



ACERCAMIENTO AL PAPEL DE LOS JUEGOS EN LA INTRODUCCIÓN DEL NIÑO A LA VIDA SOCIAL

Arliz Plasencia Fernández

Departamento de etnología

Centro de Antropología

El juego constituye una de las primeras aproximaciones del niño a la realidad social que le circunda, ya que mediante el mismo capta e interioriza una serie de elementos que resultan esenciales para su inserción en la sociedad en posteriores etapas de su vida.

El infante aprende a través de la actividad lúdica a relacionarse con otros individuos fuera del conocido y cercano marco familiar, sin olvidar que este resulta el primer escenario para los juegos infantiles y sus relaciones y realidades, las primeras representadas por el niño, o sea, comienza a vislumbrar las primeras luces de la colectividad, lo cual, a la vez implica un acercamiento a las normas sociales, de cuya adecuada apropiación dependerá, en cierta medida, su óptimo desempeño y aceptación social. Al definir la esencia de la socialización como el proceso a través del cual el individuo se vuelve un ser social puede presuponerse un estrecho vínculo entre dicho proceso y los juegos infantiles, en la medida en que estos últimos aportan y desarrollan habilidades físicas y mentales, conocimientos sobre cómo hacer relaciones, sobre cómo comportarse y cómo no hacerlo, etc. todo ello en una especie de “escala”, es decir, en escenarios imaginarios pero imitativos de la realidad social y con objetos-juguetes con iguales características.

En los juegos infantiles se recrean realidades específicas de cada sociedad pero además de ello, también se transmiten cantos, bailes, historias y leyendas propias de cada cultura, y en este sentido los juegos constituyen el eslabón que enlaza al niño con la tradición cultural de su país, legitimándose de este modo en él, la identidad nacional y cultural.

Este trabajo constituye un acercamiento a la relación juegos infantiles- proceso de socialización a través del análisis de los elementos que las diferentes modalidades de juegos aportan al niño para su desarrollo como sujeto social, en la formación de valores, la creación de capacidades tanto físicas como mentales y para la formación primaria de sus identidades.



Los juegos infantiles y el proceso de socialización

Los juegos constituyen la primera aproximación del niño a la realidad social que le circunda ya que mediante el mismo comienza a captar una serie de elementos que resultan esenciales para su inserción en la sociedad en posteriores etapas de su vida. El infante aprende a través de la actividad lúdica a relacionarse con otros individuos fuera del ya conocido y cercano marco familiar- aunque este resulta sin lugar a dudas el primer escenario del juego infantil- o sea, comienza a vislumbrar las primeras luces de la colectividad, lo cual a la vez implica su primer acercamiento a las normas sociales de cuya adecuada apropiación dependerá su óptimo desempeño y aceptación social. El juego resulta, por tanto, *una de las formas por donde se realiza el tránsito de lo individual a lo social.*¹

Si analizamos los elementos anteriormente expuestos y definimos la esencia de la socialización como el proceso a través del cual el individuo se vuelve un ser social, puede presuponerse un estrecho vínculo entre este proceso y los juegos infantiles en la medida en que los últimos aportan habilidades-mentales y físicas- conocimientos sobre como hacer relaciones, como comportarse y como no hacerlo, etc., todo ello en una especie de escala?, es decir, en escenarios imaginarios pero imitativos de la realidad social y con objetos-juguetes- con semejantes características.

En los juegos infantiles se recrean realidades específicas de la sociedad, pero además de ello, también se transmiten cantos, bailes, historias y leyendas propias de cada cultura y en este sentido los juegos constituyen el eslabón que enlaza al niño con la tradición cultural de su país, comunidad, región, legitimándose de este modo en la identidad nacional y cultural.

Papel de los juegos en la introducción del niño a la vida social

El sociólogo francés Roger Caillois elabora una clasificación para los juegos infantiles en correspondencia con la forma de actuar que caracteriza su naturaleza. Define los juegos del

¹ Correa Cajigal, Sonia. El juego como forma de participación infantil, En Pensamiento y tradiciones populares: estudios de identidad cultural cubana y latinoamericana, Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Juan Marinillo, La Habana, 2000, p. 269.



siguiente modo: *Agon*, o juegos competitivos, *Alea*, en los que prima la suerte, *Mimicry*, o juegos imitativos e *Ilinx*, cuya esencia es el vértigo. Las cuatro categorías de juegos pueden conjugarse entre si, dando lugar a seis combinaciones: agón-alea, agón-mímicry, agón-ilinx, alea-mímicry, alea-ilinx y mímicry-ilinx.²

Al analizarse dichas categorías de juegos, así como las combinaciones de ellas derivadas, pueden hallarse significativos elementos que aportan al niño en el proceso de construcción de su yo-social, según las habilidades que despiertan y desarrollan y las metas que se persiguen con su realización. Resulta necesario señalar que Caillois en su obra hace poca referencia a los juegos en la infancia, refiriéndose a la actividad lúdica en el adulto. No obstante, estas categorías encajan perfectamente en el mundo de los juegos infantiles y por tanto servirá como bases para el análisis.

La competencia

Partamos de los juegos competitivos, los cuales pueden comprender varias modalidades. Si son juegos en los cuales se enfrentan equipos, se requerirá que los integrantes de cada uno de ellos coordinen sus acciones de forma tal que creen estrategias colectivas que impidan la ventaja del adversario. Ello favorece considerablemente el proceso de socialización, ya que crea y desarrolla la capacidad de tomar decisiones y actuar en colectivo, elemento que resulta vital para la inserción del individuo en cuanto ser social al amplio y complejo mundo de relaciones que impone la sociedad.

Ello a la vez comienza a fomentar en el individuo el sentido de pertenencia a un grupo, es decir, posibilita que comience a aflorar la identidad colectiva, en la medida en que comparta con otros gustos, metas, valores, normas, tradiciones, etc.

Los juegos competitivos de equipo exigen que se coloquen los intereses colectivos por encima de las individualidades, es decir, que prime el yo-social por encima del yo-interior, según términos de George Herbert Mead. El yo-interior vendría a ser *la persona liberada de ataduras sociales, el que quiere hacer las cosas de manera diferente a las socialmente establecidas, el que reclama para si un nivel de individualidad y no ser parte de la masa.*³ Y el yo-social resultaría la parte del individuo que ha captado y actúa en correspondencia con las normas y valores socialmente

² Caillois, Roger. Teoría de los juegos, Ed. Seix Barral, Barcelona, 1958.

³ Soto Acosta, Willy. ¿Biología o sociedad? los procesos de socialización de los individuos. P.11



establecidos. Los juegos competitivos se llevan a cabo sobre la base de reglas que exigen de cada jugador determinadas formas de actuar y no otras para que el juego resulte coherente y por tanto, una actuación individual inadecuada pondrá en peligro el logro de la meta grupal. En ocasiones, el no ajuste a la norma grupal implica una sanción hacia el infractor como medida educativa para lograr que esta sea recordada, respetada y cumplida. *El niño tiene que acatar las reglas del juego aceptándolas como legales. Así mismo sucede en la vida adulta, de no obedecer las reglas generales del grupo, él será castigado.*⁴

El aprender a actuar en correspondencia con lo interiormente deseado o lo normativamente correcto según convenga resulta vital para el adecuado comportamiento del individuo en la dinámica social ya que en ocasiones predomina la necesidad de actuar guiados por el mi-interior- ignorando lo socialmente establecido- sin embargo ello podría conllevar al rechazo, al enjuiciamiento, al castigo, y entonces resulta mas conveniente actuar acorde a la norma, es decir, a través del mi-social.

Resulta necesario destacar que el mi-social no siempre sale airoso en el enfrentamiento con el yo-interior y ello es prueba fehaciente de que el proceso de socialización no es unidireccional, es decir, no es solamente imposición de patrones a través de los agentes socializadores y aceptación pasiva por parte de los individuos socializados, sino que estos últimos pueden enjuiciar el mensaje y rechazarlo o simplemente ajustarlo a su propia realidad. Ocurre también que los agentes de socialización pueden transmitir mensajes disímiles e incluso contradictorios sobre una misma realidad y ello brinda al sujeto la posibilidad de seguir el mensaje que según su realidad desee o necesite.

Los juegos competitivos grupales también pueden fomentar valores como la solidaridad, ya que en ocasiones a de salirse en defensa de uno de los compañeros de juego de los adversarios de partida.

Los juegos competitivos deportivos son sumamente importantes en el desarrollo tanto social- como ha sido analizado hasta el momento- como físico del niño. Al estar caracterizados por carreras, saltos, impulsos, flexiones, tiros, etc. favorecen el adecuado desarrollo muscular, la

⁴ Correa Cajigal, Sonia. El juego como forma de participación infantil, En Pensamiento y tradiciones populares: estudios de identidad cultural cubana y latinoamericana, Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Juan Marinillo, La Habana, 2000, p. 269.



flexibilidad, los reflejos, la puntería, elementos estos que además de ponderar el adecuado crecimiento y desarrollo corporal potencian habilidades afines a ciertas profesiones y actividades que en posteriores etapas de la vida han de ser llevadas a cabo.

Los juegos competitivos individuales pueden resultar igualmente provechosos en el fomento de capacidades útiles para la vida en sociedad. Cada jugador saldrá airoso de la competencia en la medida en que ponga en práctica estrategias que le permitan llevar a efecto las jugadas más favorecedoras. Este tipo de juegos desarrolla por tanto habilidades como la concentración, el análisis y la lucha por la defensa de los intereses personales.

En la sociedad continuamente nos hallamos inmersos en la competición. El lograr metas comunes a muchos y no alcanzables a todos, la lucha por cambiar de status o por preservarlo, etc., impulsa a los actores sociales a competir y tal vez ciertos juegos resulten el primer encuentro del niño con esta faceta del complejo mundo de las relaciones sociales.

La suerte

Pasemos a analizar los juegos en los que la suerte resulta un elemento de peso.

Existen juegos en los cuales a pesar de que la suerte puede resultar hasta cierto punto rectora de los resultados de los jugadores, la habilidad de los mismos para valerse de ella y sacar ventajoso partido no puede ser obviado. Tal es el caso de juegos de cartas o donde se empleen dados u otras fichas. Una parte del juego se halla totalmente fuera de las manos del jugador, es decir, este no puede controlar las cartas o fichas que recibe o los números que resultan de sus tiros, pero en cambio puede hacerle uso mas racional posible de estos elementos y además analizar las jugadas de su contrincante y hacer, por tanto, un provechoso uso de aquello que la suerte le deparó.

Este tipo de pasatiempos, por tanto fomenta la lógica, el razonamiento y la elaboración de estrategias que permitan el logro de la meta deseada sobre la base de elementos totalmente externos e independientes del individuo e incontrolables por este.

Fuera del marco lúdico, en la realidad social los actores deben igualmente sacar ventaja de hechos y situaciones que no admiten intervención y transformación por parte de estos. A su vez, ponerse en el lugar del otro, analizar la lógica de sus pensamientos y por tanto, sus posibles acciones, resulta vital en la competencia, -tanto lúdica como social- para el logro de la meta por la que se compete.



Existen juegos en los que el azar resulta un elemento constitutivo y que además combinan la competición y por tanto el análisis de las acciones del contrario-como fue mencionado anteriormente- no debe ser ignorado a la hora de elaborar las estrategias que guían las jugadas. Es decir, sobre la base de la jugada contraria se lleva a cabo el siguiente paso y así el juego resulta lógico y coherente.

El vértigo

Los juegos cuya naturaleza es el vértigo también desempeñan un significativo papel en la vida del niño ya que por una parte resulta una forma de liberar el yo-interior. Es llevar a cabo acciones libres, espontáneas- incluso esta libertad resulta relativa, puesto que no en todo, momento o lugar en que se necesite liberar el espíritu a través del vértigo este puede ser llevado a la practica- sentir goce, placer en si, simplemente por el hecho de experimentarlo, de liberar tensiones, de escapar por momentos de la realidad. *Se trata en todos los casos de acceder a una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila la realidad con una soberana brusquedad.*⁵

Los juegos cuya naturaleza es el vértigo, la turbulencia también pueden implicar retos. El individuo puede retarse a si mismo para comprobar hasta donde es capaz de llegar y para conocer y probar capacidades como el valor, la destreza, la resistencia, la temeridad, la persistencia, etc. Puede resultar una forma de autoconocimiento e incluso de autovaloración en la medida en que el mismo

—y también los “otros”— le impriman determinada importancia a estas vertiginosas acciones. Pueden resultar una forma de lograr reconocimiento social, de ganar prestigio ante los demás al hacer portador a aquel que los realiza de una serie de atributos que pueden resultar altamente valorados en determinadas realidades. Pueden incluso llevarse a cabo como prueba a pasar para lograr la inserción y aceptación dentro de un grupo e incluso el liderazgo.

Estos juegos también pueden resultar un modo de exteriorizar sentimientos como ira, tristeza, alegría, euforia, etc., que necesitan en ocasiones ser canalizados sin que cuenten con otro medio de externalización.

⁵ Caillois, Roger. Teoría de los juegos, Ed. Seix Barral, Barcelona, 1958. p.42



El simulacro

Los juegos de simulacro o también conocidos como juegos de roles resultan esenciales en el proceso de inserción del niño en el mundo social.

Partamos de la socialización primaria como etapa inicial del proceso la cual se halla caracterizada fundamentalmente por la imitación y resulta ser un acercamiento sensorial al mundo. El niño capta los roles de los individuos que mas cercanamente le rodean, no solo en términos de sus funciones, sino también de su modo de actuar, hablar e incluso de sus gestos, movimientos y características físicas. Comienza entonces un proceso de apropiación de dichos roles puesto que resultan el primer modelo de cómo actuar y "ser" que llega a la vida del niño. Los adultos por su parte encaminan dicha apropiación imitativa con premios y castigos según lo que resulta normativamente correcto y lo que no lo es, ocurriendo de este modo la primera entrada de valores y normas en la vida del infante.

Esta actitud imitativa de los individuos y situaciones que le rodean pasa a formar parte de la actividad lúdica del niño, surgiendo así los juegos de roles que comienzan *en los límites de la edad temprana y la edad preescolar y se desarrollan intensamente y alcanzan su nivel más alto en la segunda mitad de la edad preescolar.*⁶

En las primeras manifestaciones del juego de roles resulta decisiva la realidad que vivencia el pequeño, es decir, este reproduce tanto los roles como las situaciones de su entorno próximo. En edades más avanzadas y mediante agentes de socialización como la escuela y los medios de comunicación- sin perder de vista el papel de la familia- el niño personifica otros roles y recrea otras esferas de la realidad con las cuales irá entrando en contacto, y en la medida en que las mismas, y las relaciones que en ellas se operen resulten atractivas, para él, o que los adultos guíen su atención hacia estas nuevas realidades y explique su dinámica, estas pasarán o no a formar parte del arsenal de escenarios y temas para el juego de roles. *El juego de roles es sensible a la esfera de la actividad humana, el trabajo y las relaciones entre las personas, y como consecuencia el contenido fundamental del rol que el niño toma para sí es la reproducción precisamente de este aspecto de la realidad.*⁷

⁶ Elkonin, D.B., psicología del juego, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1984, p.162.

⁷ Ídem p.29



En este sentido, el juego de roles posee la función de adentrar al niño en diferentes esferas de la realidad social, brindándole conocimientos respecto a oficios, actividades, al uso de objetos y a las relaciones sociales que se operan en cada escenario social.

Otro elemento significativo del juego de roles es la forma en que se distribuyen los papeles. Antes de comenzar el juego, generalmente los niños se ponen de acuerdo respecto a que papel desempeñará cada uno y esto se lleva a cabo de múltiples formas- votación, sorteo, rotación de los roles para que cada jugador asuma la mayor cantidad de papeles, etc.- . Estas son formas democráticas de selección, donde cada niño tiene igual posibilidad de decidir sobre la distribución y de asumir el rol. Se ejercita, de este modo uno de los mecanismos de selección de la vida social.

El criterio de selección del rol también puede ser jerárquico, es decir, la edad del niño, la posesión de determinados juguetes, el ser promotor del juego, etc. pueden resultar razones de peso para que un jugador logre asumir el rol que desea aunque otros también lo prefieran. Esta es otra de las formas en que se produce en la sociedad la elección de los individuos para el desempeño de determinadas funciones.

Mediante la puesta en práctica de estos criterios de selección se ejercita en el pequeño la capacidad de tomar decisiones, de ser partícipe de las mismas-aún cuando los niveles de participación varíen de un niño a otro-y por tanto de influir de algún modo con su opinión en el desarrollo posterior de la actividad. *A través de las diversas maneras de realizar la actividad lúdica, los pequeños tienen la posibilidad de ensayar la génesis de las diferentes formas de participación de la actividad adulta.*⁸

El juego de roles también desempeña un papel significativo en la formación de la identidad de género. *La niña Juega a mamás, a cocineras, a lavanderas, a planchadoras; el niño finge ser soldado, mosquetero, agente de policía, pirata, caballista, marciano.*⁹ Esta enumeración de juegos resulta bastante ilustrativa de la diferenciación que se establece para la participación en algunos de ellos según el sexo de los jugadores. Las niñas representan los roles que las mujeres asumen en la sociedad, siendo esto igual para los varones respecto a los "roles masculinos".

⁸ Correa Cajigal, Sonia. El juego como forma de participación infantil, En Pensamiento y tradiciones populares: estudios de identidad cultural cubana y latinoamericana, Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Juan Marinillo, La Habana, 2000, p. 285.

⁹ Caillois, Roger. Teoría de los juegos, Ed. Seix Barral, Barcelona, 1958. p.38



La diferenciación entre hombres y mujeres es un hecho que comienza a formarse desde la niñez, cuando al niño le son transmitidos una serie de valores y normas de comportamiento contrarios mochos de ellos a los que le son transmitidos a la niña. No solo los juegos-aunque resultan una de las primeras esferas marcadas por el sexismo- sino también la forma de reaccionar ante determinadas situaciones e incluso los gestos van desarrollándose de forma diferenciada y trazando los caminos de desigualdad que posteriormente marcarán la relación hombre-mujer.

El juego debe ser orientado de manera que niños y niñas en el proceso de desarrollo y al llegar a la adultez se relacionen de forma equitativa, es decir, reconociendo y aceptando las diferencias pero sin jerarquizarlas y sin privarse de la realización de actividades por pensar que el pertenecer a uno u otro sexo es una limitante para ello, aún contando con las capacidades físicas y mentales adecuadas para su realización.¹⁰

El empleo de juguetes también desempeña un papel importante en la formación del niño. Puesto que muchos de los juguetes constituyen imitaciones de objetos de la vida adulta, la manipulación de estos mediante el juego favorece la familiarización del niño con los usos y funciones del objeto imitado, desarrollándose de este modo las habilidades y conocimientos que les permitirán su adecuado empleo. No todo lo que el niño emplea para jugar resulta un juguete, sino que también utiliza otros objetos, redimensionando su significado y ajustando su uso a las necesidades que le impone el juego. De este modo se desarrollan su creatividad e imaginación.

Las rondas

Existe un tipo de juego que escapa a la clasificación establecida por Caillois. Juegos en los que no hay contrincantes y por tanto no hay competición. No se imita ninguna esfera de la realidad de la vida adulta. No se experimenta el vértigo que produce la rapidez y el desafío al peligro, y la suerte no tiene nada que ver con su naturaleza. Sin embargo, aportan a los niños una serie de elementos constitutivos de la tradición cultural y potencian además las relaciones interpersonales entre ellos. Son las llamadas rondas.

Un elemento esencial e dichos juegos son las canciones, las cuales son transmitidas de una generación a otra y encontramos como los hijos e incluso los nietos emplean en sus rondas-

¹⁰ Plasencia, Arliz. Género y poder en la familia: estudio de casos en familias disímiles en cuanto a década de formación y zona de residencia, Departamento de Sociología, Universidad de la Habana, La Habana, 2003, p.77-81.



aunque con ciertas variaciones- melodías y letras muy semejantes a las empleadas en sus juegos por los padres y abuelos. Es decir, estos juegos y melodías se vuelven tradicionales dentro de cada cultura puesto que llegan a perdurar en el tiempo, hasta el punto de perderse la noción de su origen.

Cabe destacar que a una misma generación, estos juegos y las canciones que los caracterizan pueden serles transmitidas de modos diferentes, ya que, los mismos experimentan cambios en dependencia de la zona-rural o urbana- en que se juegue-y se cante- en dependencia de la posición económica, el origen y la tradición familiar de aquellos que los transmiten, e incluso de determinadas relaciones sociales que aportan variantes que pueden diluirse en la variante que se posee, no aportando ningún elemento, pueden mezclarse con esta creando una nueva o pueden desplazar a la variante conocida. De este modo, juegos y cantos pueden tener igual denominación y en la práctica poseer diferencias, pueden nombrarse diferente y jugarse de un mismo modo, etc.

Pero además, los propios individuos a quienes se transmiten estas tradiciones no las reciben y adoptan impasiblemente. *La programación recibida puede incluso diferir de las pautas reales: es decir, la gente puede ser endoculturada para comportarse de cierta manera, pero verse obligada a causa de factores que escapan a su control, a comportarse de otra.*¹¹ Para comprender mejor este fenómeno, resulta necesario hacer breve referencia al proceso de formación y desarrollo de la identidad.

Los individuos se hallan en un constante proceso de resocialización, ya que a lo largo de la vida adquieren nuevas relaciones interpersonales, grupales, institucionales, que implican la asunción de nuevos roles. Dichas interacciones pueden irse modificando, solidificando o incluso pueden llegar a desaparecer, y los roles, al depender en parte de dichas asociaciones, corren igual suerte. Producto a esta dinámica el individuo se halla en un constante reajuste de su identidad, al resultar ser esta el sentido de pertenencia que se va formando en él hacia determinadas relaciones, estructuras y realidades, en dependencia de sus roles, status social, interacciones interpersonales, época, lugar, etc. Según como estos elementos acontezcan en su vida, este tendrá un modo de pensar y vivir la realidad que compartirá con unos y lo hará diferenciarse de otros. Es decir, la identidad posee dos aristas: colectiva e individual. La primera unifica individuos en

¹¹ Harris, Marvin. Antropología cultural, ED. Alianza, Madrid 2000, p. 24.



la medida en que los patrones con los que se identifiquen – normas, valores, costumbres, tradiciones, modos de actuar, pensar, etc.- coincidan, y a su vez distingue unas colectividades de otras en la medida en que estos patrones difieran. La segunda arista se halla vinculada a la individualidad de cada actor social, haciendo de este un ser único y diferente. En cierta medida esta identidad que hace exclusivos a los individuos es la suma de las identidades que va adquiriendo y transformando a lo largo de su vida.

Una premisa fundamental para la existencia de la identidad es la otredad, la cual resulta ser toda identidad-individual o colectiva- diferente de la propia de cada individuo, grupo o colectividad. Si la identidad colectiva es entendida como mismidad, la otredad marca la diferencia. Mediante la relación con la otredad el individuo va conformando, reafirmando o transformando todos aquellos elementos que lo definen como ser social.

Por tanto, la interacción con los otros-fuera del ámbito familiar donde el individuo adquirió las primeras normas- implica una modificación de los patrones asimilados mediante la socialización primaria. Se entra en contacto con otros modelos normativos y en consecuencia con otras costumbres y tradiciones.

A pesar de la dinámica que puede resultar la asimilación de patrones culturales y pese a que los juegos y canciones transmitidos por los diferentes medios socializadores pueden variar, lo cierto es que los mismos establecen un puente entre el niño y su cultura ya que a pesar de las variaciones son elementos que han logrado sobrevivir a los cambios que en todo ámbito se operan en la sociedad y por tanto han pasado a formar parte de su historia. Se convierten en elementos capaces de representar, de caracterizar una cultura, una región, una comunidad.

Factores como la introducción de nuevas tecnologías, auge de prácticas foráneas, la creciente influencia de los medios de comunicación, etc. pueden atentar contra la esencia de las tradiciones y en consecuencia contra la identidad cultural. De ahí la importancia de atesorar las herencias culturales- en este caso de rescatar, conocer y valorar los juegos tradicionales- ya que son las que permiten establecer la diferencia entre cada cultura y a la vez sentirse perteneciente a una. Ayuda a comprender quienes somos, porque somos así y como hemos llegado a serlo.



A modo de conclusión puede destacarse que los juegos constituyen una herramienta vital que facilita la entrada del niño en la vida social en la medida en que:

- Desarrolla una serie de habilidades físicas-manuales, corporales- que le permitirán la manipulación de objetos, la precisión y capacidad para la realización de determinadas funciones y actividades, etc.
- Desarrolla una serie de habilidades mentales como la imaginación, la concentración, el análisis, la elaboración de estrategias.
- Posibilita la interacción con otros individuos, lo cual permite que el niño comience a actuar guiado por las reglas que rigen la colectividad y además le brinda conocimientos sobre otras formas de ser y actuar que pueden influir e incluso resultar decisivas en la formación de su propia personalidad.
- Posibilitan la formación de la identidad, tanto individual como colectiva a través de la interacción con los otros.
- Desarrollan la capacidad de defender los intereses tanto individuales como de la colectividad de la que forma parte.
- Introducen al niño en el mundo de las normas, las cuales guiarán su comportamiento en la sociedad.
- Aportan conocimientos sobre las actividades, esferas, relaciones y roles de la realidad en la que se halla inserto.
- Fomentan la capacidad de opinar, de participar y tomar decisiones.
- Constituyen una especie de puente entre el niño y la cultura de que forma parte.



Bibliografía

- Alzola, Concepción Teresa. El folklore del niño cubano, Universidad Central de las Villas, Santa Clara, 1961.
- Caillois, Roger. Teoría de los juegos, Ed. Seix Barral, Barcelona, 1958.
- Correa, Sonia. El juego como forma de participación infantil, en **Pensamiento y tradiciones populares: estudios de identidad cultural cubana y latinoamericana**, Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinillo, La Habana, 2000.
- De la Torre, Carolina. Las identidades: una mirada desde la psicología, Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinillo, La Habana, 2001.
- Elkonin, D.B. Psicología del juego, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1984.
- Harris, Marvin. Antropología cultural, Ed. Alianza, Madrid, 2004.
- Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, Instituto del Libro, La Habana, 1961.
- Plasencia Fernández, Arliz. Género y poder en la familia: estudio de casos en familias disímiles en cuanto a década de formación y zona de residencia, Departamento de Sociología, Universidad de la Habana, La Habana, 2003.
- Vincenty, Claudia. Sociología, lenguaje y educación: una mirada desde el enfoque de género, en **Revista de Antropología Experimental**, No.3, 2003.
- Zamora Fernández, Rolando. Notas para un estudio de la identidad cultural cubana, en **Pensamiento y tradiciones populares: estudios de identidad cultural cubana y latinoamericana**, Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinillo, La Habana, 2000.