

EL JUEGO: UN CONTEXTO FACILITADOR DEL DESARROLLO INFANTIL

Inmaculada Sánchez-Queija, José Sánchez
y M^a Victoria Hidalgo

1. Introducción

Encontramos en las escuelas un claro y necesario afán por explicitar y desarrollar un currículum adaptado a las necesidades de todos los alumnos y alumnas que se integran en la comunidad educativa. Para ello se tienen en cuenta tanto los objetivos generales propuestos por la Administración como los específicos del centro o del aula. A la hora de concretar los objetivos generales y adaptarlos a un centro determinado, a un aula específica, desarrollar los contenidos y metodología que se seguirá en la citada aula, variables importantes a tener en cuenta son aquellas relacionadas con el entorno extraescolar en el que se desarrollan los alumnos y alumnas. De esta forma solemos detectar diferencias entre dos aulas de un mismo curso. Estas no sólo se deben a los métodos de enseñanza del docente, sino también a las distintas experiencias que aportan unos y otros chicos y chicas. Estas experiencias han sido aprendidas en otro contexto socializador, el más importante en los primeros años de vida de los niños: la familia.

Cada niño se desarrolla en un ambiente familiar distinto al de su vecino y esto va a influir en su adaptación a la escuela. En un trabajo ya clásico, Palacios (1987) describió un modelo del desarrollo infantil en el que explicaba cómo influían las ideas de los progenitores en la educación que éstos daban a sus hijos. En este modelo presentaba al contexto cultural, generacional y familiar de un lado; variables de estatus socio-económico de otro y, las características psicológicas de cada persona como factores que influían en las ideas evolutivo-educativas que los adultos tienen sobre la educación y desarrollo de sus hijos e hijas. Estas ideas harán que los padres y madres organicen el entorno en el que educar a sus hijos e hijas de una determinada forma y actúen con ellos en sus interacciones cotidianas de modo coherente con su sistema ideológico. Esta concreción de las ideas de los padres y madres en actuaciones cotidianas guiará los logros en el desarrollo del niño y la niña. Para cerrar el cuadro, Palacios citaba en su trabajo otras variables que influían en este desarrollo entre las que destacaba el contexto escolar.

El objetivo de la investigación que aquí presentamos es describir las distintas formas de organizar el ambiente que tienen los padres y madres cuando juegan con sus bebés y, la

influencia de esa estructuración en la estimulación del desarrollo cognitivo-lingüístico de sus hijos e hijas. De forma coherente, es de esperar que aquellos chicos y chicas que hayan sido más y/o mejor estimulados serán los que mejor ajuste escolar desarrollen cuando se incorporen a la escuela.

2. Método

2.1. Sujetos

La muestra estaba compuesta de 214 grabaciones de las cuales 140 eran madres y 74 eran padres que juegan con sus hijos e hijas de entre 9 y 12 meses. La selección se realizó en Sevilla capital y provincia. Además, podemos distinguir tres grupos diferentes en el total de la población estudiada: uno de madres adolescentes (40 grabaciones), otro de madres y padres que pasaron por un programa de formación «Nacer a la vida» (85 total: 51 madres y 34 padres) y el tercero un grupo control (89 total: 49 madres y 40 padres).

	Adolescentes	Experimental	Control	Total
Madres	40	51	49	140
Padres	0	34	40	74

2.2. Instrumentos

Las interacciones padre-bebé y madre-bebé, fueron codificadas con un sistema observacional de categorías realizado para tal efecto que incluye muchas variables, de las cuales pasamos a describir aquellas que son relevantes en esta comunicación:

Variables Contextuales

Valoramos tres variables contextuales durante la situación de juego: el nivel de los ojos, la posición de uno de los jugadores respecto al otro y la libertad de movimientos que se deja al niño durante el episodio de juego.

- 1º *El nivel de los ojos*: Esta es una categoría dicotómica. Los ojos pueden estar al mismo nivel o a distintos. Ejemplos de «ojos al mismo nivel» pueden ser que ambos estén sobre la cama, el sofá, en las situaciones en que el niño se encuentra en el regazo de la madre o encima de ella.
- 2º *La posición de los jugadores*: destacamos 3 formas diferentes de situarse los adultos en relación a sus hijos/as.
 - a. Frontal: ambos se miran cara a cara.
 - b. Lateral: ambos miran a la cámara, para mirarse entre ellos tienen que girar la cabeza.
 - c. Anidados: el niño se sitúa dando la espalda a su progenitor que a su vez lo mira de frente.
- 3º *La libertad de movimientos del niño durante el juego*: la principal diferencia entre las distintas grabaciones es si los pequeño pueden o no desplazarse y, de esta forma, explorar el entorno. La categoría se divide en:

- a. Poca: el niño/a no puede desplazarse. Son las situaciones en que la madre tiene agarrado a su hijo, los nidos/as que están en carritos, sentados sobre mesas,...
- b. Media: el niño/a puede moverse sin ir demasiado lejos. Suelen ser niños/as que están jugando sobre sofás, camas,... u otros lugares en los que puede moverse pero tiene límites cercanos que o puede traspasar por sí mismos.
- c. Alta: el niño/a se puede desplazar libremente. Suelen ser situaciones de juego en el suelo, donde el niño puede desplazarse si lo desea libremente.

Estimulación de desarrollo cognitivo-lingüístico

Las dimensiones del desarrollo cognitivo-lingüístico que vamos a evaluar son tres:

- 1º *Protoconversaciones y habilidades de la comunicación:* Las actuaciones del adulto (físicas o verbales) que impliquen **turnos** (acciones relacionadas, es decir, que una depende de la anterior o la completa) quedarían codificadas dentro de este apartado, así como las conductas relacionadas con la **imitación** -verbal y/o física- Algunos ejemplos pueden ser -»pa, pa, pa...»- «¿pa, pa, pa,...?»; el niño golpea la mano del adulto/a y contingentemente éste hace ruidos, sonidos, verbalizaciones...
- 2º *Comprender instrucciones básicas:* Codificaremos en este apartado sólo cuando las verbalizaciones vayan encaminadas a la comprensión de instrucciones concretas y simples, por ejemplo: «trae el patito», «apaga la luz»,...
- 3º *Aprendizajes formales:* Son situaciones en las que el adulto **explica, nombra, clasifica...** algún aspecto concreto de lo que sucede o del objeto. Ejem: «las bolitas son rojas, verdes y amarillas», «esto es el pico», «mira, esto es un patito» -nombrar partes del objeto-. Incluimos también en esta categoría cuando el padre o la madre estimula algún proceso cognitivo básico como por ejemplo la permanencia del objeto, ley de causa-efecto,...

3. Resultados

Para el análisis de los datos se ha empleado la prueba de correlaciones de Spearman para la categoría «nivel de los ojos» y la de Pearson. para el resto de variables contextuales.

El nivel de los ojos

Tabla 1:

Correlaciones de Spearman entre el nivel de los ojos y las variables de estimulación del desarrollo cognitivo-lingüístico

	Habilidades de la Comunicación	Instrucciones	Aprendizajes formales
Mismo nivel de ojos	.5077 p= 0.000	.5714 p= 0.000	.389 p= 0.000
Diferente nivel de los ojos	-.1783 p= 0.019		-.1412 p= 0.063

En los datos podemos observar cómo los padres y madres que juegan con sus hijo/as al mismo nivel de ojos son aquellos que más estimulan aspectos relacionados con las habilidades de la comunicación (0.5077; $p < 0.01$) y que aquellos que juegan a distinto nivel se caracterizan por no estimular estas competencias en sus hijos (-0.1783; $p < 0.05$). En la misma línea ocurre con los aspectos más puramente cognitivos. Como se puede ver en los datos los adultos que se caracterizan por jugar de este modo estimulan más y mejor este ámbito del desarrollo porque:

- jugar al mismo plano facilita que, tanto el padre como el hijo, estén implicados en una misma tarea, es decir, que compartan la definición de la situación de juego. Este es un requisito importante para que la interacción sea enriquecedora para el niño.
- además, esta dimensión contextual propicia que el padre pueda detectar e interpretar las demandas en formas de señales que el niño emite y responder de un modo contingente y adecuado a las distracciones del niño durante el juego, a las propuestas de nuevos juegos por parte del hijo e interpretar los gestos, sonidos y movimientos durante la interacción.

La posición de los jugadores

Tabla 2:

Correlaciones de Pearson entre la posición que el adulto y niño ocupan durante el juego y las variables de estimulación del desarrollo cognitivo-lingüístico

	Habilidades de la Comunicación	Instrucciones	Aprendizajes formales
Frontal	.2530 p= 0.001	.2825 p= 0.000	.2210 p= 0.003
Lateral los ojos	.2444 p= 0.001	.3973 p= 0.000	.2514 .001
Anidados			

Tras los análisis no hemos encontrado diferencias entre la postura frontal y lateral en lo referente a la estimulación de aspectos comunicativos, aunque sí entre estas dos posturas y la de anidados. Tanto en frontal como en lateral los padres inician y mantienen más conversaciones con sus hijos que cuando los niños y sus progenitores se encuentran anidados.

La libertad de movimientos del niño durante el juego

Tabla 3:

Correlaciones de Pearson entre la libertad de movimientos que el adulto deja durante el juego y las variables de estimulación del desarrollo cognitivo-lingüístico

	Habilidades de la Comunicación	Instrucciones	Aprendizajes formales
Lib. mov. 1 (Poca)		.1868 p= 0.014	
Lib. mov. 2 (Media)	.2764 p= 0.000	*** .3126 p= 0.000	.2600 p= 0.001
Lib. mov. 3 (Libre)			

Según se desprende de nuestro datos la proximidad física es un índice importante para entender la comunicación durante el juego. Exponiendo esta idea cabría pensar que aquellos padres que dejan a sus hijos un bajo grado de libertad de movimientos hablan más con ellos. Pero descubrimos que los adultos que dejan poca libertad de movimiento a sus hijos son aquellos que usan más instrucciones directas (.1868; p= 0.014). Por ello pensamos que los papás y mamás que más hablan con sus hijos son aquellos que, dándoles un grado medio de libertad, lo tienen cerca.

En resumen, las interacciones que estimulan más y mejor aspectos referidos a la comunicación son aquellas en las que hay una proximidad física que deje cierta libertad de movimientos a los niños, en las que para jugar ambos interlocutores se encuentren enfrentados y estén en el mismo plano físico. Una vez más corroboramos la idea de que la cercanía física favorece la cercanía psicológica.