

# INFLUENCIAS SOCIOCULTURALES SOBRE EL JUEGO REPRESENTATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

Congreso Mundial de Lecto-escritura, celebrado en Valencia, Diciembre 2000

Gisella Guete Montes  
Docente en la Universidad Metropolitana de Barranquilla  
Colombia

**PROBLEMA:** ¿Que aspectos del medio sociocultural que rodean a los niños, influyen significativamente sobre los elementos de juego representativo libre?

## OBJETIVOS

**OBJETIVO GENERAL:** Determinar los aspectos del ambiente sociocultural que influyen el juego representativo en los niños de 5 años del Jardín Infantil Nacional Popular #1.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- **Determinar y analizar** la relación entre las situaciones familiares, escolares y de la televisión a las que está expuesta el niño y la elección del tema.
- **Establecer** la influencia que ejercen los roles con los cuales el niño interactúa en su cotidianidad sobre los planes de acción de los roles que elige para el juego representativo.
- **Identificar** la influencia del tema, rol y plan de acción sobre la elección y utilización de los objetos durante el juego representativo.

## JUSTIFICACION

El presente estudio responde a la importancia de las diversas investigaciones y proyectos a nivel mundial relacionados con la optimización del desarrollo físico, mental social y/o emocional de la población infantil.

Una de estas investigaciones, realizada por iniciativa de UNICEF en 1991, mostró que las prácticas de crianza en sectores pobres de América Latina, están relacionadas, entre otros factores, con la falta de conocimiento acerca de los efectos del juego en el desarrollo y con las condiciones en las que viven los niños, los cuales son aspectos claves dentro de esta investigación.

En los niños, el juego es la base de la ocupación y el medio por el cual interpretan el contexto sociocultural; con la presente investigación se busca generar conocimientos acerca de las influencias del contexto sociocultural en el desempeño de los niños de 5 años, específicamente en relación con el juego representativo.

## FUNDAMENTACION TEORICA

## EL JUEGO REPRESENTATIVO

El juego representativo o juego protagonizado es característico de la última edad preescolar. Es un juego social, cooperativo y de reconstrucción de papeles e interacciones de los adultos. En la medida en que los niños desarrollan la habilidad para representar las experiencias simbólicamente, el juego representativo se convierte en una actividad básica.

## EL AMBIENTE SOCIOCULTURAL

El proceso de socialización se da en diferentes de niveles de relación y escenarios que van desde la familia hasta el Estado en su concepción más abstracta, pasando por la institución escolar. El terapeuta ocupacional debe intentar interpretar el mundo sociocultural del niño, y observar cómo sus antecedentes influyen en su desempeño, en este caso, en la ejecución del juego representativo.

## ELEMENTOS DEL JUEGO REPRESENTATIVO

- El tema: Es el campo de la realidad que los niños reconstruyen en el juego.
- **Roles de personajes:** Son identidades que asumen los niños en el juego.
- **Planes de acción:** Son una secuencia de acciones ordenadas en episodios.
- **Selección y utilización de objetos:** Están relacionados con el rol y con el plan de acción a representar.

## NIVELES DE ORGANIZACION DEL CONTEXTO SOCIOCULTURAL

- **Familia:** Cumple un rol esencial al situar al niño dentro de un contexto cultural básico.
- **Escuela:** Es el espacio educativo que introduce al niño en la cultura y los prepara para la vida. Es un espacio de complementariedad entre sujetos.
- **Medios de Comunicación – La televisión** es uno de los agentes que organiza la concepción del mundo de los niños, además de los juegos y de lo que aprenden a través de sus relaciones.

## METODOLOGIA

El **estudio** es de tipo descriptivo, desarrollado bajo una metodología cualitativa-estructural. Sus variables hacen parte de un sistema que requiere ser estudiado a través del enfoque etnográfico. Dicho enfoque se define como la descripción de un estilo de vida de un grupo de personas habituadas a vivir juntas. Para ello no se estudian las variables aisladamente, sino que se debe comprender el sistema de relaciones entre las variables.

En cuanto a la **población**, se seleccionan 6 niños de 5 años de edad, matriculados en transición en el Jardín Infantil Nacional Popular #1, considerando como criterios de exclusión: dificultades de aprendizaje diagnosticadas, problemas emocionales severos, discapacidades físicas y difícil proceso de adaptación al ambiente escolar.

En el **estudio** se lleva a cabo un trabajo de campo utilizando las **técnicas de recolección** de datos más acordes al objeto de estudio: Observación, vídeo – grabación y entrevista con informadores clave. Se realizan notas de campo y se diligencian formatos semi-estructurados. Se tienen en cuenta **tres grupos de población**: los niños, sus padres y maestros. Con el fin de obtener la información, se utilizaron cuatro formatos para la recolección de datos: Protocolo para el seguimiento de juego; Formato de entrevista a padres de familia; Formato de entrevista a docentes y Matriz de análisis de datos

## **ANALISIS DE RESULTADOS**

### **CARACTERISTICAS DEL JUEGO REPRESENTATIVO**

Se observó gran **variedad de temas** sin permanencia de uno en particular; representaciones del hogar, de animales y de programas de televisión, entre otros.

En el caso de los niños, **predominan** los roles que representan mayor **acción**; deportistas, animales, pókemon y tortugas ninja. En las niñas se observó más interés en representar roles **familiares**. En general se observó una tendencia a la distribución de **roles por sexos**, determinada por los mismos niños.

Respecto a los **planes de acción**, en las niñas hay predominio de **actividades cotidianas**, sociales y personales, mientras que en los niños, de acuerdo a sus temas y roles, son actividades **funcionales y de ficción**.

En general, se observó la utilización de mayor cantidad de **objetos imaginarios simbólicos**, en donde el objeto cumple la función necesaria para la representación del rol y de su plan de acción.

### **CARACTERISTICAS SOCIOCULTURALES**

En cuanto a la **familia**, se encontró que la mayoría de padres son universitarios o se encuentran realizando estudios técnicos, están laborando y cuatro madres se dedican al hogar. Sus horarios de trabajo son extensos. En la mayoría de los casos, el padre se muestra más flexible con su hijo(a) que la madre, siendo ella quien tiene el papel formador, al imponer límites y normas a los niños.

Respecto a la **escuela**, las docentes señalaron que las actividades académicas están basadas en proyectos de aula. Se observó cierta limitación en cuanto a la realización de actividades físico-deportivas. Los docentes afirmaron que distribuyen las actividades sin tener en cuenta el sexo de los niños, aunque reconocen que no siempre se cumple al dar pautas para reforzar la distribución en determinadas actividades.

A nivel de los **medios de comunicación**, se encontró que los niños ven televisión entre una y siete horas diarias. Sus gustos varían entre dibujos animados y novelas. La televisión se ha convertido en el medio de comunicación más importante y prohibir su utilización se emplea como mecanismo de modificación de la conducta.

### **RELACION ENTRE EL CONTEXTO Y EL JUEGO REPRESENTATIVO**

- **Relación del tema frente a familia, escuela y programas de televisión:** Los temas elegidos están relacionados con las experiencias de los roles vividos en el núcleo familiar. En los varones, los temas predominantes están influenciados por los programas de televisión, especialmente dibujos animados. Los temas de juego están influenciados por el sexo, y por lo tanto, por la búsqueda de identidad en los roles de adulto.
- **Influencia de los roles cotidianos sobre los planes de acción:** Los niños desarrollan acciones que simulan las realizadas por los adultos de su núcleo familiar, siendo más evidente en las niñas, ya que la figura materna tiene más permanencia y presencia en su cotidianidad. Los planes de acción de los roles funcionales son basados en la televisión o en lo trabajado en el aula de clase, por lo tanto, los medios de comunicación y la escuela juegan un papel importante en la construcción de roles con los que el niño no tiene un contacto directo. La televisión refuerza permanentemente en los niños, valores y acciones determinados para cada sexo.
- **Influencia de temas, roles y planes sobre los objetos de juego:** Los objetos y su representación están subordinados al plan de acción del rol desarrollado.

## CONCLUSIONES

El juego es una actividad que el niño ejecuta **fundamentado en las reglas de su contexto**, es decir, sobre la base de sus vivencias cotidianas. Por medio de éste, el niño expresa de diferentes formas la representación que ha elaborado de su contexto, aunque también crea e investiga nuevos roles, por lo que además de imitación incluye ficción y fantasía. En general, los temas, los roles y los planes de acción durante el juego representativo están **notoriamente influenciados por la realidad que los circunda**. Aunque es notoria la influencia de la televisión en el desarrollo sociocultural de los niños, hay predominio de la influencia escolar y familiar. **Sería interesante continuar esta investigación, observando la ejecución del juego representativo de los niños en otros contextos socioculturales.**

AMEI

<http://www.waece.com>

[info@waece.com](mailto:info@waece.com)