de un exceso de ansiedad conduce al juego compulsivo o al juego repetitivo o a una búsqueda exagerada de placeres con el juego y si la ansiedad es excesiva, el niño puede buscar otras formas no creativas de expresarla (masturbación, actividad física compulsiva etc.). Mientras que los niños jueguen sólo por placer es posible pedirles que renuncien a él, en tanto que, si el juego sirve para controlar su ansiedad, no se puede impedirles que lo hagan porque esto les provocaría mayor angustia y una verdadera ansiedad. Esto demostraría que el juego no está cumpliendo su función, es decir, mantener

un sano equilibrio entre el mundo de las ideas y el de los deseos. No se integra lo interno con lo real, ni la fantasía con la realidad.

*Para adquirir experiencia:* la riqueza de ésta se encuentra principalmente en la fantasía y el juego. La personalidad de los niños se desarrolla a través de su propio juego, y de las invenciones relativas al juego de otros niños y de los adultos. Al enriquecerse, los niños aumentan gradualmente su capacidad para percibir la riqueza del mundo externamente real. El juego es la prueba continua de la capacidad creadora, que significa estar vivo.

*Para adquirir contactos sociales:* al inicio los niños juegan solos o con la madre. No hay una necesidad inmediata de contar con compañeros de juego. Es en gran parte a través del juego, en el que los otros niños vienen a desempeñar papeles preconcebidos, lo que significa que el niño comienza a permitir que sus pares tengan una existencia independiente. Los niños se hacen de amigos y enemigos durante el juego, mientras que eso no les ocurre fácilmente fuera del juego. El juego proporciona una organización para iniciar relaciones emocionales y permite así que se desarrollen contactos sociales para entrar al mundo de las reglas. Es a partir de los juegos que los niños aprenden a desempeñar papeles preconcebidos que reflejan la vivencia de un mundo social e institucional: el médico, el policía, la familia, la escuela. De esta manera se:

*Se comunican con la gente:* un niño que juega puede estar tratando de exteriorizar, por lo menos, parte de su mundo interior, así como del exterior, a ciertas personas elegidas del ambiente. El juego puede ser algo muy revelador sobre uno mismo. El juego como los sueños cumple la función de autorevelación y comunicación en un nivel profundo.

*Integran de la personalidad:* el juego tiende a la unificación y a la integración general de la personalidad. El juego establece una vinculación entre la relación del individuo con la realidad personal interna y su relación con la realidad externa. Cuando hay una división de estas realidades el niño no puede jugar, o no lo puede hacer en formas reconocibles para los otros.

### ***Clasificación de los juegos.***

Cada juego, por sus características pone de manifiesto al jugarlo el mundo interno del niño: alegrías, logros, desarrollo, problemas, conflictos, afectos, etc. Clasificarlos permite orientar a padres, terapeutas a conocer la evolución del mismo (Padilla, 2003):

*Juegos configurativos.* En éstos se materializa la tendencia general de la infancia a dar forma a los materiales que manipula por ejemplo, arena, plastilina, etc. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de manera que la obra resultante depende más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada de configurar algo concreto. Ejemplo de ello es el garabateo, el dibujo libre, juegos de construcción y modelado.

*Juegos de entrega.* Este tipo de juegos poseen un carácter íntimo y la expresión afectiva por parte del niño es más intensa. Las propiedades de los objetos ejercen su influencia en el curso del proceso porque tienen una connotación afectiva, ya sea por la textura, la forma y el tamaño del objeto, persiguen la innovación o renovación del juego (Padilla, 2003).

*Juegos simbólicos.* El niño entra en el juego simbólico cuando tiene presentes simultáneamente las representaciones de dos objetos y es capaz de captar las diferencias y semejanzas de estas representaciones. Mediante el juego simbólico el niño expresa sus emociones y su vida de fantasías, manifestando su mundo interior, lo que le ayuda a desarrollar su personalidad, en la medida que vive los personajes de la vida familiar y social, superando así las normas y conflictos que le impone el adulto (Arnaiz, Rabadán y Vives, 2001). Los conflictos que se le presentan en su vida cotidiana se pueden resolver mediante el juego, ya que al jugar, vence realidades dolorosas y domina los contenidos de sus miedos originados en las pulsiones proyectándolos al exterior en los juguetes. Entre los juegos representativos de este tipo, encontramos los cuentos de hadas éstos son simbólicos y al mismo tiempo divierten al niño, le ayudan a comprenderse, alimentan la imaginación y estimulan la fantasía. Les brindan a los niños significados a diferentes niveles y enriquece la existencia de ellos en distintas maneras. Los relatos representan de forma imaginaria, la esencia del proceso de

desarrollo humano normal. Los cuentos de hadas están relacionados con los aspectos de su personalidad y pueden ser conectados con el conflicto de cada niño (Bettelheim, 1975). Otro juego es el de representación de personajes, los niños gozan disfrazarse y parecerse a alguien. Disfrazándose de alguien, él se imagina aquello que puede experimentar y sentir esta persona que él quiere imitar “poniéndose en su lugar” (Grellet, 2000). También se le conoce como el juego del “como si” porque durante él los participantes actúan como si fueran otras personas creando un mundo imaginario donde en ocasiones son “mamá que dan de comer al bebé”, “maestras que enseñan a sus alumnos”, etc. Padilla (2003) señala que el juego de personajes sirve en el niño como forma de control y defensa contra el miedo y la angustia, este tipo de juego es un medio de expresar sus temores e inquietudes y de comenzar a comprenderlas. Por su parte, Berincasa (1999, citado en Arnaiz, Rabadán y Vives, op.cit.) plantean que un niño que pueda vivir hasta el fondo un rol determinado sin angustiarse y muestra facilidad para cambiar de un rol a otro, siendo capaces de aprovechar los elementos de la realidad presente en la situación; habrá conseguido un importante nivel de crecimiento personal. Será capaz de captar el mundo de los demás, de descentrarse y de “jugar” sus diferentes aspectos internos, lo cual le ayudará a adquirir confianza en sí mismo.

*Juegos tradicionales.* Son otro tipo de juegos que merece una mención especial dada la trascendencia de éstos en el desarrollo psíquico del niño y porque a través de ellos se pueden transmitir características, valores, formas de vida y tradiciones de los diferentes lugares. Öfele (1998) expresa que al hablar de juegos tradicionales se refieren a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, y son transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, variando, quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería y aparecen en diferentes momentos o época del año, y desaparecen por un período y vuelven a surgir. En este tipo de juego existe una amplia variedad de modalidades lúdicas, algunos de ellos ligados al sexo de los niños (trompo, honda, rayuela, canicas, rayuela, etc.) y otros a las niñas (muñecas, gallina ciega,

etc.). Asimismo, algunos juegos están ligados a ciertas edades, ejemplo de ellos son las canciones de cuna y las sonajas para los niños pequeños y otros con reglas para niños más grandes que ya pueden comprender y respetar las mismas.

*Juegos regulados.* Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran medida libre del yo. Este tipo de juegos va a desempeñar un importante papel en la socialización del niño, y se caracterizan, precisamente, por estar regidos por una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, las cuales se establecen entre ellos y al mismo tiempo representan una competencia (Delval, 1987). En ocasiones la regla es vista por el jugador como un obstáculo a la acción, pero realmente es justamente al contrario, es lo que promueve la acción. La mayor parte de los juegos son colectivos, lo que conlleva la necesidad de llegar a acuerdos los unos con los otros. No hay que olvidar que el jugar inicia a los niños en la aceptación de reglas comunes compartidas, favoreciendo así su integración social.

El **objetivo** de este artículo es identificar los juegos de niños y niñas de primero, segundo y tercero de primaria: los que practican en el colegio, en el barrio o en su casa, y los favoritos, para analizar la importancia de éstos en el desarrollo de la personalidad del niño.

### ***Estudio***

2167 niños y niñas de 5 a 13 años de edad, de cada grado escolar desde primero a 3º de primaria, tanto de escuelas privadas como oficiales. En la siguiente tabla se presenta la distribución de la muestra.



Grado escolar			Tipo de escuela		Total
			Pública	Privada	
1° primaria	Sexo	Masculino	157	131	288
		Femenino	191	114	305
	Total		348	245	<b>593</b>
2° primaria	Sexo	Masculino	231	171	402
		Femenino	209	175	384
	Total		440	346	<b>786</b>
3° primaria	Sexo	Masculino	198	193	391
		Femenino	224	173	397
	Total		422	366	<b>788</b>

Se utilizaron Cuestionarios impresos, Computadora y programa estadístico SPSS, Grabadora, Mesas y sillas, lápices y colores.

*Primera Fase:* aplicación del cuestionario el cual contempla los siguientes datos personales: fecha de nacimiento, edad, sexo, escuela, curso, constelación familiar (hermanos mayores y menores). Y las siguientes preguntas abiertas: Qué juegos con tus amigos en la escuela y en tu barrio o casa, cuál es el juego que más te gusta y cómo se juega. Cuando los niños no sepan leer, el aplicador les leía cada una de las preguntas que se contemplan en el cuestionario y se cerciorará de que los niños hayan entendido cada una de ellas. Fue permisible que los niños recurran para apoyarse a otras formas pictóricas de transmitir la información que se les pide como es el dibujar, y en caso de que les den una interpretación a sus dibujos los aplicadores les preguntaban su significado y lo anotaban en una hoja anexada al cuestionario.

*Segunda fase:* Captura de los datos, homogenizar y corregir las faltas ortográficas, definir en qué consisten los juegos.

*Tercera fase:* organización, clasificación y análisis estadístico no paramétrico de la información recabada en los cuestionarios.

## **Resultados**

Para analizar los resultados se llevó a cabo una clasificación de los juegos que los niños y niñas anotaron, la cual se describe a continuación:

1. *Juegos sensorios motrices*: son aquellos cuyos patrones de acción se realizan con un alto nivel de actividad y en los que predomina el esfuerzo físico. Son principalmente juegos con placer funcional, sensoriales, auditivos, perceptuales, táctiles los juegos de ejercicio simple, juegos de combate que tienen que ver con los aspectos motores básicos y sus combinaciones que requieren movimientos, este tipo de juego no desaparece sino se integra a otros juegos de etapas posteriores. Dentro de estas actividades tenemos el correr, saltar, rodar, empujar, reptar, etc.

2. *Juego simbólico*: es aquel en el que el niño pretende estar haciendo algo o ser alguien, es decir juega al “*como si*”. Este tipo de juego tienen la función esencial de que el niño debe adaptarse al mundo de los adultos que no comprende, es indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino por el contrario la asimilación de lo real al Yo, sin coacciones ni sanciones.

*“Tal es el juego que transforma lo real, por asimilación más o menos pura, a las necesidades del Yo” (Piaget 1993, pg 65).*

Su característica más importante es la ficción, el cómo sí, que permite que por sustitución se pueda rellenar, inventar, modificar o adaptar lo desconocido a las necesidades infantiles, se internalizan así los roles sociales, al mismo tiempo que se canalizan los conflictos, tensiones y angustias con que se enfrenta el niño. Se consideraron en este estudio algunos juegos cibernéticos aquellos en los que el niño utiliza juguetes electrónicos, por ejemplo los juegos de computadora, el X-box, Play Station, etc.

3. *Juego de reglas*: es aquel en el que la actividad se organiza por medio de reglas que los participantes deben respetar. Los juegos de reglas deben

cumplirlas para poder jugar nos muestra en el niño que ya ha internalizado lo social y que disfruta de ello. Por ejemplo, futbol, beisbol, boliche carreras, domino, juego de mesa, rummy de pooh etc.

Los juegos más jugados por los niños y niñas de primero a tercer grado de escuela pública y privada fueron: *atrapadas, futbol, muñecas, y escondidas* como se puede ver en la siguiente tabla.

<b>Juego colegio</b>		Pública	Privada	Totales
atrapadas	Masculino	124	121	245
	Femenino	101	151	252
	Total	225	272	<b>497</b>
futbol	Masculino	111	123	234
	Femenino	39	16	55
	Total	150	139	<b>289</b>
<b>Juego barrio o casa</b>		Pública	Privada	
futbol	Masculino	114	130	244
	Femenino	55	25	80
	Total	169	155	324
muñecas	Masculino	33	2	35
	Femenino	104	45	149
	Total	137	47	<b>184</b>
<b>Juego favorito</b>		Pública	Privada	
escondidas	Masculino	34	36	70
	Femenino	50	61	111
	Total	84	97	<b>181</b>
futbol	Masculino	128	107	235
	Femenino	56	13	69
	Total	184	120	<b>304</b>

De acuerdo a las preferencias de los niños y niñas se pudo observar que gran parte de los juegos motrices que eligieron son tradicionales, tales como: acitrón, atrapadas, avión, avalancha, aventar piedras bailar, bote pateado, brincar, burro castigado, cebollitas, coleadas, cosquillas, escondidas, doña Blanca, patín del diablo, futbolito, gallinita ciega, gato y ratón, globos, golpear, pelota, pescaditos, picotazos, piedras, pistolas de agua, pisotón, plastilina, policías y ladrones, rayuela, resbaladilla, rompecabezas, roña, rueda de San Miguel, saltar, marometas, lotería, vieja Inés, teléfono descompuesto, palitos chinos, pamba, papa caliente, vueltas, ya te vi, yo- yo, entre otros. En este tipo de juego sensorio motriz se encuentran muchos juegos que se consideran tradicionales porque han pasado de generación a generación, y en ellos despliegan una gran cantidad de energía, entusiasmo y en varios de ellos tienen que seguir ciertas reglas que pueden ser simples o muy elaboradas.

*En el juego simbólico* los niños y las niñas señalaron dentro de sus preferencias el jugar a: Power rangers, las comadres, la comidita, los hermanos, la familia, papá, hijos la tiendita, policías, al profesor, con muñecos, peluches, chicas superpoderosas, hombre araña, vaqueros, abuelo, artistas, astronautas, berbés, bebés, belleza, bruja, caballeros del zodiaco, cartero, casita cazadoras, escuela espía, estética, exorcista, exploradora, Harry Potter, muñecos, novia, princesa, profesor, Superman, tiendita, cachorros, chistes con animales, contar cuentos, contar historias, entrevistas, secretar, teléfono descompuesto, botella, amigos, soldados, Star Wars, Xmen, Zombie, enfermedades, banco, dibujar, pintar, teatro, títeres, caricaturas, computadora, game boy, game cube, guerra de las galaxias, internet, maquinitas, megabox, nintendo, Play Station, videojuegos, X Box, guerritas, espadas, age of empire, etc. En este tipo de juegos se observa que los niños y niñas crean personajes y representan roles familiares, roles de profesiones u oficios, roles de personajes famosos y evidentemente los juegos cibernéticos, En este tipo de juegos generalmente se juegan individualmente o en parejas y en éstos también se siguen ciertas reglas.

*En los juegos de reglas* los niños y niñas seleccionaron los juegos de mesa como el rummy, ajedrez, lotería, memoria, cartas, turista mundial, yugi-oh,

basquetbol, beisbol, boliche, bajo tiempo, dominó, Frontón, futbol, futbol americano, gimnasia, golf, Hockey, Kickbol, natación, Ping-Pong, tenis, Voleibol, Karate, Tae Kwon do etc. Sin embargo, cabe hacer mención que dentro de estos juegos al jugarlos los niños y niñas establecen sus reglas, las cuales van desde las más simples hasta las más complejas. Los niños además de realizar un gran esfuerzo físico, tienen que seguir reglas más elaboradas que en los juegos anteriores y en gran medida la competitividad está presente.

### ***Discusión y conclusiones***

Se puede observar en este estudio que los niños y niñas de 5 a 13 años eligen juegos sensoriomotores con mayor frecuencia lo cual contribuye al desarrollo de la personalidad ya que a través de estos juegos se promueve el desarrollo de habilidades y destrezas motoras, así como el control de su cuerpo y el conocimiento de sí mismo y de los demás. Al mismo tiempo que se fortalece el desarrollo emocional, ya que les brinda la posibilidad de recrear en el juego, sentimientos como el miedo, la alegría, la ansiedad y la ira.

Además, en los juegos sensoriomotores se desarrolla el juego grupal, en el que también se requiere respetar ciertas reglas no explícitas. Para cumplir éstas es necesario que los niños se pongan de acuerdo, que se apoyen entre sí, favoreciendo de esta forma a la cooperación, al juego competitivo, el intercambio social y a la comunicación con los demás. Por otra parte, al seguir las reglas del juego, los menores las van asimilando, lo que fortalece su desarrollo moral.

Dentro de los juegos sensoriomotores se pueden encontrar una gran variedad de los juegos que se consideran como tradicionales, es decir, aquellos juegos que han pasado de generación en generación, este tipo de juegos contribuyen a preservar la cultura. En relación al juego simbólico, se observa que los niños y niñas prefieren juegos en los que se asumen roles familiares como mamá, papá, hermano, bebé o eligen roles que tienen que ver con profesiones u oficios, este tipo de juegos favorecen la diferenciación de los sexos, pues se muestran curiosos por descubrir al otro sexo, así como la identificación con su propio sexo, aunado a ello intentan de esta manera identificar los roles que se

asumen en la sociedad. Por consiguiente, a través de estos juegos los niños reflejan las experiencias que han vivido dentro de su cotidianidad. Asimismo, el niño aprende a diferenciar la fantasía de la realidad, los niños y las niñas saben que aunque el juego es de ficción, ellos se la creen. Mediante la lectura directa o indirecta de los cuentos se estimula la curiosidad y la imaginación del niño, lo cual contribuye a su desarrollo emocional y cognoscitivo; con este tipo de juego los niños también expresan sus emociones y sentimientos, pues los cuentos están relacionados con algunos aspectos de su personalidad y se pudieran conectar o reflejar con el conflicto que pudiesen tener.

En cuanto al juego de reglas, el niño se relaciona con sus pares, acepta las reglas y a los demás. La mayor parte de estos juegos son colectivos, esto conlleva a la necesidad de llegar a acuerdos con los otros. El jugar inicia a los niños a aceptar las reglas comunes y compartidas, favoreciendo así su integración social. En general, este tipo de juegos permite que el niño acceda al orden social, ya que al respetar las reglas, las va interiorizando hasta formar parte de su personalidad. Por otra parte, dentro de los juegos estructurados y de competencia encontramos estos juegos reglados que pueden ser colectivos, que tienen reglas muy específicas, por ejemplo, el fútbol, basquetbol, volibol, beisbol, etc.

Resulta innegable el papel que el jugar desempeña en el desarrollo armónico e integral de la personalidad del niño. A través de éste se favorece el desarrollo afectivo y emocional, ya que es una actividad que le produce placer, le permite adquirir experiencias, socializar, expresar emociones y agresiones sin agredir a otros. Es muy importante resaltar que para que el jugar como un espacio potencial se dé, es necesaria la presencia de otra persona que inicialmente es la madre o la persona que se encarga del bebé, la que le va a permitir establecer una relación de confianza entre el bebé y la madre, lo que permite establecer al juego como una experiencia creadora en el continuo espacio tiempo lo cual posibilitará que el niño pueda jugar con otras personas de su entorno familiar, escolar y social.

De ahí la importancia de posibilitar la creación de ese espacio potencial en el niño, ya que de esta manera se podrá introducir al mundo de la cultura y lo social. En este espacio juegan un papel trascendental la madre, el padre, los hermanos,

los maestros, sus pares y los adultos que rodean al niño. Es conveniente propiciar las condiciones para que el niño pueda jugar, dada la relevancia que esto tiene en el desarrollo de la personalidad del niño, puesto que un niño que no juega será un niño incapaz de crear y de entrar al campo de lo simbólico y por ende del mundo real.

*Agradecimientos: este estudio se llevó a cabo gracias al financiamiento del Programa de Apoyo a los Profesores de Carrera para la formación de grupos de investigación PAPCA 2007-2008 de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala. UNAM.*

### **Referencias Bibliográficas**

- Anzieu, A., Anzieu, Ch. y Daymas, S. (2001). ***El juego en psicoterapia del niño***. España: Biblioteca Nueva.
- Arango, T., Infante, E. y López M. (2006). ***Estimulación Temprana***. Bogotá: Gamma.
- Arnaiz, P., Rabadán, M. y Vives, I. (2001). ***La psicomotricidad en la escuela. Una práctica preventiva y educativa***. Málaga: Aljibe.
- Baraldi, C. (2005). ***Mujeres y niños ¿primero? Los primeros tiempos de la constitución psíquica del niño. Tratamiento del autismo y la psicosis en la infancia***. Rosario, Argentina: Ed. Homo Sapiens.
- Bettelheim, B. (1975). ***Psicoanálisis de los cuentos de hadas***. Barcelona: Crítica.
- Delval, J. (1994). ***El desarrollo Humano***. Madrid, España. Siglo XXI de España Editores.
- Glasserman, M. R. y Sirlin, M.E. (1984). ***Psicoterapia de grupo en niños***. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Grellet, C.2000. *El juego entre el nacimiento y los 7 años: un manual para ludotecarias*. En: **Sector de educación, monografía # 14/2000** (París, Francia UNESCO. <http://www.msnsnscache.com/cache.aspx?q=clasificación+d+el+juego&d=74187512288032&m> Consultado el 15 de Octubre del 2008.

- Isla, A. (2007). **¡Auxilio! Somos papás**. México: Grijalbo.
- Mannoni, M. **De un imposible a otro**. Barcelona: Paidós.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. En: **Educación Física y Deportes**. Revista Digital.
- Padilla, V.M.T. (2003). **Psicoterapia de juego**. México: Plaza y Valdés.
- Piaget (1961). **La formación del Símbolo en el niño**. México. Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Rodulfo, R. (1989). **El niño y el significante**. Buenos Aires: Paidós.
- Schorn, M. (1999). **Discapacidad. Una mirada distinta, una escucha diferente**. Buenos Aires: Lugar.
- Winnicott, D. (1979). **Realidad y juego**. Barcelona: Gedisa.
- Winnicott, D. (1993). **El niño y el mundo externo**. Buenos Aires: Hormé.