



EDOMÉX  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



# El juego tradicional como estrategia para favorecer la convivencia escolar

Autor(a): Daniela Teresa Castro Marcial  
Escuela Primaria Juan B. Garza 15EPR01631  
Ecatepec de Morelos, México  
02 de mayo de 2023



## INTRODUCCIÓN

### Como se ve la conciencia histórica en nivel básico primaria

Actualmente, las dinámicas de productividad, y la tecnología han generado transformaciones en nuestra sociedad impactando principalmente en los roles familiares y transformando valores como amor, respeto, tolerancia y empatía en los niños.

Es decir, el mundo laboral y tecnológico ha influenciado de manera progresiva en las concepciones de las familias sobre la calidad de vida, a tal grado que los padres de familia han dejado a un lado el cuidado de los hijos para insertarse en este mundo laboral con la idea de *darles lo mejor a sus hijos*, descuidando así sus roles y delegando a la escuela la responsabilidad de educar, acompañar y brindar afecto.

Al respecto Gallego (2001) menciona:

Se encuentran hoy un sin número de “hijos huérfanos” que llegan a las instituciones educativas con dificultades normativas y de relaciones interpersonales que desembocan en conductas agresivas, indiferencia, atropellos a la dignidad, falta de tolerancia y silencios; éstos fenómenos son la constante en las aulas escolares y el maestro se ve en la necesidad de aprender a mediar para que el aula no se le convierta en “una jaula de lobos” (p. 297).

Estas y otras conductas de los alumnos impiden la sana convivencia en el aula, por ello es indispensable que la escuela promueva ambientes que fomenten el apoyo, el respeto, igualdad, tolerancia y además que concientice a los alumnos sobre los

valores y aspectos que son de gran importancia, para lograr el desarrollo de una convivencia comprometida con la diversidad.

### **El papel del docente**

En este sentido los Profesionales de la Educación deberían implementar estrategias didácticas innovadoras para prevenir e intervenir en las conductas agresivas que impiden una sana convivencia entre los alumnos, por ello es de vital importancia que el docente de educación básica actúe, ya que en él cae la responsabilidad de enseñar a los niños de edad temprana a solucionar los conflictos de manera pacífica. Gallego (2001) afirma:

Es en la primera infancia cuando el ser humano es más sensible a las observaciones del adulto, la capacidad para resolver conflictos es mayor y se está más dispuestos a realizar transformaciones en las diferentes dimensiones del desarrollo, por la necesidad de afecto y aceptación de parte de las personas significativas para el sujeto.  
(p.298)

Dada esta condición la presente propuesta que aborda como objeto de estudio la convivencia y cómo esta se desarrolla en el ámbito escolar, **propone al juego tradicional** para mejorarla. Considero importante, resaltar algunas de las posturas que existen sobre el juego para así puntualizar al juego tradicional.

Meneses (2001) menciona:

El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas tales como la agresividad el manejo de

frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos (p.115).

Esquivel (2010) manifiesta que:

El juego es una de las actividades más importantes en la vida del niño, con él desarrolla su creatividad, su capacidad para construir y reconstruir, su expresión artística y su lenguaje. En otras palabras, el juego es el ingrediente fundamental de la vida que sazona y enriquece el conocimiento del entorno y de sí mismo para que se vaya consolidando una adecuada autoestima y autorregulación afectiva (p.61).

En este sentido al abordar al juego y su importancia en el ámbito escolar, recupero al juego tradicional, porque posee una gran riqueza pedagógica, considero que este estimula las capacidades y las actitudes, como la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo, etc. Todo ello los convierte en un recurso muy útil y apropiado para el desarrollo de la convivencia.

Dicho lo anterior es importante resaltar la importancia del juego tradicional como herramienta importante para el desarrollo de la convivencia en la educación básica primaria, específicamente en la escuela turno matutino Juan B. Garza. Al respecto Saco (2001) menciona:

Juegos populares, son aquellos juegos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa que no se encuentra excesivamente reglamentados,

donde las reglas, si existen, tienen un carácter contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y por tanto, variables y flexibles (p. 26).

Dada esta característica y aunado a que en los juegos tradicionales no existe un rol preestablecido, considero que son propicios e implican una riqueza de relaciones entre los participantes.

Es así que la presente intenta analizar el juego tradicional, así como sus métodos y su aplicación como herramienta para lograr una sana convivencia entre los alumnos de nivel básico primaria en México.

Como sustento teórico viene apoyado en la Teoría Histórico Cultural de Lev Semiónovich Vygotsky (2012) y la Teoría Psicogenética de Jean Piaget (1992) quienes analizan la importancia del juego en el desarrollo del niño, de igual manera considerare una de las posturas sociológicas desarrolladas por Agnes Heller (1994) quien vincula el juego en la vida cotidiana. También se desarrollarán los conceptos y definiciones de Juego Tradicional y convivencia escolar.

El presente contiene los siguientes elementos: el primero es el planteamiento del problema en el que describo algunos de los problemas que presentan los alumnos de este nivel en la mencionada escuela que impiden la convivencia y la dificultad del docente al enfrentar esta situación; el segundo los objetivos y, el tercero una justificación en la cual planteo los beneficios del juego tradicional como herramienta para mejorar la convivencia; el cuarto marco teórico en el cual planteo algunas de las posturas (Vigotsky (2012); Piaget (1995); Agnes Heller (1994)).

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La agresividad en las escuelas es un tema que preocupa a los maestros, ya que esta ha ido en ascenso, a menudo se enfrentan a niños violentos, manipuladores, agresivos o rebeldes, pero no saben cómo actuar con ellos y mucho menos como incidir en su conducta para mejorar la convivencia.

Caballo (2013) se refiere a la agresividad como: “una conducta que despliega una serie de conductas verbales y no verbales, tales como gritar, amenazar, iniciar peleas, dañar, romper, emplear lenguaje y gestos groseros, etc” (p.61).

Uno de los factores que influye en la manifestación de la conducta agresiva según Castro (2016) es:

La permisividad que se ha convertido cada vez más en el modelo de crianza, causando efectos negativos en la conducta de los niños, reflejada en el escaso autocontrol al momento de darle solución a los conflictos dentro de la escuela, aunado a una falta de independencia y disposición para tomar responsabilidades (p.11).

De ahí que una investigación realizada por Nelia Tello Peón, académica de la Escuela Nacional de Trabajo Social (ENTS) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) haya revelado lo siguiente:

El diecinueve por ciento de los jóvenes afirmó que en su casa no existen reglas; cuando reportaron que sí hay, 57 por ciento señalaron que sí se portan mal sus padres los amenazan con castigarlos, lo que

no cumplen; 5 por ciento indicó que son sancionados con golpes o los dejan sin dinero; 35 por ciento dijo que algunas ocasiones les pegan para reprenderlos, “esto habla de que 40 por ciento de las familias aún se utilizan los golpes como método educativo, y lo peor es que la sanción una vez se aplica y otras no, todo depende del humor de los padres” (Olivares, 2013).

Dada esta problemática podemos afirmar que los padres cada vez tienen menos tiempo y espacio para realizar actividades familiares sanas con sus hijos como lo es el acto de jugar. De ahí que todo el patrimonio lúdico de nuestros antepasados está bastante desaprovechado.

Es debido a lo expuesto anteriormente que los docentes deben aplicar estrategias para manejar la agresividad y mejorar la convivencia, por este motivo el Juego Tradicional debe de tomar un papel relevante, que sirva para un mejor desarrollo social del niño, valiéndonos de algo que es natural en él: jugar.

Algunas de las capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se pueden desarrollar con los juegos de acuerdo a Batllori (2010) son:

- ✓ Estimular la comunicación.
- ✓ Ayudar a explorar potencialidades y limitaciones.
- ✓ Estimular la aceptación de jerarquías y el trabajo en equipo.
- ✓ Fomentar la confianza y la comunicación.
- ✓ Establecer y revisar valores.

- ✓ Fomentar el respeto a las demás personas y culturas.
- ✓ Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas.
- ✓ Estimular la aceptación de normas (p.16).

Marín (2015) afirma. “En el caso de los juegos tradicionales, se trata de juegos que han sido transmitidos de generación en generación, de padres a hijos y que su origen se da muchos años atrás” (p.148).

Así mismo la conservación y divulgación de estos juegos es muy importante en la actualidad, deberíamos preocuparnos de que no se perdieran con el paso del tiempo, puesto que son una parte muy importante de la cultura de nuestro país y están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de nuestra nación.

Aun con los aportes teóricos del juego tradicional encuentro que estos carecen de sustentos que vinculen el juego tradicional y su papel en el desarrollo de la convivencia. Por lo que la presente reduciría las lagunas existentes entre el juego tradicional y la convivencia.

Lo expuesto en los párrafos anteriores me lleva a preguntarme:

**¿Cómo el juego tradicional fomenta el desarrollo de la convivencia en la educación básica primaria de México?**



## OBJETIVOS

### **General**

- Fundamentar el Juego Tradicional como herramienta para el fomento de la sana convivencia en alumnos de nivel básico primaria en México.

### **Específicos**

- Analizar la influencia del juego en el desarrollo infantil desde diferentes modelos teóricos.
- Investigar si el juego tradicional es una herramienta que logra fomentar la convivencia de la educación en México.
- Examinar los juegos tradicionales que fomenten el desarrollo de la sana convivencia.

Así mismo surgen las siguientes preguntas que apoyan el presente documento para una mejor explicación y la puesta en marcha de la propuesta que presento.

- 1.- ¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo infantil?
- 2.- ¿Qué es el juego tradicional?
- 3.- ¿Qué es la convivencia desde diferentes modelos teóricos?
- 4.- ¿Cómo el juego tradicional puede fomentar la convivencia?

## JUSTIFICACIÓN

La Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, presidida por Delors (1996), en su Informe a la UNESCO menciona:

Uno de los cuatro pilares de la educación para los próximos tiempos será aprender a vivir con los demás. Es una constatación que concurre cada vez en las escuelas de estudiantes de diferentes etnias, religiones, ideologías políticas, etc. Si la relación se establece en un contexto de igualdad y se formulan proyectos comunes, los prejuicios y la hostilidad subyacente pueden dar lugar a una cooperación más serena e, incluso, a la amistad (Sevillano, 2005, p.46).

Al trasladar esta idea al contexto de la educación básica en la escuela Juan B. Garza turno matutino se debe considerar necesario prevenir la agresividad; considerando que en la infancia existe una agresividad “normal” que es una pulsión de vida adaptada a ciertos contextos, siempre y cuando se mantenga dentro de ciertos límites, esta energía vital asegura nuestra supervivencia y bien canalizada, permite a los niños afirmarse, superarse y salir adelante en lo que emprenden; pero en ocasiones se le confunde con la agresividad destructiva que perjudica la adaptación y el desarrollo. En este sentido la educación no pretende eliminar esta energía, sino canalizarla y hacerla útil. Cabe mencionar que la agresividad se presenta en los primeros años de vida, pero se desaparece a medida que los niños crecen y descubren cómo expresar sus necesidades y sus frustraciones, respetándose a sí mismos y a los demás. En la gran mayoría de los niños disminuyen los comportamientos agresivos gracias al lenguaje y a una orientación adecuada (Bourcier, 2016).

Tal situación se observa en la escuela por ejemplo durante el recreo cuando un alumno es golpeado por otro compañero de manera intencional o por equivocación, inmediatamente debe suscitarse un diálogo entre ellos, ya que, si no sucede, la agresión se verá fortalecida y nacerán deseos de venganza, algo que no debe darse.

Debido a la complejidad de los educandos y de la práctica docente, los maestros carecen de marcos de referencia teóricos para encarar los problemas de agresividad infantil y promoción de la convivencia, así como de estrategias didácticas para enfrentar estos problemas y solucionar los conflictos de manera pacífica, tomando en cuenta que es gracias al juego que los niños aprenden las primeras letras, a escribir y a relacionarse con sus demás compañeros, y a medida que van creciendo sigue siendo el medio por el cual aprenden.

A partir de lo anterior podemos afirmar que por medio del juego, el niño aprende a compartir, a desarrollar conceptos de empatía, cooperación, tolerancia y respeto.

Díaz (citado en Meneses; 2001) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo:

**JUEGOS SENSORIALES:** desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

**JUEGOS MOTRICES:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.

**JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.

JUEGOS ORGANIZADOS: refuerzan el canal social y emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.

JUEGOS PREDEPORTIVOS: incluyen todos los juegos de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

JUEGOS DEPORTIVOS: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder (p. 122).

En este sentido de acuerdo con Batllori (2010):

Es deber de los educadores poner al alcance de los niños un abanico variado de juegos para que se pueda producir ese crecimiento armónico, ya que, si bien es cierto el juego debería ser libre y espontáneo difícilmente tendrá lugar si no es conocido (p.16).

Considerando que se considera al juego como un sistema en el que se interrelacionan diversos elementos a partir de un orden interno concreto. Bantula (2009) retoma la importancia del juego tradicional y menciona:

Es evidente que las manifestaciones lúdicas están íntimamente vinculadas con la cultura de una determinada sociedad, pero aquello que llama la atención es la pervivencia de la lógica interna en las prácticas lúdicas.

Esta pervivencia va más allá de la diversidad de funciones sociales que puede cumplir un mismo juego. La lógica interna se adapta como

un guante a cada piel y de la misma manera que actúa un camaleón, es lo suficiente capaz de adecuarse a cada contexto social en el que se lleva a cabo sin perder por ello ninguno de los ingredientes que lo identifican como tal. Su ADN lúdico no se transforma (p.18).

Por lo tanto, es el juego tradicional el que trasciende y fluye entre las manifestaciones lúdicas en los niños, es decir el juego tradicional es practicado en diferentes épocas en un mismo lugar y a su vez en una determinada época histórica esparciendo así su práctica.

De ahí que la UNESCO (1996) ha reconocido en diversos momentos que los juegos tradicionales constituyen una parte importante de nuestro patrimonio cultural y son de la misma forma un recurso eficaz para la vivencia y promoción de una educación en valores.

Por esta razón, la presente i puede contribuir a cubrir una laguna en el conocimiento sobre juego tradicional como una herramienta adecuada para promover en el niño valores como tolerancia, respeto, empatía, responsabilidad, honestidad, amor y paciencia, ya que los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta debe convertirse en el eje central para el desarrollo de una sana convivencia que prevenga la agresividad en la educación primaria.

## MARCO TEÓRICO

Hoy en día en materia educativa, la escuela tiene un gran reto en cuanto a educar a los niños y niñas, no solo como meros receptores de conocimientos académicos, sino que también tiene que procurar que el desarrollo de aspectos afectivos y sociales sea en la medida de lo posible favorable, por ello muchos de los docentes coinciden en ayudar a sus alumnos a ser más humanos, por lo que la resolución de conflictos pacífica entre alumnos se vuelve una tarea vital e importante.

Al respecto Bainaburo y Muñoz (como se citó en Trianes, 2012) afirma: “En un mundo amenazado por tantas armas de destrucción masiva, que hasta pueden acabar con la especie humana, urge educar para la paz” (p. 294).

En definitiva no se puede pensar en el contexto escolar como un escenario del aprendizaje aislado sin considerar también las relaciones complejas que se dan entre los alumnos, donde en gran parte del día a día la negociación entre estos se vuelve necesaria, al externar sus necesidades y dejar de lado el individualismo para desarrollar la convivencia escolar.

Dada esta condición Ortega (1997) publicó un programa pionero de prevención del bullying llamado Programa Educativo de Prevención de maltrato entre compañeros y compañeras donde menciona:

Muchos estilos de hacer las cosas, gestos y actitudes, se dejan a la eventualidad de ciertos procesos, no tan controlados como la transmisión de conocimiento académico. Los alumnos/as adquieren, por imitación, mimetismo o simple adscripción a modas, muchos de sus hábitos y actitudes. La ausencia de control y responsabilidad

respecto de estos contenidos, hace que sepamos menos sobre cómo se elaboran y construyen las actitudes y los valores que van penetrando en la personalidad del alumnado. Es más, probablemente, ni ellos/as mismos/as sabrían decir quién, cuándo y cómo se les enseñó algunos de estos contenidos. En realidad, son las experiencias vividas, especialmente las que acontecen en el grupo de compañeros/as, las que enseñan, de una forma relativamente inconsciente, estos hábitos, creencias y valores (p.18).

En relación con ciertas actitudes que impiden el desarrollo favorable de la convivencia en la escuela podemos mencionar a las conductas agresivas, mismas que han permeado en el salón de clases; al respecto Caballo (2013) enfatiza que la “conducta agresiva en el niño se adquiere por medio del aprendizaje” (p.59).

Bandura (1987) ha demostrado que en la presencia de esta se tiene de gran importancia la imitación infantil de modelos agresivos, señalando las semejanzas entre el modo de comportamiento de los padres y el de sus hijos: *Hijo de tigre pintito*.

De acuerdo con Bandura (citado en Caballo, 2013)

La exposición a modelos agresivos establece una relación directa que determina la conducta agresiva en el niño y plantea que analizando el determinismo desde el punto de vista de la reciprocidad triádica de la influencia se puede llegar a comprender cómo los individuos son influenciados por el contexto y a su vez, ejercer su influencia sobre él (p.62).

Para Dollar, Berkowitz y Bandura, la agresividad es una conducta perjudicial, destructiva, cuyo objetivo es de acuerdo con Guzmán (2008):

Dañar a una persona; generalmente se habla de agresividad para referirse a las conductas intencionadas que pueden causar daño, ya sea físico o psicológico, como golpear a otros, burlarse de ellos ofenderlos, tener rabietas, utilizar palabras inadecuadas para llamar a los demás y también que es un comportamiento en el que se observan un agresor y un agredido, en función de una situación dada (p.18).

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo, en el caso de los niños es la familia y los grupos de iguales que también son de gran influencia para que se exprese una conducta agresiva.

Entre los principales motivos de agresividad en la infancia que podemos mencionar de acuerdo con Caballo (2013) son:

- ❖ Pérdida de algún padre (por fallecimiento o divorcio).
- ❖ Peleas entre pares.
- ❖ El nacimiento de un hermano.
- ❖ Ser molestado por otros niños.
- ❖ Ser el último en lograr algo.
- ❖ Ser ridiculizado en clase.



- ❖ Mudarse de casa o colegio.
- ❖ Ir al dentista o al hospital.
- ❖ Romper o perder cosas.
- ❖ Ser diferente (en algún aspecto)
- ❖ Ver programas de televisión violentos.
- ❖ Los videojuegos con alto contenido de violencia.
- ❖ Hacer algo ante un público (p.61).

Dicho lo anterior podemos afirmar que la agresividad es uno de los factores que imposibilitan el desarrollo de la convivencia en este nivel educativo, pero a pesar de ser un estado propio del ser humano, afortunadamente no es permanente y disminuye con ayuda de una buena orientación que permita a los alumnos expresarse y auto conocerse (Tremblay, 2008).

Ahora bien, para que el alumno logre la adquisición de un aprendizaje significativo como es la resolución de conflictos entre pares sin agresividad y con ello se logre desarrollar una convivencia pacífica dentro de la escuela es importante que relacione lo que ya sabe, identificando lo bueno de lo nocivo con lo nuevo por experimentar, tal es el caso que al llevar a cabo técnicas de juego con otros pares, ambos relacionan parte de su aprendizaje previo con lo que se les va presentando como innovador.

En este sentido el Juego es el medio por el cual el docente observa y conoce a sus alumnos tanto en su psicología individual como en los componentes culturales y sociales.

Al respecto y de acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (1980) se menciona que gracias a la observación del juego:

Se podrá ver cómo en el niño se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá identificar la fase de desarrollo mental a que ha llegado el niño y que habrá que tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito. Porque “el niño, a cualquier edad que se le considere, pertenece a una cultura dada que hay que aprender a respetar y a comprender. El hecho de captar los distintos sentidos de esta cultura puede ayudar al educador, en consecuencia, a conocer la manera de pensar, las creencias, las experiencias y las aspiraciones de los niños que se le han confiado y, a partir de ahí, a elaborar su estrategia pedagógica (p.19).

Sin duda todos los niños del mundo juegan, para el niño todo es juego, pero si queremos que aprenda cosas nuevas o refuerce conocimientos, capacidades, habilidades o valores la única vía posible será el juego ya que esta actividad es tan importante que se diría que es la razón de ser de la infancia.

Al respecto Minerva (2002) menciona que:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores – facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora (p. 290).

En cuanto al juego como herramienta didáctica, de acuerdo con Minerva (2002) se le considera como un entretenimiento que da conocimiento, estimula y favorece las cualidades morales en los niños como:

- ✓ El dominio de sí mismo.
- ✓ La honradez.
- ✓ La seguridad.
- ✓ La atención, se concentra en lo que hace.
- ✓ La reflexión.
- ✓ La búsqueda de alternativas para ganar el respeto por las reglas del juego.
- ✓ La creatividad.

- ✓ La curiosidad.
  
- ✓ La imaginación.
  
- ✓ La iniciativa.
  
- ✓ El sentido común
  
- ✓ La solidaridad con sus amigos, con su grupo (p. 290).

Este último punto es de gran importancia para la presente porque enmarca uno de los beneficios que tiene el juego como herramienta ya que es mediante el juego que se puede lograr una convivencia armónica.

Así mismo y partiendo de los beneficios que tiene el juego rescataremos algunas características de los juegos tradicionales mismos que por su gran variedad y fácil acceso ofrecen un sinfín de situaciones vinculadas con la lúdica, ya que se asocian la diversión, la espontaneidad, el simbolismo, la voluntariedad, la incertidumbre del resultado.

Los juegos tradicionales se han preservado en el tiempo, transmitiéndose entre distintas generaciones; el juego tradicional suele tener características culturales locales: nombres, reglas o formas de jugarse, materiales, así como lugares y momentos en los que se juega.

Desde juegos individuales como: salto con cuerda, mata tena, yoyo, trompo, Valero, canicas y el papalote hasta grupales como: avión, Stop, atrapadas, resorte, burro castigado, zapatito blanco, Doña Blanca, a la víbora de la mar, escondidillas, el patio de mi casa, la rueda de san Miguel, encantados, piedra papel o tijeras, etc.

Es así como cada localidad, pueblo, barrio y ranchería, los juegos tradicionales suelen ir acompañados de rasgos locales que justifican su relación con el entorno que le rodea. Del mismo modo en cada época histórica los juegos tradicionales se manifiestan bajo apariencias, símbolos y significados peculiares. Con este amplio y variado panorama, observamos como los juegos tradicionales se adaptan al entorno, los momentos, los lugares y a la diversidad de los protagonistas que los ejecutan, contribuyendo al enriquecimiento del panorama cultural de los pueblos y sus gentes.

Todas estas observaciones tienen relación con la manera en la que aprende el niño y su relación con el juego, por lo tanto considero importante rescatar las posturas psicológicas de Vygotski (2012) y de Jean Piaget (1995) así como la sociológica de Agnes Heller (1994)

Cabrera (1995) menciona:

De acuerdo con Piaget (1961), el juego constituye un peldaño indispensable en el desarrollo cognoscitivo del niño. Viene a ser el puente que salva el vacío existente entre la experiencia sensoriomotriz y la emergencia del pensamiento representativo o simbólico.

Piaget percibe que el niño, a través de la imitación de lo que ve y oye a su alrededor, se acomoda a la realidad de su ambiente. Así cuando juega con la realidad externa la “distorsiona” para complacer su fantasía, es decir, la asimila a su propia experiencia (p. 32).

Hay que mencionar además que este autor clasifica el juego dependiendo la estructura mental del niño, desde el juego sensoriomotor elemental, hasta el juego social superior y por tal clasifico los juegos en cuatro categorías.

- 1.- El juego de ejercicio.
- 2.- El juego simbólico
- 3.- El juego con reglas.
- 4.- Juego de Construcción (todas las etapas, pero diferente nivel evolutivo).

Por su parte la Teoría Sociocultural de Vygotsky da importancia al entorno social como facilitador del desarrollo del aprendizaje y de acuerdo con Schunk (2012):

La teoría de Vygotsky destaca la interacción de los factores interpersonales (sociales), los histórico-culturales y los individuales como la clave del desarrollo humano. Al interactuar con las personas en el entorno, como cuando se trabaja en grupos de aprendizaje o en colaboración, se estimulan proceso del desarrollo y se fomenta el crecimiento cognoscitivo. Pero para Vygotsky la utilidad de las interpretaciones no radica, como en el sentido tradicional, en que proporcionan información a los niños, sino en que les permiten transformar sus experiencias con base en su conocimiento y características, así como reorganizar sus estructuras mentales (p.242).

En este sentido y teniendo en cuenta el análisis Shuare (2014) quien parte de esta Teoría para explicar como para Vygotsky el juego es:

- La realización imaginaria, ilusoria de deseos, tendencias, necesidades impulsos, intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente.
- La actividad rectora porque en él el niño actúa como no es capaz aun de actuar en la vida; se somete a las reglas implícitas de la situación imaginaria como no es capaz de someterse a las normas de la vida real, y el juego es la actividad rectora porque determina el desarrollo del niño (p.84).

Así mismo Banquero (1997) analiza tal y como refiere Vygotsky que en el juego: “el niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que poseen cierto carácter anticipatorio” (p. 144). Es decir, por medio del juego el niño participa en la cultura, y desarrolla actividades culturales típicas que desarrollara de manera formal cuando este sea adulto; Heller (1994) coincide en que la mayoría de los juegos infantiles son de este tipo ya que sirven para la interiorización social.

Esta autora realiza un análisis del juego desde tres perspectivas:

- 1.- Juegos de Puras fantasías.
- 2.- Juego Mimético y
- 3.- Juegos regulados (UPN, 2003, p.93)

Puesto que en el desarrollo de la convivencia por medio del juego tradicional influyen varios factores enfatizaremos el presente análisis en el tercer tipo de juego, los juegos con reglas los cuales de acuerdo con Cabrera (1995) en dicha actividad lúdica:

La presencia de la regla se debe, pues, a las relaciones sociales o interindividuales que lleva a cabo el sujeto; esta socialización trae consigo la desaparición del egocentrismo, pues el sujeto tiene ya un pensamiento cooperativo que le permite aceptar las irregularidades y las obligaciones impuestas por el grupo, y ello debe tenerse en cuenta en la escuela tanto preescolar como primaria, ya sea para alentarlo o para crear los prerrequisitos con los cuales se estructure (p. 35).

En este sentido y reconociendo que la escuela es un espacio de intervención para reducir los comportamientos agresivos de los alumnos, Osornio (2016) menciona que:

Los juegos cooperativos contribuyen de manera positiva a la consecución de un ambiente favorecedor del aprendizaje y de las repercusiones que acarrea la agresión no solo para el individuo y la sociedad, sino también para el desarrollo armonioso de dichos procesos donde “la aplicación de técnicas de resolución de conflictos en la escuela supone altos niveles de colaboración y negociación entre las personas implicadas en los conflictos (p. 417).

Lo dicho hasta aquí supone que el juego tradicional con reglas implícitas permite el orden, la coherencia, la cooperación y la adaptación del pensamiento a la realidad externa o social que posibilita el desarrollo de la convivencia.

Por lo tanto, propongo el Juego tradicional como una herramienta idónea para prevenir los comportamientos y actitudes que afecten la convivencia como la agresividad.



## REFERENCIAS.

- Bandura, A. (1985). *La Modificación de Conducta*. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Banquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique Grupo Editor S. A.
- Bantulá, I. J. (2009). *Espacio e Interculturalidad en el juego popular y tradicional*. Obtenido de Didáctica Geográfica: <http://www.age-geografia.es/didacticageografica/index.php/didacticageografica/article/view/26>
- Batllori, A. J. (2010). *Juegos para entrenar el cerebro*. Madrid: Narcea.
- Bautista, C. N. (2011). *Proceso de la Investigación cualitativa. Epistemología, metodología y aplicaciones*. Colombia.: El Manual Moderno.
- Bourcier, S. (2016). *La agresividad en niños de 0 a 6 años*. Sao Paulo.: Narcea.
- Caballo, E. V. (2013). *Manual de Psicología Clínica Infantil y del Adolescente. Transtornos específicos*. Madrid: Pirámide.
- Cabrera, A. A. (1995). *El juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognoscitivo del niño*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Castro, C. R. (Enero de 2016). *Trabajo Social Hoy*. 1-162. Recuperado el 14 de 11 de 2017, de [www.trabajosocialhoy.com](http://www.trabajosocialhoy.com)
- Cortés, R. G. (2003). *Investigación Documental. Guía de Autoaprendizaje*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Esquivel, A. F. (2010). *Psicoterapia infantil con juego: casos clínicos*. México: El Manual Moderno.
- Gallego, H. A. (Mayo-Agosto de 2001). La agresividad infantil: una propuesta de intervención y prevención pedagógica desde la escuela. *Revista Virtual Universidad Católica de Norte (en línea)*. Recuperado el 13 de Noviembre de 2017, de <<http://sociales.redalyc.org/articulo.oaid=194218961016>>
- García, B. W. (2013). Hermenéutica y pedagogía. La práctica educativa en el discurso sobre la educación. . *Redalyc*, 23.
- Gómez, L. (Octubre-Marzo de 2011). Un espacio para la Investigación Documental. *Vanguardia Psicológica.*, 1(2), 226-233. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4815129>

- Guzmán, V. M. (2008). *Agresores, agredidos y mediadores. Problemáticas y habilidades de los adolescentes en la Escuela. Cinco casos de estudio*. México.: Universidad Pedagógica Nacional.
- López, L. (2013). La hermenéutica y sus implicaciones en el proceso educativo. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación.*, 85-101. Recuperado el 24 de Noviembre de 2017, de <http://www.redalyc.org/html/4418/441846100003/>
- Marín, G. G. (25 de Noviembre de 2015). *Juegos populares y tradicionales*. Recuperado de: [www.publicacionesdidacticas.com](http://www.publicacionesdidacticas.com)
- Meneses, M. M. (Septiembre de 2001). El Juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado el 23 de Noviembre de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Minerva, T. C. (19 de Octubre-Diciembre de 2002). El juego: una estrategia importante. (Endurece, Ed.) *Redalyc*, 6(19), 9. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Olivares, A. E. (8 de Julio de 2013). Alumnos agresivos, reflejo de la violencia habitual en el país. *La Jornada.*, pág. 31. Recuperado el 15 de Noviembre de 2017, de <http://www.jornada.unam.mx/2013/07/08/sociedad/039n1soc>
- Ortega, R. R. (1997). *"La Convivencia Escolar: qué es y cómo abordarla". Programa Educativo de Prevención de Maltrato entre compañeros y compañeras*. Sevilla: Consejería de Educación y Ciencia. Junta de Andalucía.
- Osornio, C. L. (enero-junio de 2016). Juegos Cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco. *Ra Ximhaí.*, 12(3), 18. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/461/46146811029.pdf>
- Saco, P. M. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales. Una propuesta de aplicación*. Mérida: Junta de Extremadura. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología.
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del Aprendizaje. Una perspectiva educativa. Sexta edición*. México.: PEARSON.
- Sevillano, G. M. (2005). *Estrategias Innovadoras para la Enseñanza de Calidad*. Madrid: PEARSON EDUCACIÓN.

- Shuare, O. M. (18 de Agosto de 2014). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego inantil. *Revista Colombiana de Psicología*.(5-6 (1997)), 7. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/15957/16815>
- Tena, S. A. (2007). *Manual de Investigación Documental*. México: Plaza y Valdés y la Universidad Iberoamericana.
- Tremblay, R. E. (Noviembre de 2008). *Centros de Excelencia para el Bienestar Infantil. Prevenir la violencia a través del aprendizaje de la Primera Infancia*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2017, de <http://www.excellence-earlychildhood.ca/pubesp.asp?lang=FR>
- Trianes, T. M. (2012). *Psicología del desarrollo y de la educación*. Madrid: Pirámide.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris, Francia: UNESCO.
- UPN. (1994). *El Juego. Antología Básica*. . México: UPN.