

IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2012.

Temas de juego en preescolares. Diferencias entre niñas y niños, oyentes y no oyentes.

Esteve, María Jimena, De Simone, Maria Florencia, Silver, Rosa, Woloski, Elena Graciela, Zucchi, Alejandra y Duhalde, Constanza.

Cita:

Esteve, María Jimena, De Simone, Maria Florencia, Silver, Rosa, Woloski, Elena Graciela, Zucchi, Alejandra y Duhalde, Constanza (2012). *Temas de juego en preescolares. Diferencias entre niñas y niños, oyentes y no oyentes. IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-072/334>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/emcu/0QB>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

TEMAS DE JUEGO EN PREESCOLARES. DIFERENCIAS ENTRE NIÑAS Y NIÑOS, OYENTES Y NO OYENTES

Esteve, María Jimena; De Simone, Maria Florencia; Silver, Rosa; Woloski, Elena Graciela; Zucchi, Alejandra; Duhalde, Constanza
Universidad de Buenos Aires

Resumen

El juego una actividad forjadora de capacidades o habilidades para el desarrollo. En los primeros años, la experiencia del juego está relacionada con la construcción de la identidad, y constituye uno de los pilares de la confianza en uno mismo y en el otro, base de la salud mental. El jugar actúa como regulador de experiencias y emociones, tanto del niño como del adulto, y de la interacción entre ambos. Los “temas” del jugar son muy variados y su estudio puede ser un punto de partida fructífero para explorar diversos aspectos del desarrollo y de los modos de vinculación con el otro. Se presenta un estudio acerca de los temas de juego en 32 niños/as preescolares filmados/as durante 15 minutos de juego libre con sus madres. Se comparan los resultados según el género (niñas y niños) y según sean los niños oyentes (n=17) o no oyentes (n=15). Se evalúa también la densidad y estabilidad de los temas y la proporción en que son madre o niño quienes los proponen. Los resultados indican diferencias interesantes relativas a los roles de género y también a los efectos de la restricción auditiva sobre la diversidad de temas y modo de despliegue de los mismos.

Palabras Clave

Juego, Preescolar, Sordera, Género

Abstract

PLAYING THEMES IN PREESCHOOLERS. DIFFERENCES BETWEEN GIRLS AND BOYS AND BETWEEN HEARING IMPAIRED AND NOT IMPAIRED CHILDREN

The playing activity forges developmental abilities and skills. Also, in the early years, the playing experience is related to the construction of identity, and is one of the cornerstones of confidence in oneself and in the other, based on mental health. The play acts as a regulator of experiences and emotions, both in the child, in the adult, and their interaction. The “themes” of the play are varied and their study may be a fruitful starting point to explore diverse aspects of development and ways of relating to the other. We present a study on playing themes in 32 preschoolers filmed during 15 minutes of free play with their mothers. Comparisons are made by gender (girls and boys) and hearing children (n = 17) or hearing impaired children (n = 15). The density and stability of the playing themes and the extent to which mother or child propose he themes are also evaluated. The results show interesting differences regarding gender roles and the effects of hearing impairment on the selection of playing themes.

Key Words

Play, Preschoolers, Deafness, Gender

El juego es ante todo una actividad del sujeto forjadora de capacidades o habilidades para el desarrollo. Se trata de una actividad placentera particular, donde la fuente de placer es ser causa de lo que sucede (Dio Bleichmar, 2005). La actividad lúdica motiva la expansión y equilibración del sí mismo, así como sus enigmas en un intento de sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo (Erikson, 1950). Se trata de una motivación narcisista, del placer que experimenta el sí mismo explorando, haciendo, descubriendo y sintiendo que domina algo al hacerlo. Freud (1920), la denominó en un comienzo pulsión de apoderamiento. En este sentido, al experimentar en el juego el contacto con los objetos externos, probarlos, utilizarlos, el niño interioriza aspectos materiales y afectivos, y también adquiere dominio sobre el mundo externo e interno. Esta experimentación permite integrar los cambios internos vinculados con su desarrollo (Anzieu y ot. 2001).

En los primeros años de vida, la experiencia del juego está relacionada con la construcción de la experiencia de sí, de la identidad, y constituye uno de los pilares de la confianza en uno mismo y en el otro, base de la salud mental. El juego del niño es también un modo de expresión privilegiado a través del cual se profundizan los modos de construcción de la simbolización. El jugar actúa como un regulador de las experiencias y las emociones, tanto del niño como del adulto, y de la interacción entre ambos (Schejtman y ot, 2008). Al jugar, el niño y su compañero de juegos van desplegando diferentes recursos cognitivos y simbólicos, recorriendo espacios y escenarios, ensayando roles sociales y poniendo a prueba aspectos de la vinculación afectiva con el otro.

En general el niño juega a ser grande y crea con los elementos que conoce un espacio nuevo dando rienda suelta a su imaginación, ensayando roles, interactuando, satisfaciendo sus secretas ilusiones. El niño aprende así a discriminar las rotulaciones de género que corresponden a los comportamientos aprobados, y también aprende a emplear tal etiqueta para sí mismo/a, y su proceso será reforzado por sus padres y entorno social quienes transmiten modelos y modos de hacer ligados a diferencias de género en su cultura.

Los “temas” que ocupan el espacio del jugar pueden ser muy variados y su estudio puede ser un punto de partida fructífero para explorar los diversos aspectos del juego que hemos expuesto. Apun-

tando a esta variación Keren y ot. (2005), en la Universidad Bar Ilan, Israel, focalizan en el análisis del contenido representacional del juego de los padres con sus niños en edad preescolar. Señalan el impacto de las características específicas del niño (género e inteligencia) sobre el desarrollo del juego. En su estudio, (Keren y ot., 2005) registraron los temas prevalentes en el contenido del juego de 32 niños; para esto utilizaron un listado de temas posibles. Basados en su línea de trabajo, hemos propuesto examinar las temáticas de juego madre-niño/a en un contexto sociocultural diferente (población urbana de Buenos Aires). En nuestro estudio realizamos un registro de los temas de juego establecidos por los niños y sus madres en las situaciones observadas, así como de la frecuencia con que los temas iban variando o se sostenían en el tiempo y la proporción en que el niño o la madre proponen o establecen el tema de juego. Este estudio es parte de una investigación que se está desarrollando desde 2001 mediante sucesivos proyectos UBACyT en el que, actualmente, estamos profundizando, entre otras cuestiones, en las diferencias y similitudes existentes en el juego en edad preescolar entre interacciones lúdicas de diadas compuestas por madres oyentes y niños sordos y diadas de madres y niños oyentes. Al estudiar el juego en niños sordos presuimos diferencias dadas por el efecto de la restricción auditiva sobre la posible restricción en cuanto a los temas representacionales. En este sentido, esperamos que el estudio comparativo entre niños sordos y oyentes aporte elementos para un análisis más profundo del proceso de construcción de la escena lúdica adulto-niño y del juego simbólico a esta edad.

Metodología

Diseño:

Se trata de un estudio transversal en una situación fija (se observaron dos situaciones de interacción lúdica madre-niño para todos los participantes, una a los 6 meses y otra en edad preescolar) con recolección de datos observacionales y a través de entrevistas semi-dirigidas con las madres. En el recorte que se presenta en este escrito, dentro del programa de investigación general, los datos analizados son observacionales, en edad preescolar de los niños.

Muestra:

La muestra estuvo integrada por dos grupos de madres y niños de entre 42 y 54 meses: 17 diadas madre oyente - niño oyente y 15 diadas madre oyente - niño no oyente (N total = 32; niñas N=18, niños N=14). Los criterios generales de inclusión fueron similares para ambos grupos. Las madres debían poseer al menos estudios secundarios completos, haber realizado al menos 2 visitas médicas de control durante el embarazo y tener entre 19-39 y años en la fecha de nacimiento del niño. En el caso de los niños oyentes, el requisito fue que no hubieran presentado complicaciones en el embarazo, parto y puerperio. Para la muestra de niños sordos, además de lo anterior, se agregó que no presentaran patologías neurológicas severas, ni patologías asociadas al déficit auditivo. Se consideraron los casos de deficiencia auditiva (profunda, severa o moderada) cuya aparición hubiera sido anterior a cumplir el primer año de vida.

Procedimientos

Las madres fueron derivadas por sus pediatras u otros profesionales de la salud y, luego de recibir información general sobre el estudio, firmaron un consentimiento informado para cada instancia antes de comenzar con los procedimientos del estudio. Se realiza-

ron dos encuentros:

1- Primer encuentro: Las madres fueron entrevistadas con la Entrevista de Desarrollo Parental por aproximadamente 1 hora y media. Luego completaron un cuestionario de datos demográficos y evolutivos del niño (Entrevista Materno Infantil, EMI II).

2- Segundo encuentro: Se filmaron 15 minutos de juego libre de las madres con sus hijos (con dos cámaras distribuidas estratégicamente monitoreadas en una habitación contigua, sin cámara Gesell y manejadas a control remoto). Se utilizó el mismo espacio y el mismo set de juguetes en las diadas con niños sordos y en las diadas con niños oyentes.

Las entrevistas y las filmaciones fueron desgrabadas textualmente. En esta comunicación presentamos exclusivamente los resultados obtenidos de la observación y análisis de las variables temáticas de juego. En este caso, las desgrabaciones del juego madre niño/a se utilizaron como apoyo del análisis del material audio-visual provisto por las filmaciones.

Modo de evaluación de los Contenidos Temáticos del Juego:

Al evaluar los contenidos temáticos del juego se registraron 4 variables: a) contenidos temáticos per se, b) iniciador de los temas de juego; c) densidad temática y d) estabilidad temática.

a) Contenidos temáticos: El contenido temático del juego madre-niño fue evaluado realizando una adaptación de los criterios desarrollados por Keren y otros (2005). Se partió, entonces, de un listado preestablecido de temas de juego y luego de una primera revisión se establecieron 17 temas (con la opción de la inclusión "otro" en caso de que el tema de juego no se encontrara mencionado en dicha lista) y se estableció para cada fragmento de 20 segundos de los 15 minutos video filmados cuál era el tema principal alrededor del que se organizaba la situación de juego y los temas auxiliares, no centrales, si los hubiera. Se consignaron hasta tres temas por unidad de tiempo evaluada.

Los temas de juego comprendidos en el primer listado fueron: 1. Adornar(se)/ vestir(se)/mostrar(se); 2. Cocinar y comer; 3. Competencias; 4. Comprar-vender; 5. Comunicación telefónica; 6. Construcción/herramientas; 7. Jugar con bebé/ a la mamá/ al papá; 8. Embarazo; 9. Escenificación/teatro (con muñecos, animales o juguetes); 10. Estimulación sensorial (cosquillas, probar sonidos); 11. Hábitos higiénicos; 12. Juego del doctor; 13. Juegos rítmicos con las manos o con cantitos; 14. Jugar a las visitas; 15. Jugar al trabajo (ir a la oficina); 16. Lucha-guerra-peleas; 17. Paseo.

Al realizar el análisis estadístico, además del listado de 17 temas se realizaron análisis reagrupando algunos temas, teniendo en cuenta la frecuencia de aparición de los temas y la similitud de algunos contenidos temáticos que se incluyeron entonces en una categoría más general. Así, se crearon las categorías: Juegos de guión social (incluyendo los temas 4, 12, 14, 15 y 17), Estimulación sensorial (incluyendo los temas 10 y 13), Juegos de cuidado (incluye los temas 2, 7, 8, 11 y 12) y Competencia (incluye los temas 3 y 16).

b) Iniciador del tema de juego: Ante cada tema introducido en la escena del juego se estableció si era la madre o el niño quien había iniciado o propuesto el nuevo tema.

c) Densidad temática: Se consigna la cantidad de temas desplegados a la vez en cada unidad de tiempo[1] codificado.

d) Estabilidad temática: se consigna cantidad de unidades de tiempo que mantienen el tema de juego desplegado en la unidad inmediatamente anterior.

La codificación de la observación sistemática estuvo a cargo de psicólogos clínicos entrenados en los instrumentos validados, hasta obtener un nivel de confiabilidad adecuado entre jueces, evaluado sobre una doble codificación a ciegas del 20% de la muestra.

Resultados

Temas de juego en niños/as oyentes y niños/as no oyentes

En cuanto a la comparación entre niños oyentes y no oyentes hallamos diferencias entre las dos muestras en el nivel de presencia de algunos **temas de juego**, expresada en porcentaje del total del tiempo evaluado.

Los niños no oyentes jugaron a **Adornar(se), vestir(se), mostrar(se)** casi el triple de tiempo que los niños oyentes (oyentes 3,8% vs no oyentes 11.1%; $F = 9,4$; g.l. = 1 $p < 0,01$). En cambio, los niños oyentes pasan un 10% (D.S. = 8,6%) del tiempo **jugando a hablar por teléfono** mientras que los niños no oyentes pasan el 4,5% (D.S.=4,2%) del tiempo en esta actividad ($F = 3,54$; g.l. = 1; $p < 0,07$). También es interesante notar que en la categoría que agrupa **temas de guiñón social** (jugar a las visitas, al trabajo, a ir de compras, entre otros) es muy superior el porcentaje de tiempo de juego de los niños oyentes (oyentes 10,5% vs no oyentes 1,5% $F=7,2$; g.l.=1; $p < 0,01$).

Temas de juego, diferencias entre niñas y niños

Las niñas juegan más que los niños a cuidar del bebé o hacer de mamás (niñas 27% vs. niños 16%; $F=4,1$ g.l.=1 $p < 0,05$), o a juegos de cuidado en general ($F=3,7$; g.l.=1; $p < 0,07$) mientras que los niños juegan más temas de competencia (niñas 1% vs. niños 6% $F=5,01$; g.l.=1; $p < 0,03$), más a luchas y peleas (niñas 0% vs niños 5%; $F=6,1$; g.l.=1; $p < 0,02$) y más a juegos de construcción (niñas 1% vs. niños 3%; $F=7,6$; g.l.=1; $p < 0,01$).

Densidad y estabilidad temática

Encontramos diferencias estadísticamente significativas respecto de la **densidad de temas desplegados**, es decir la cantidad de temas abordados por unidad de tiempo codificado, que es mayor ($p < 0,05$) en los niños oyentes con una media de 1,40 (D.S.= 0,50) que en no oyentes: media 1,10 (D.S.= 0,31). Respecto a la **estabilidad de los temas**, es decir la proporción de unidades de tiempo en que el tema desplegado en una unidad de tiempo continúa el tema de la precedente, no encontramos diferencias entre niños oyente y no oyentes. Esto significa que los niños oyentes desarrollan más temas de juego en simultáneo que los niños no oyentes, pero que en cuanto al cambio de temas de juego los dos grupos funcionan de modo similar.

Iniciativa en la introducción de temas

No encontramos diferencias significativas entre los grupos observados en cuanto a quién introduce los temas de juego. En ambas muestras son los niños en general quienes introducen casi el doble de temas que sus madres: 7,7 temas vs. 4,1 temas, en promedio.

Tampoco existe diferencia en este sentido según se trate de niñas o niños.

Discusión

El jugar requiere de un adulto que posibilite el juego, pero también un espacio potencial donde el niño se pueda organizar según su creatividad y sus proyecciones. Los temas de juego, aquí explorados, son un aspecto del modo en que se organizan estas facetas del funcionamiento psíquico infantil. En este sentido es destacable el resultado obtenido que señala que los niños quienes proponen los temas de juego casi con el doble de frecuencia que las madres y que este dato es similar para niños, niñas, oyentes y no oyentes.

Si bien niños y niñas despliegan en general temas de juego similares, en el estudio encontramos algunas diferencias específicas en los temas jugados según sea el género de los niños: el "juego con bebés", por ejemplo, es más frecuente en las niñas mientras que los juegos de competencias, de luchas y de peleas más frecuentes en los varones. Este resultado coincide con los referidos por Singer y Singer (1990) y por (Keren y Feldman 2005) que señalaron la influencia de los factores socioculturales al momento de la elección de los temas a jugar. Es indudable el impacto de la socialización primaria, que se da en una interacción entre los estereotipos socioculturales transmitidos en la crianza y la disposición biológica del niño. Sin embargo, lejos de establecer relaciones lineales consideramos que estudiar similitudes y diferencias según el género de los niños debería contribuir a una profundización acerca del valor estructurante en los tiempos de constitución psíquica de las influencias socioculturales en la atribución de los roles de género.

Hemos señalado a partir de estudios anteriores, la influencia de las restricciones comunicativas de los niños no oyentes, que pueden llevar a que el juego se centre en señalar objetos y su funcionalidad o que incluso cuando logran entrar en el juego "como si" desarrollando el aspecto imaginativo, éste se caracteriza por una menor complejidad simbólica que el juego de los niños oyentes. A su vez, en dichos estudios no encontramos diferencias significativas entre oyentes y no oyentes en los valores relacionados a la capacidad de encuentro entre la madre y el niño (convergencia - divergencia) y en los valores relacionados a los temas desplegados en la series lúdicas. (Huerin, Cunqueiro y ot., 2012; Huerin, Duhalde y ot., manuscrito sometido a referato).

En el estudio que aquí presentamos vemos que las diferencias en el juego mencionadas anteriormente no sólo afectan la complejidad y elaboración en el mismo -ya ejemplificada respecto de la simbolización, pero presente también en la mayor densidad de temas puestos en juego a la vez por los niños oyentes- sino también el despliegue de temas que son parte del mundo representacional de los niños. Por ejemplo, en la mayor proporción de niños sordos que juegan a vestirse, adornarse y mostrarse, se evidencia el privilegio que éstos otorgan al canal visual por sobre el auditivo. Este último, representado por el juego de comunicación telefónica que, si bien no está ausente en los niños sordos, se presenta en mucha menor medida que en los niños oyentes. En este sentido, el estudio del juego en diadas con niños oyentes y no oyentes nos permite profundizar acerca de aquello que los niños no oyentes solicitan al adulto en una ampliación de canales de comunicación que no sólo involucren la modalidad verbal. Siguiendo esta línea, en un estudio actualmente en curso, estamos estudiando de qué manera los estilos maternos *facilitante* o *restrictivo* pueden influir en estas compensaciones.

Bibliografía

- Anzieu, A., Anzieu- Premmereur, C. Daymas, S. (2001) El juego en psicoterapia del niño Biblioteca Nueva.
- Dio Bleichmar, E.(2005) Manual de psicoterapia de la relación padres e hijos” , Buenos Aires, Paidós
- Erikson,E. (1950). Infancia y sociedad. Buenos Aires: Hormé- Paidós.
- Freud,S. (1908). El poeta y sus fantasías. En Obras Completas (Vol.9) Buenos Aires: Amorrortu.
- Huerin, V.; Cunqueiro, G.; Duhalde, C.; Vernengo, M.P. (2012) Niveles de simbolización lúdica y temáticas de juego en la interacción madre-niño. Estudio comparativo entre niños oyentes y no oyentes. Ponencia presentada en el Congreso Nacional de la Asociación Argentina de Salud Mental, Buenos Aires, Mayo 2012.
- Huerin, V.; Duhalde, C., Vernengo, M.P., Esteve M.J.; Laplacette, J.A.; Schejtman, C. (manuscrito no publicado) Regulación afectiva y simbolización. Estudio comparativo entre niños oyentes y no oyentes en edad preescolar. Manuscrito sometido al referato del Anuario de Investigaciones en Psicología, UBA, Buenos Aires.
- Keren, M., R. Feldman,R. Namdari-Weinbaum, R. ,Spitzer, S. & ,Tyano, S. y ot. (2005) Relations Between Parents' Interactive Style in Dyadic and Triadic Play and Toddlers' Symbolic Capacity. American Journal of Orthopsychiatry 75,4. P. 599-607
- Schejtman, C. y otros: Primera Infancia: Psicoanálisis e Investigación, Buenos Aires: Akadia, 2008.
- Singer, J. L., & Singer, D. G. (1990) The house of make-believe: Children's play and developing imagination. Cambridge, MA: Harvard University Press.