



- ◆ Trabajo realizado por el equipo de la Biblioteca Digital de la Fundación Universitaria San Pablo-CEU
- ◆ Me comprometo a utilizar esta copia privada sin finalidad lucrativa, para fines de investigación y docencia, de acuerdo con el art. 37 del T.R.L.P.I. (Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual del 12 abril 1996)

# 4

## *Los amigos y el grupo de iguales*

PETRA M.ª PÉREZ ALONSO-GETA / *Universitat de València*

### *4.1 El grupo de iguales*

#### *4.1.1 La socialización*

#### *4.1.2 Los lugares terciarios*

### *4.2 Intercambios sociales*

#### *4.2.1 Ofertas y beneficios*

#### *4.2.2 Préstamos y costes*

### *4.3 Identificación/Aceptación*

#### *4.3.1 Identificación grupal*

#### *4.3.2 Aceptación: notas relevantes*

#### *4.3.3 El papel de la agresión*

### *4.4 Necesidad/Realidad*

#### *4.4.1 Necesidad de nuevas oportunidades*

#### *4.4.2 Los animales como sustitutos*

#### *4.4.3 Necesidad de logro*

### *4.5 Valoración global*

#### *4.5.1 Análisis factorial*

#### *4.5.2 Algunas reflexiones*

### *4.1 El grupo de iguales*

Dentro de una comunidad el mundo de los niños, de los coetáneos o grupo de iguales, constituye una subcultura por derecho propio, en la que influye poderosamente la cultura más amplia de la que forma parte. Posee, no obstante, su propia organización social, sus propios valores y modos de conducta. En el niño, a partir de los cuatro años, se produce un notable aumento en las interacciones sociales cuya influencia va ganando en significación a medida que madura. Gracias al grupo de iguales, los niños desarrollan sentimientos de identidad y pertenencia a un grupo, obtienen afecto y adquieren competencias sociales. También el grupo de iguales influye poderosamente en la idea que los niños tienen de sí mismos (autoconcepto). La aceptación del grupo es tan importante para ellos que, en términos generales, desean y buscan activamente las res-

puestas favorables y aceptación del mismo. Consecuentemente, la falta de oportunidad para participar en las actividades del grupo, además de favorecer los sentimientos de soledad y rechazo, incrementa en el niño la sensación de aislamiento social y disminuye la confianza en sí mismo.

Desde esta perspectiva, nos interesa conocer las opiniones de los niños sobre su realidad social, explorando sus actitudes e intereses. Explorando también la realidad de la interacción entre iguales.

#### *4.1.1 La socialización*

El proceso de socialización del niño se ve poderosamente influido por el grupo de iguales. Sin embargo, el papel de los iguales como socializadores varía según las diferentes culturas y las posibilidades reales de interacción social, que en el tiempo se ofertan desde la cultura adulta.

**TABLA 4.1**  
**Importancia**  
**concedida por los**  
**niños a la**  
**interacción con**  
**iguales**

INTERACCIONES	Mucha importancia	Es algo importante	Indiferente	Poco importante	Nada importante	Media sobre 5
Disfrutar con mis amigos	78,8	14,4	4,7	1,5	0,6	4,7
Tener alguien a quien poder considerar como el mejor amigo/a	78,0	14,8	5,6	1,1	1,0	4,7
Compartir mis juguetes con mis amigos	63,9	22,2	8,9	1,9	3,1	4,4

Dejando a un lado la escuela como espacio vital de interacción social entre iguales, nos vamos a centrar, aquí, más específicamente, en la interacción entre iguales (amigos, coetáneos) fuera de la escuela.

La transformación actual en las ciudades de los «espacios vitales» para los niños, más cercanos al modelo «vital insularizado» que al «contexto unitario», donde sus actividades y entornos de socialización, (familia, escuela, asociación, clases extra-escolares, etc.), aparecen distantes entre sí y alejados del hogar, suscita en ellos cada vez más la vivencia de «insularidad» en el espacio y la sensación de que el tiempo de interacción social necesita de una organización previa y racional, si no quieren quedarse sin compañeros ni posibilidades de juego. A las pocas posibilidades de los niños para construir de manera autónoma su tiempo —ya que han de depender muchas veces de la propia disponibilidad de los padres— hay que añadir que hoy es cada vez menos frecuente en nuestras ciudades tener amigos de vecindario o calle.

Nos cuestionamos ahora qué importancia tiene para ellos la interacción entre iguales, así como la del tiempo de juego y la relación sin la tutela de los mayores.

En conjunto, los niños españoles dan mucha importancia a la interacción con iguales (78,8 % y 78,0 %) frente a los que le conceden escasa consideración, 1,5 % y 1,1 % respectivamente. Parti-

cipar de la amistad, como era de esperar, es algo en que la mayoría converge. Cuando se trata de compartir con los demás niños ese bien tan preciado y propio que es el juguete, los porcentajes disminuyen. El 63,9 % le da la máxima importancia y, en conjunto, para el 86,1 % es importante. Sólo para el 5,0 %, carece de importancia. El resultado es alentador, a la mayoría les gusta compartir lo que quieren y es suyo. El egoísmo es en los niños minoritario. En este mismo orden de cosas intentamos profundizar y conocer como ven la amistad desde otras perspectivas.

En conjunto, y en el primer ítem, el 50,5 % muestran su «acuerdo». Se aburren mucho cuando no están con sus amigos. Frente a ellos, el 25,5 % dicen no aburrirse sin amigos. En estos últimos quizás estén pesando otras interacciones sociales también significativas (padres, hermanos, etc.). Les gusta ir de compras con sus amigos al 59,8 %, frente a un 15,9 % que se muestran en «desacuerdo». La población que estudiamos permite analizar también los cambios según la edad en las tendencias de socialización de los diferentes agentes: familia, grupo de iguales, etc.

Como era de esperar, los datos, estadísticamente significativos, muestran que, por edades, los más pequeños prefieren a sus padres más que a sus amigos como compañeros de viaje en las excursiones (40,4 %). A partir de los 10 años, los porcentajes disminuyen sensiblemente: la tendencia se invierte a favor de los amigos. Los datos

**TABLA 4.2**  
**Grado de acuerdo**  
**con distintas**  
**proposiciones**  
**respecto al grupo**  
**de amigos**

PROPOSICIONES	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	Media sobre 5
Me aburro mucho cuando no estoy con mis amigos	25,6	24,9	24,0	14,0	11,5	3,4
Me gusta ir de compras con mis amigos	29,7	30,1	24,4	6,9	9,0	3,6
Prefiero ir de excursión con mis padres que con mis amigos	16,3	12,8	41,8	16,4	12,8	3,0

EDAD	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
8-10 años	24,2 %	16,2 %	38,6 %	10,5 %	10,5 %
+ 10 años	9,6 %	8,8 %	41,6 %	21,4 %	14,7 %

**TABLA 4.3**  
«Prefiero ir de excursión con mis padres que con mis amigos»

no hacen sino poner de manifiesto un hecho conocido: que, a medida que aumentan, con la edad, las oportunidades de participar en actividades con iguales, éstas les permiten experimentar relaciones más nuevas y satisfactorias. Esto conlleva que la influencia del grupo de iguales en su conducta y su significación va aumentando a medida que el niño madura. La influencia se hace más poderosa a medida que mantienen relaciones más sostenidas, frecuentes y estrechas. Los datos señalan claramente que hoy como ayer los niños sienten la necesidad fundamental de estar con otros niños, jugar, relacionarse, convivir, que no es otra cosa que percibir y asimilar juntos el mundo. El grupo de iguales es un elemento importantísimo en el espacio vital del niño, dentro del cual lleva también a cabo su propio desarrollo y socialización (Tabla 4.3).

#### 4.1.2 Los lugares terciarios

La llamada «cultura infantil», además de otras formas de expresión ya tratadas en anteriores capítulos, comprende también los modos de conducta que se desarrollan en la interacción entre iguales. Incluye, por tanto, las relaciones que los niños establecen entre sí, fuera de los entornos institucionales más formalizados de la familia y la escuela.

Estos entornos constituyen los denominados *lugares terciarios*. Son zonas de encuentro donde desarrollan sus interacciones mutuas, donde se

apropian de la realidad y el mundo social lejos del control adulto. Lugares donde aprenden a conocer y a conocerse desde, por y en cuanto niños. Son lugares comunes como patios de vecindad, parques, zonas de juego al aire libre, ludotecas, piscinas, asociaciones, edificios abandonados, etc.

Las relaciones que en estos lugares se establecen proporcionan al «grupo de juego» no sólo los elementos de conexión necesarios para mantener la adaptación del grupo y su supervivencia, sino también para la necesaria evolución individual y como grupo. No olvidemos que el desarrollo infantil tiene un objetivo: llegar al estado adulto. Convertirse lo más rápidamente posible en adolescentes y adultos. Apropiarse en definitiva de los modos de conducta que conllevan la madurez biológica y social. Estos lugares juegan un papel fundamental en este proceso pues a través de las relaciones de iguales y los modelos a que se ven expuestos van desarrollando e interiorizando las características propias de los roles juveniles y adultos a través de un desarrollo —en general— unísono y acorde con sus necesidades evolutivas. Cuando estas relaciones entre iguales no se actualizan en el tiempo libre y, en su lugar, los niños se ven expuestos reiteradamente a modelos de acción adultos, tratan de apropiarse de ellos aunque no cuenten con la madurez y desarrollo evolutivo adecuados (ya sea a través de la TV o la propia interacción con mayores), que se convierten así en configuradores decisivos que favorecen la identificación con modelos inadecuados.

Analizar con qué frecuencia los niños juegan con otros niños, fuera de casa y el colegio, y cuán-

ACTIVIDADES	Todos los días	Entre 4 y 6 días semana	1 a 3 días a la semana	Alguna vez al mes	Con menor frecuencia
Jugar con los amigos fuera de casa, en un parque o en la calle	13,4	12,4	24,1	20,2	29,8
Merendar con los amigos fuera de casa	2,4	4,0	11,2	29,7	52,7
Jugar con los amigos en mi casa	4,3	9,9	16,1	38,0	31,6

**TABLA 4.4**  
Frecuencia de actividades lúdicas según lugar de ubicación

**TABLA 4.5**  
**Preferencia de**  
**distintas**  
**actividades lúdicas**

Salir con los amigos	82,3 %	o Ver la tele	16,5 %
Jugar con tus amigos	69,6 %	o Ver tu programa favorito	29,2 %
Ir a merendar con tus amigos	64,8 %	o Hacer deporte	33,3 %

do juegan en la propia casa, puede ayudarnos a identificar cuál es su participación y actividad real con iguales en lugares terciarios.

En primer lugar, se pone de manifiesto un dato ya recogido en apartados anteriores: *las pocas posibilidades de juego socializado que los niños tienen*. Los mayores porcentajes se agrupan significativamente en la parte inferior de la escala «alguna vez al mes» (20,2 %, 29,7 % y 38,0 %) y con menos frecuencia (29,8 %, 52,7 %, 31,6 %). En cuanto a los lugares de ubicación de ese escaso tiempo de juego, es más frecuente para los niños jugar en lugares terciarios que en casa. La falta de espacio y lugares apropiados en las actuales viviendas pueden estar en la base de estos datos. Sin duda, lo más significativo es *la escasez de juego socializado en los niños (Tabla 4.4)*.

En cuanto al juego y actividad en lugares terciarios, sólo el 13,4 % tienen posibilidad de jugar diariamente. Al mes, el 20,2 % y aun con menor frecuencia el 29,8 %. Quizás en estos datos queden también reflejadas las dificultades y condicionamientos que tienen los niños hoy para poder acudir a los lugares terciarios de forma autónoma. Dependen en muchos casos de la disponibilidad y contactos que en ese momento puedan establecer los padres, lo que conlleva un fuerte dirigismo y, en definitiva, menores posibilidades de acción. Disponer de un padre o madre que, a falta de poder acudir por medios propios, pueda acompañar o transportar a los niños a sus lugares de juego y reunión, es un privilegio que parece no estar al alcance de todos, aunque, en cuanto al tiempo, se trate más que de los fines de semana.

Conocer y analizar en este contexto cuáles son sus preferencias reales, puede ayudarnos a conocer su grado de satisfacción y la adecuación o no del deseo a la realidad en que viven los niños.

Los datos son significativos y muestran la diferencia entre lo que prefieren y viven. La mayoría (82,3 %) prefieren salir con los amigos a ver la televisión (16,5 %). Incluso cuando se trata del programa preferido, la diferencia es muy acusada: 69,9 % frente al 29,2 %. «Merendar con los amigos» es una actividad que encanta a los niños.

La prefieren el 64,8 % frente al 33,3 %, incluso cuando la alternativa es hacer deporte. La realidad una vez más se distancia del deseo de los niños. Recordemos que el 52,7 % se reúnen a merendar con sus amigos con menos frecuencia de una vez al mes (Tabla 4.5).

En general la socialización de los niños se ve positivamente incrementada por las interacciones con sus amigos. Sin embargo, el poder de los iguales como agentes socializadores varía en la medida en que la orientación de la sociedad adulta estimule y posibilite o no a los niños la interacción con iguales, ya que, una vez establecidos los contactos, es incuestionable que los niños se influyen mutuamente.

Los datos se inscriben dentro de las tendencias del contexto europeo del que formamos parte<sup>1</sup>, menos proclive a alentar el juego con otros niños fuera del hogar y al alejamiento de los hijos del grupo familiar que prima por el contrario en la sociedad americana.

## 4.2 Intercambios sociales

Los intercambios sociales entre iguales proporcionan a los niños una serie de bienes y beneficios de prestaciones y costes que se ponen en marcha en el mismo proceso de interacción, pero cuyas consecuencias van más allá de la mera realización puntual, condicionando y sacando o no provecho para el futuro de las experiencias de aprendizaje que las mismas interacciones proporcionan.

En las teorías psicológicas del intercambio, y sin entrar aquí en pormenorizaciones, es frecuente hablar de recompensas, costos y beneficios como resultados obtenidos en la interacción social, entendiendo que los individuos tratan de obtener el máximo beneficio de la misma. Al tratar aquí la interacción entre iguales «en niños», nos vamos a centrar, más que en los intercambios de

<sup>1</sup> MUSSEN Y COLABORADORES en *Desarrollo de la personalidad del niño*, Ed. Trillas. México, 1983, pág. 379.

INTERACCIONES	Mucha importancia	Es algo importante	Indiferente	Poco importante	Nada importante	Media sobre 5
Disfrutar con mis amigos	78,8	14,4	4,7	1,5	0,2	4,7
Tener alguien a quien poder considerar como el/la mejor amigo/a	78,0	14,8	5,6	1,1	1,0	4,7
Que mis amigos me pidan consejo por algo	56,9	24,4	12,2	3,2	3,3	4,3

**TABLA 4.6**  
**Opinión sobre la importancia de algunos beneficios de la interacción entre iguales**

tipo económico y material, en recursos más sutiles como el afecto, la consideración (estatus), información, etc., con planteamientos cercanos a la Teoría de los Recursos<sup>2</sup> de FOA y FOA.

#### 4.2.1 Recursos y beneficios obtenidos

Dada la importancia y significación de la interacción entre iguales, es lógico que esta interacción ofrezca a los niños recursos y beneficios. Tratamos de ver aquí cómo son valorados estos recursos por los niños.

En los dos primeros ítems, «disfrutar con los amigos» y «tener un mejor amigo/a», aparecen prácticamente con la misma y significativa importancia, cercanos al 80 %. En ambos se da un contexto de afecto cálido y de mutua consideración que los niños valoran muy positivamente como beneficio. En la parte posterior de la escala, los valores no son significativos.

Otro de los recursos obtenidos en la interacción social es la consideración del grado de importancia, prestigio o estima que reciben del grupo. Uno de los índices de este estatus puede ser la confianza e intimidad con los amigos. El valor

que dan los niños a que sus amigos les pidan consejo se sitúa en niveles inferiores que en las anteriores proposiciones; no obstante, se considera importante en general para el 81,3 % y el 56,9 % le dan la máxima importancia. Para la mayoría, y en línea con las tendencias apuntadas, la amistad es un bien que se aprecia y cuyo disfrute se valora. Además, proporciona recursos y beneficios múltiples a los niños (Tabla 4.6).

#### 4.2.2 Prestaciones y costos

El intercambio social entre iguales también conlleva prestaciones y costos, recursos que, en definitiva, se ponen a disposición de los demás. Estos recursos pueden ser productos tangibles y materiales, como los juguetes u objetos, y más abstractos, como el afecto y la estima, que se ofrecen y entregan sin perder nada en ello.

En primer lugar, los niños parecen estar más dispuestos a ofrecer sus recursos espirituales que los materiales. «Dar ánimos a un amigo triste» aparece significativamente destacado sobre el resto. Al 71,2 % le gusta mucho, y al 22,2 % «bastante». Los niveles más bajos de la escala no tienen apenas significación. Si se trata de «ayudar a alguien a encontrar amigos», los resultados, aunque importantes y globalmente mayoritarios (52,4 % mucho y 25,9 % bastante), bajan consi-

<sup>2</sup> JIMÉNEZ BURILLO, F. *Psicología social*. UNED, Madrid 1985, pág.81.

PRESTACIONES	Mucho	Bastante	Algo	Poco	Nada	Media sobre 5
Ayudar a alguien a encontrar amigos	52,4	25,9	14,9	4,5	2,3	4,2
Darle ánimos a un amigo triste	71,2	22,2	5,2	1,2	0,3	4,6
Dejar mis juguetes a los demás	35,4	31,4	24,0	6,7	2,6	3,9
Prestar mis cosas	34,8	33,4	23,6	6,1	2,1	3,9

**TABLA 4.7**  
**Grado de satisfacción en la prestación de distintos recursos materiales y no materiales**

**TABLA 4.8**  
**Grado de**  
**importancia**  
**concedida a**  
**diversas**  
**proposiciones**

PROPOSICIONES	Mucha im- portancia	Es algo im- portante	Indiferente	Poco impor- tante	Nada im- portante	Media sobre 5
Qué importancia tiene «ser como los demás»	30,1	17,1	23,9	8,9	20,0	3,3
Hablar antes que pelearme para solucionar un problema	76,9	12,9	4,5	1,8	3,8	3,3
Pelear con alguien si hace falta	21,6	18,3	19,2	13,9	26,9	2,9

derablemente. Quizás el «ayudar a encontrar amigos» ha sido percibido por los niños como «integración en mi grupo de amigos». Esta posibilidad parece no gustar tanto a los niños y abunda en las tendencias que apuntan hoy al establecimiento cada vez mayor de grupos de interacción reducidos y cerrados con los que suelen establecerse lazos más fuertes y profundos. La prestación de bienes y recursos «materiales», como los juguetes, parece «gustar» mucho menos a los niños que los recursos anteriores (35,4 % mucho y 31,4 % bastante) (Tabla 4.7).

El juguete es un bien preciado para los niños. Dejar los juguetes equivale a asumir la posibilidad de su deterioro. Y éste es un riesgo difícilmente asumible por un niño, aunque con ello se contribuya a fortalecer lazos en algo tan importante para ellos como es la «amistad». Puede extrañar en principio que los porcentajes bajen significativamente, cuando se trata de «prestar cosas», situándose más cercanos al ítem anterior. Esto parece indicar que es más fácil para los niños compartir los instrumentos de juego que otras pertenencias. Las «cosas» siguen la misma tendencia y se acercan a prestar los «esquemas y apuntes» escolares que, ya vimos en el capítulo anterior, alcanzan los niveles más bajos cuando de compartir se trata.

### 4.3 Identificación/aceptación

La socialización entre iguales no puede explicarse solamente en función de los recursos y beneficios puestos en marcha en la interacción social, ni en la observación de los modelos adecuados. Muchas pautas complejas de conducta, motivos, actitudes y normas se obtienen sin entrenamiento ni be-

neficios directos. Interviene aquí, también, un proceso más complejo y sutil: la identificación. La identificación, que encierra algo más que el simple aprendizaje por observación. Constituye un proceso fundamental en la socialización del niño. En él se percibe como semejante a ese «otro» con el que comparte algunos atributos, lo que le lleva a actuar «como» y en «consonancia» con el modelo, participando de los mismos sentimientos, pensamientos y características. Los modos de conducta adquiridos en la identificación, en general, no se adquieren conscientemente.

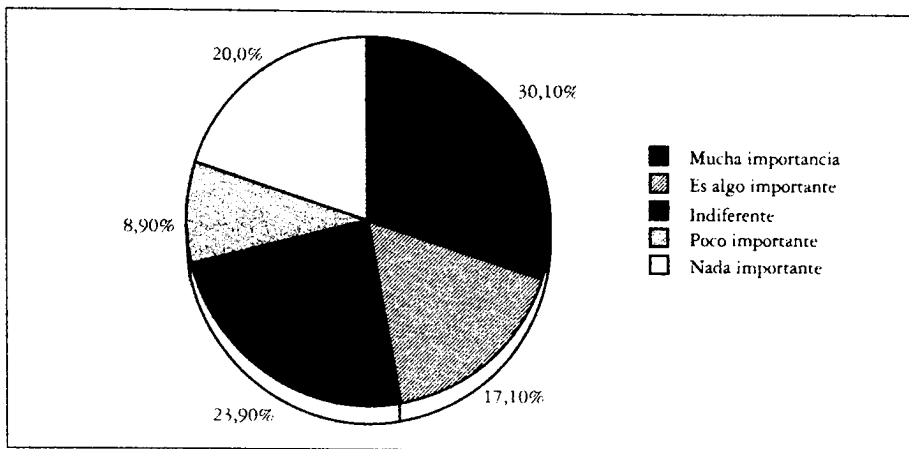
La identificación hay que entenderla dentro del entramado de relaciones sociales en el que se inscriben también otros procesos, como la aceptación y agresión.

Llama la atención, en primer lugar, el porcentaje tan alto de niños (76,9) que apuestan por el diálogo y la respuesta razonada antes que por la pelea. Indica ya una buena predisposición para buscar el diálogo frente a la ruptura. Predisposición para lograr la cohesión, identificación y aceptación antes que la ruptura que toda agresión provoca (Tabla 4.8).

#### 4.3.1 Identificación grupal

Para que sea posible la identificación con el grupo, el niño ha de sentirse en conformidad con los valores, costumbres y caprichos de la cultura de ese grupo de iguales. En definitiva, «sentirse como los demás». Pero ¿qué importancia dan los niños a la posibilidad de ser como los demás?

El 30,1 % dan «mucha importancia» a ser como los demás y el 17,1 % consideran que es algo importante. Sumados, tenemos que casi el 50 % dicen dar importancia a esta consideración, frente al 28,9 % que globalmente dicen no dar una importancia especial a «ser como los demás».



**GRÁFICO 4.1**  
*Grado de importancia concedida a «ser como los demás»*

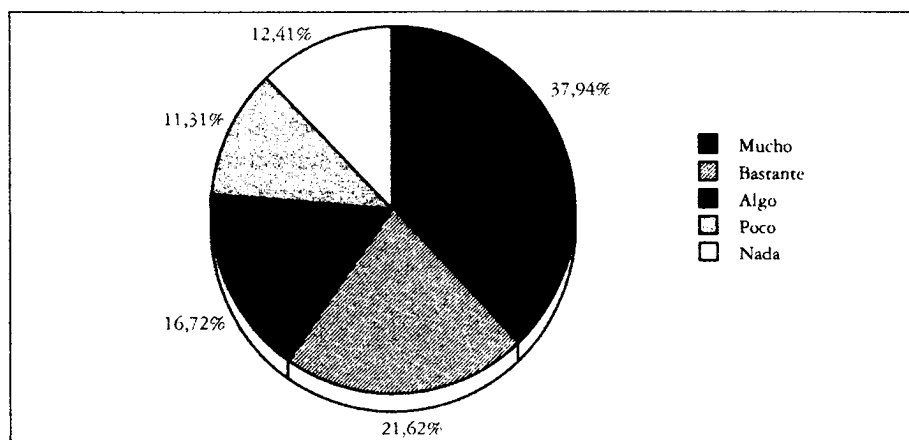
Fuente: *Tabla 4.8*

La conformidad con los iguales, la tendencia a adoptar los valores y las actitudes de los otros en la niñez es un hecho que gana en significación a medida que se avanza hacia la pre-adolescencia, pero que tiene peso diferente en los distintos niños, dependiendo poderosamente también del tiempo que pasan en interacción con los iguales. Los datos, en términos generales, muestran la conformidad con el grupo. Sin embargo, los porcentajes de indiferentes (23,9 %) y sobre todo los que dicen no darle «ninguna» (20 %) o «poca» (8,9 %) importancia, denotan que existe un porcentaje de niños significativo que no quieren ser como los demás. Bien porque no han tenido oportunidad de la influencia e interacción con el grupo —lo que es una realidad— o bien porque imitan modelos más avanzados en edad y cercanos al individualismo. Quieren ser los únicos (lo están viendo en las películas y en el comportamiento diferenciado de los adultos) a la vez que evolutivamente necesitan y tienen actitudes de conformidad con el grupo (*Gráfico 4.1*).

### 4.3.2 La aceptación del grupo

Conseguir la aceptación de sus coetáneos constituye una necesidad grande en niños y adolescentes, y la socialización del niño se ve incrementada poderosamente por las interacciones con los iguales en estos grupos o pandillas. Grupos que los mismos niños crean, aunque no posean una estructura estable y formalizada. El sentirse miembro de un grupo significa su aceptación en el mismo, a veces también un estatus de privilegio frente a un grupo más grande. Esto proporciona al niño seguridad y la sensación de tener un lugar en el mundo social.

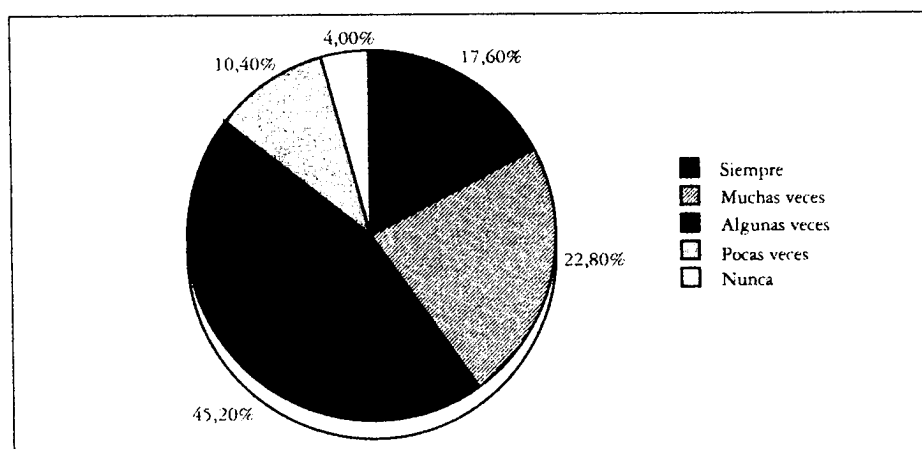
Los datos muestran que, en general, a los niños les gusta pertenecer a una pandilla o grupo: al 59,5 % (37,9 % mucho y 21,6 % bastante). Sólo el 12,4 % dicen que no les gusta nada. La aceptación de una pandilla en estas edades trae consigo grandes recompensas como venimos señalando y ellos lo valoran en esta medida. Sin embargo, la



**GRÁFICO 4.2**  
*Satisfacción por pertenecer a una pandilla*



**GRÁFICO 4.3**  
**Mis compañeros respetan mis opiniones**



pertenencia a una pandilla no siempre está en manos de los propios niños. Los adultos y las condiciones de vida actuales como venimos señalando pueden restringir las oportunidades reales y, aun dentro de las oportunidades existentes, los padres pueden determinar las características de los grupos en los que se permite entrar a los hijos (Gráfico 4.2).

Por otra parte, dentro de un grupo los niños buscan su lugar. Se comparan continuamente con los demás y se valoran a sí mismos de acuerdo con numerosos rasgos (popularidad, fuerza, atractivo, agresividad, etc.). Estas valoraciones de los demás tienen importancia capital para la idea que de «sí mismo» se hace el niño. Así, el respeto a sus opiniones significa, para el niño, «que se le tiene en cuenta», «que se cuenta con ellos», y que, en definitiva, son alguien en el grupo.

Intentamos conocer desde esta perspectiva cómo se sienten los niños en el grupo.

Los datos muestran que el mayor porcentaje se sitúa en torno a «algunas veces» (45,2 %), que, sumado al 22,8 % de «muchas veces», más el de «siempre» (17,6 %), arroja un resultado del 85,6 % que, en mayor o menor grado, se tienen en cuenta sus opiniones, lo que demuestra un cierto grado de integración y sentimiento de aceptación en el grupo. En un segundo nivel de análisis, los que consideran que «siempre» o «muchas veces» se respetan sus opiniones (en total el 40,4 %), en su propia opinión ocupan un lugar relativamente elevado en el grupo, se sienten respetados con lo que ello conlleva de estatus y significación dentro del grupo.

Esto, sin duda, redundará en la formación del concepto de sí mismo que el propio niño se hace

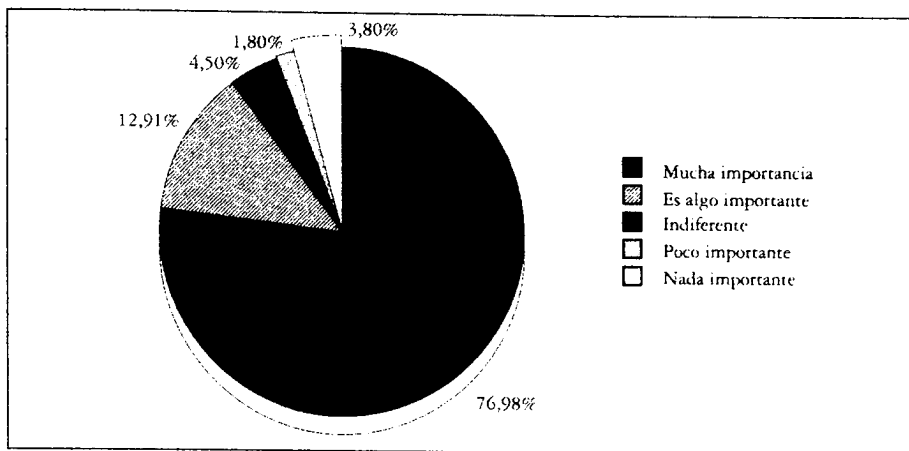
(autoconcepto), y en la consiguiente satisfacción y auto-estima. Por el contrario, los niños que consideran que «pocas veces» o «nunca» se tienen en cuenta sus opiniones (14,4 %), se sitúan en inferioridad por lo que respecta al concepto de sí mismo, y tendrán menos autoestima, con las consecuencias psicosociales que esto conlleva. Hay que tener presente que la aceptación del grupo de iguales trae consigo grandes beneficios, pero que el rechazo da como resultado costes aún mayores (Gráfico 4.3).

### 4.3.3 El papel de la agresión

En los niños la mayor parte de las conductas de agresión tienen lugar durante el juego libre entre amigos y compañeros. Aprenden así en la interacción con sus iguales un repertorio de reacciones agresivas, así como técnicas precisas para hacer frente a los choques agresivos de los otros. Se convierten por tanto los «iguales» en grandes socializadores de la agresión.

El antropólogo ASHLEY MONTAGU<sup>3</sup>, tras un análisis comparado de diferentes grupos humanos sostiene que el medio social es un poderoso condicionante de la conducta agresiva y que aun contando con la existencia de potencialidades para la agresión en el ser humano, sin la estimulación puntual de estas disposiciones y sin su organización social con arreglo a ciertas pautas de conducta, la agresión no aparece espontánea-

<sup>3</sup> MONTAGU, A., en *La naturaleza de la agresividad humana*. Alianza, Madrid, 1983.



**GRÁFICO 4.4**  
*¿Qué importancia tiene hablar antes que pelearme para solucionar un problema?*

Fuente: *Tabla 4.3*

mente. En medios sociales donde se fomenta la cooperación y amabilidad frente al rechazo de la conducta agresiva, esta conducta se encuentra básicamente bajo control. Concluye así mismo este autor que la conducta agresiva destructiva de adolescentes y adultos, en la mayor parte de los casos, es una respuesta a la experiencia de rechazo, frustración o agresión durante la infancia.

Conocer cuál es el papel que juega la agresión como forma de conducta entre iguales nos ayudará a conocer mejor los valores de los niños y sus estilos de vida.

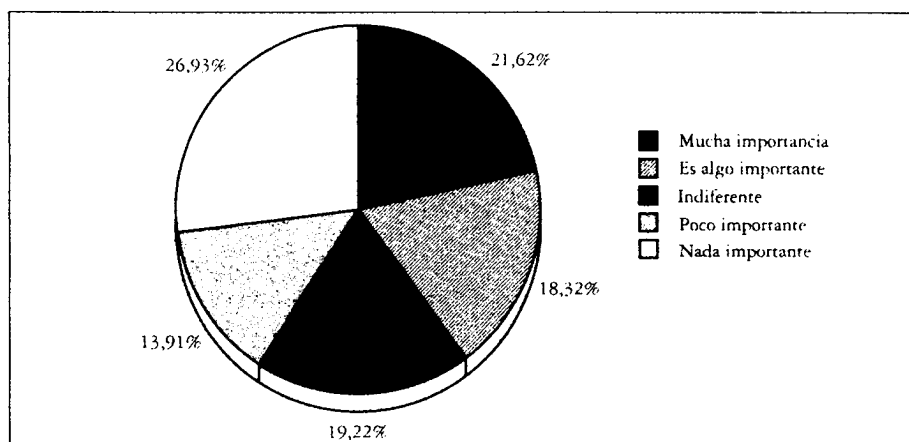
El recurso al diálogo para solucionar problemas, antes que el empleo de la fuerza, tiene «mucha importancia» (76,9%). Si sumamos a este porcentaje los que reconocen que es «algo importante» (12,9%), obtenemos que, en general, para el 89,8% es más importante utilizar otros modos de conducta, para resolver diferencias entre iguales, que los modos de conducta agresivos. El resultado es alentador si pensamos que los niños aprenden relaciones agresivas efectivas, como

golpear para defenderse, empujar a otro, etc., en contacto con individuos que son sus iguales en tamaño y grado de desarrollo.

Las conductas agresivas como reacciones «adecuadas y justificadas» entre iguales pueden ser recompensadas por los iguales, como si del cumplimiento de una sentencia se tratase. Este hecho puede proporcionar un apoyo considerable al mantenimiento social de conductas agresivas efectivas (*Gráfico 4.4*).

Pretendemos conocer ahora la importancia que dan los niños a pelear con alguien «por causa justificada».

La importancia de pelear, aun considerando que hace falta, es asumida, en general, por casi el 40% de los niños, que dicen tener «mucha importancia» para ellos (21,6%) o «algo» (18,3%). En el extremo opuesto de la escala tenemos que la importancia de «pelear», aun considerando que hace falta, no es asumida por el 26,9% de los niños, que parecen rechazar los modos de conducta agresiva (*Gráfico 4.5*).



**GRÁFICO 4.5**  
*¿Qué importancia tiene para ti pelear con alguien, si hace falta?*

Fuente: *Tabla 4.8*

**TABLA 4.9**  
**Grado de acuerdo**  
**con distintas**  
**proposiciones**  
**referentes a**  
**necesidad del logro**

PROPOSICIONES	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	Media sobre 5
Los animales son mejores amigos que las personas	21,1	16,1	33,1	16,2	13,5	3,2
Tener muchos o pocos amigos es cuestión de suerte	9,9	8,5	13,6	30,4	37,4	2,2
En la escuela se pueden hacer buenos amigos	71,3	24,5	3,0	0,6	0,5	4,7

La conducta agresiva también se ve reforzada, y quizás de forma más poderosa, por la exposición del niño a modelos de agresión desempeñados por iguales, cuyas conductas son observadas atentamente y fácilmente imitadas, sobre todo si son adecuadas y justificadas socialmente. El alto porcentaje de indiferentes (19,2 %) y el 40,8 % entre «poco» y «nada», hacen pensar que los modos de conducta agresiva no se refuerzan ni juegan un papel primordial entre iguales.

#### 4.4 Necesidad/Realidad

La adecuación entre el deseo y la realidad suele ser el termómetro que marca, aun inconscientemente, el grado de satisfacción, «realización» o «felicidad posible» en los individuos. Los niños también participan de este modelo, que, desde la interacción con iguales tratamos de ir analizando en este capítulo.

Los niños necesitan la interacción con iguales, tener amigos y poder actualizar esta relación. Sin

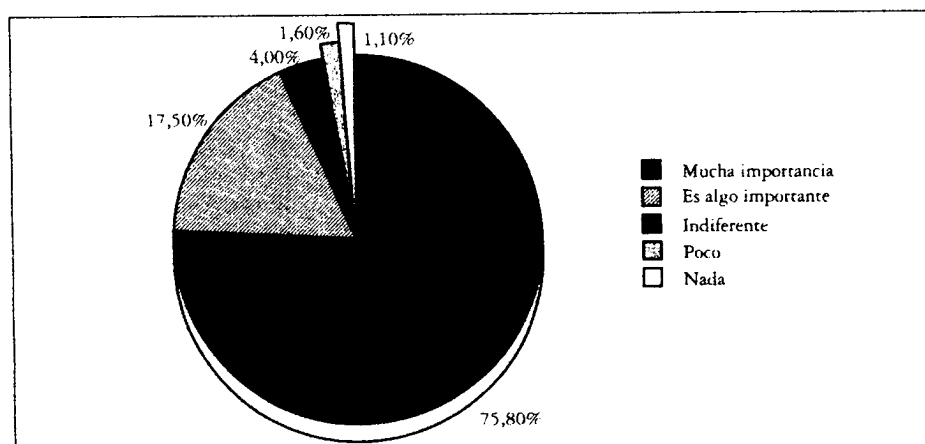
embargo, las actuales condiciones de vida de la mayoría de los niños españoles no ofrece muchas veces el contexto adecuado que la interacción y socialización entre iguales necesita. La necesidad de contar con amigos y nuevas posibilidades de autorrealización aparece como necesidad vital.

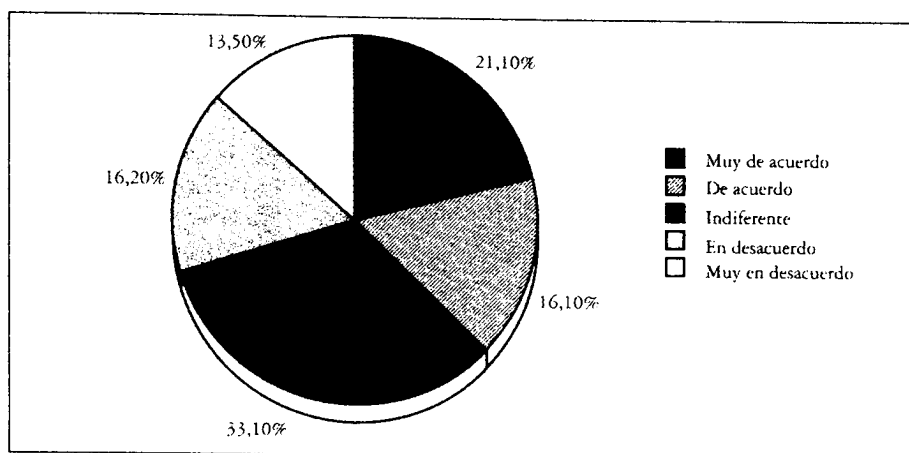
La necesidad de tener amigos es algo evidente para el niño. Conseguir amigos puede ser algo más difícil. Son necesarias proximidad, interacción y contactos. Llama la atención, en un primer análisis, cómo los niños valoran la escuela como lugar donde puede hacerse realidad esta interacción social básica. El 71,3 % se muestran muy de acuerdo. También parece ponerse de manifiesto que es necesario trabajar para tener amigos. La suerte, en este campo, no soluciona nada.

##### 4.4.1 Necesidad de nuevas oportunidades

En una sociedad con tendencia al individualismo y la relación en grupos reducidos, la necesidad e importancia de conocer nuevos amigos viene a ser la expresión de un deseo al mismo tiempo que manifestación de una necesidad.

**GRÁFICO 4.6**  
**¿Qué importancia**  
**tiene conocer**  
**nuevos amigos?**





**GRÁFICO 4.7**  
**Grado de acuerdo**  
**con la siguiente**  
**proposición: «Los**  
**animales son**  
**mejores amigos que**  
**las personas»**

Fuente: *Tabla 4.9*

Los datos son claros. En este sentido, el 75,8 % dicen tener mucha importancia conocer nuevos amigos. Unidos a los que dicen que es «algo importante», da un total del 93,3 % para quienes, globalmente, tiene «importancia» abrir el círculo de amigos. Los bajos porcentajes de indiferentes (4 %), «poco» (1,6 %) y «nada» (1,1 %), abundan en la misma tendencia, y parecen indicar que para los niños es necesario, y tal vez urgente, «conocer nuevos amigos» (*Gráfico 4.6*).

bilidades de «mejor amigo» que ofrece el animal. En general, y aun contando con el 33,1 % de indiferentes, la mayoría de los que dicen mostrarse de acuerdo con esta afirmación (37,2 %), supera a los que dicen mostrarse en «desacuerdo» o «muy en desacuerdo» (29,7 %). Los datos, en línea con las tendencias apuntadas, parecen indicar en parte la utilización real de los animales «como sustitutos de los iguales» en los que parte de los niños se han proyectado sentimientos de profundo afecto por la convivencia y trato continuado, quizás frente a las escasas posibilidades de interacción con los amigos (*Gráfico 4.7*).

#### 4.4.2 *Los animales de compañía como sustitutos*

En nuestra sociedad, como en el resto de la cultura occidental, aparece como tendencia creciente la utilización de los animales domésticos, no ya como instrumento de trabajo, tan importante en otras épocas, sino como entretenimiento en el tiempo libre, como goce estético o simplemente como remedio a la soledad. Son los llamados animales de compañía que se convierten para los niños, muchas veces, en auténticos compañeros de juego sobre los que se proyectan sentimientos y emociones, a falta, muchas veces, de otras posibilidades.

Los niños en general suelen tener una actitud favorable hacia los animales. De lo que se trata ahora es de conocer el papel que juegan los «animales» como sustitutos de los amigos.

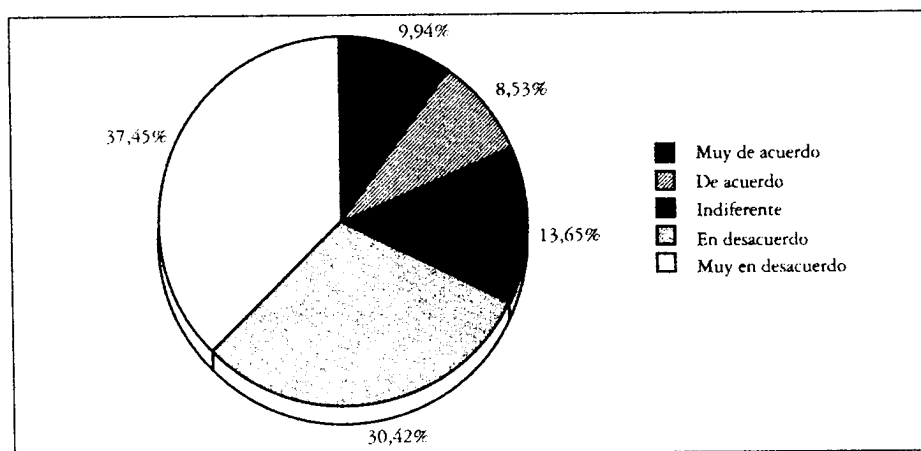
Se trata de manifestarse, de optar entre dos posibilidades: los iguales o el animal de compañía. Los niños, en un 21,1 %, están «muy de acuerdo», y, el 16,1 %, «de acuerdo» en las posi-

#### 4.4.3 *La necesidad de logro*

Dado el papel que los amigos juegan en la conducta social de los niños y la importancia que estar y contar con amigos tiene para ellos, es necesario que desde el mundo adulto se ofrezcan posibilidades reales a los niños para que interactúen con iguales en espacios y tiempos adecuados. El esfuerzo exigido a todos es probablemente grande, pero no es cuestión que convenga dejar al azar. Nos interesa conocer la opinión de los niños y su forma de ver esta realidad

Los datos ponen de relieve de forma clara que para ellos tener muchos o pocos amigos no es cuestión de azar o suerte: se muestran en desacuerdo en mayor o menor medida el 67,8 %. Los niños perciben que esta necesidad de logro conlleva un esfuerzo, acciones reales que hagan posible la amistad. Sólo el 18,4 % dicen estar de

**GRÁFICO 4.8**  
**Grado de acuerdo**  
**con la siguiente**  
**proposición: «Tener**  
**muchos o pocos**  
**amigos es cuestión**  
**de suerte»**



Fuente: Tabla 4.9

acuerdo —en alguna medida— con el papel del factor suerte en el logro de la amistad. Parece claro que, para la mayoría, tener amigos requiere

esfuerzo y acciones mutuas. El problema es muchas veces el marco donde pueden desarrollarse las mismas (Gráfico 4.8).

**TABLA 4.10**  
**Proposiciones**  
**referidas a**  
**«amistad»**

Ítem n.º 1	Con qué frecuencia juegas con los amigos fuera de casa, en un parque o en la calle
Ítem n.º 2	Con qué frecuencia meriendas con los amigos fuera de casa
Ítem n.º 3	Con qué frecuencia juegas con los amigos en tu casa
Ítem n.º 4	Me gusta ir de compras con mis amigos
Ítem n.º 5	Los animales son mejores amigos que las personas
Ítem n.º 6	Prefiero ir de excursión con mis padres que con mis amigos
Ítem n.º 7	Me aburro mucho cuando no estoy con mis amigos
Ítem n.º 8	Disfruto con mis amigos
Ítem n.º 9	Importancia de tener a alguien a quien poder considerar como el/la mejor amigo/a
Ítem n.º 10	Prefiero ver el programa favorito de la tele antes que jugar con mis amigos
Ítem n.º 11	Importancia de compartir mis juguetes con mis amigos
Ítem n.º 12	Qué importancia tiene que mis amigos me pidan consejo por algo
Ítem n.º 13	Importancia de conocer nuevos amigos
Ítem n.º 14	Para enriquecerse como persona es bueno conocer muchas personas nuevas
Ítem n.º 15	Es un placer ayudar a la gente
Ítem n.º 16	Tener muchos o pocos amigos es cuestión de suerte
Ítem n.º 17	Hay que estar dispuesto a trabajar por los demás
Ítem n.º 18	En la escuela se pueden hacer buenos amigos
Ítem n.º 19	Mis compañeros respetan mis opiniones
Ítem n.º 20	Me gusta ayudar a alguien a encontrar amigos
Ítem n.º 21	Me gusta prestar mis cosas
Ítem n.º 22	Me gusta dar ánimos a un amigo triste
Ítem n.º 23	Te gusta o no hacer gimnasia con frecuencia
Ítem n.º 24	Te gusta o no hacer deporte para tener amigos
Ítem n.º 25	Me gusta dejar mis juguetes a los demás
Ítem n.º 26	No dejo que alguien hable mal de mis amigos
Ítem n.º 27	Me gusta hacer cosas que ayuden a los demás
Ítem n.º 28	Me gusta mucho/poco callarme lo que pienso porque puede no gustar a mis amigos
Ítem n.º 29	Me gustan los juegos en que todos ganan
Ítem n.º 30	Qué prefieres: ver la tele o salir con mis amigos
Ítem n.º 31	Qué prefieres: ver tu programa favorito o jugar con tus amigos
Ítem n.º 32	Qué prefieres: ir a merendar con tus amigos o hacer deporte

#### 4.5 Valoración global: factores

La definición y valoración que los niños han ido haciendo de la amistad en los distintos ítems nos va acercando a la concreción puntual del papel que juega la amistad en sus vidas, sus deseos y necesidades en este campo. El análisis multivariante que ahora analizamos pretende dar un paso más en este sentido.

Al conjunto de 32 proposiciones que hacen referencia más específicamente a «amistad» le aplicamos un análisis factorial de componentes principales para determinar el número y naturaleza de las variables que explican, con parsimonia y extrayendo la máxima varianza, el conjunto de variables estudiadas cuyos resultados adjuntamos, intentando profundizar y determinar la posible interacción existente entre ellas, describiendo las variables en términos de factores.

ÍTEM	Factor 1	Factor 2	Factor 3	Factor 4	Factor 5
1					.67386
2					.69674
3					.69558
4					
5			-.41361		
6					
7					
8					
9		.51342			
10			-.63114		
11					
12		.50883			
13		.61460			
14					
15	.68652				
16			-.40680		
17	.48720				
18		.44015			
19				.63065	
20	.68767				
21	.47536			.61225	
22	.62117				
23					
24					
25	.47075			.64099	
26					
27	.65517				
28					
29					
30			.62976		
31			.69067		
32					
Eigenvalue	4.33674	2.28277	2.10586	1.50289	1.41470
% Varianza	12.0	6.3	5.8	4.2	3.9
% Acumulado	12.0	18.4	24.2	28.4	32.3

**TABLA 4.11**  
**Saturación de los ítems y porcentajes de varianza**

**TABLA 4.11**  
**Saturación de los**  
**ítems y porcentajes**  
**de varianza**  
 (Continuación)

ÍTEM	Factor 6	Factor 7	Factor 8	Factor 9	Factor 10
1					
2					
3					
4		.57967			
5					
6		-.51389			
7					.76762
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14				.42733	
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23	.74229				
24	.63342				
25					
26			.61350		
27					
28				.62894	
29			.58796		
30					
31					
32	.65586				
Eigenvalue	1.22829	1.19978	1.13096	1.07304	1.02774
% Varianza	3.4	3.3	3.1	3.0	2.9
% Acumulado	35.8	39.1	42.2	45.2	48.1

**TABLA 4.12**  
**Valor de las**  
**comunalidades**

Ítem	Comunalidad	Ítem	Comunalidad
1	.50983 *	17	.35645 *
2	.57778 *	18	.39335 *
3	.53569 *	19	.48342 *
4	.45557 *	20	.53624 *
5	.41749 *	21	.63477 *
6	.40170 *	22	.46632 *
7	.67122 *	23	.61098 *
8	.45102 *	24	.59821 *
9	.41157 *	25	.64893 *
10	.45676 *	26	.43771
11	.44929 *	27	.47970
12	.38916 *	28	.45175
13	.45031 *	29	.39085
14	.46304 *	30	.47345
15	.53205 *	31	.52368
16	.41395 *	32	.49855

Nombre Solidaridad		Porcentaje de varianza explicada 12.0
N.º de ítem	Descripción	Saturación
20	Me gusta ayudar a alguien a encontrar amigos	.68767
15	Es un placer ayudar a la gente	.68652
27	Me gusta hacer cosas que ayuden a los demás	.65517
22	Me gusta darle ánimos a un amigo triste	.62117
17	Hay que estar dispuesto a trabajar por los demás	.48730
25	Me gusta dejar mis juguetes a los demás	.47075
21	Me gusta prestar mis cosas	.47536

**TABLA 4.13**  
**Nominación del**  
**factor 1, varianza**  
**explicada, n.º de**  
**ítem, descripción y**  
**saturación**

#### 4.5.1 Interpretación de los factores

##### 4.5.1.1 Factor n.º 1: Solidaridad

El primer factor de la combinación de escalas «amistad» alude a la solidaridad expresada en siete ítems con saturaciones positivas y que denotan «adhesión a la causa de otros», «participar con otros» y «sentir las causas de los demás». Y es que *la verdadera amistad* — así lo entienden los niños— *fomenta valores sociales, como el desinterés, la solidaridad, la comprensión, etc.*

Las saturaciones más altas corresponden a proposiciones que hacen referencia a situaciones de ayuda en la relación social de la amistad. «Ayudar a encontrar amigos» (0,68), «es un placer ayuda a la gente» (0,68) o «hacer cosas que ayuden a los demás» (0,65). Las variables aparecen agrupadas en este factor, describiendo *la amistad como «ayuda ofrecida»*. Ofertar ayuda puede ser la clave para conseguir amigos, pues la amistad se define también como «afecto desinteresado» y tendente a la colaboración vital. Los ítems con saturaciones más bajas, «dejar mis juguetes a los demás» (0,47) o «prestar mis cosas» (0,47), hacen refe-

rencia a compartir «con», a prestaciones y costos materiales de la relación de amistad. En conjunto, el factor se define como *solidaridad* porque *el amigo es solidario, ayuda, comparte y presta. Se opone al egoísmo. Porque entre amigos todo es común y gusta compartir.*

En conjunto, los niños españoles participan de la solidaridad, son solidarios en sus relaciones de amistad.

##### 4.5.1.2 Factor n.º 2: Importancia de tener amigos

El segundo de los factores hace referencia a la importancia que tiene poder contar con amigos. La amistad tiene para el individuo un valor humano y social de primer orden. La amistad rodea al niño de una atmósfera de afecto y confianza que influye en todas las facetas de su personalidad.

Todos los ítems saturan positivamente al factor. Las mayores contribuciones corresponden a «importancia de conocer nuevos amigos» (0,61) e «importancia de tener a alguien a quien poder

Nombre Importancia de tener amigos (Valor de la amistad)		Porcentaje de varianza explicada 6.3
N.º de ítem	Descripción	Saturación
13	Importancia de conocer nuevos amigos	.61460
9	Importancia de tener a alguien a quien poder considerar como el/la mejor amigo/a	.51342
12	Qué importancia tiene que mis amigos me pidan consejo por algo	.50883
18	En la escuela se pueden hacer buenos amigos	.44015

**TABLA 4.14**  
**Nominación del**  
**factor 2, varianza**  
**explicada, n.º de**  
**ítem, descripción y**  
**saturación**



**TABLA 4.15**  
**Nominación del**  
**factor 3, varianza**  
**explicada, n.º de**  
**ítem, descripción y**  
**saturación**

Nombre		Porcentaje de varianza explicada
Preferencia de los amigos (El valor de la amistad)		5,8
N.º de ítem	Descripción	Saturación
31	Qué prefieres, ver tu programa favorito o jugar con tus amigos	.69067
10	Prefiero ver el programa favorito de la tele antes que jugar con mis amigos	-.63114
30	Ver la tele o salir con mis amigos	.62976
5	Los animales son mejores amigos que las personas	-.41361
16	Tener muchos o pocos amigos es cuestión de suerte	-.40680

considerar como el mejor amigo» (0,51). Ambas proposiciones *parecen aludir al deseo y necesidad de actualización de la relación de amistad*. Por otra parte, este segundo ítem incluye un concepto: «el mejor amigo/a». Hace relación a una persona muy concreta y especial. Se dirige al otro. La relación es esencialmente social. Pero al mismo tiempo se apoya en las cualidades específicas del otro. Cualidades que hacen posible la amistad. Los ítems con menor saturación, aunque muy cercanos a los anteriores, «qué importancia tiene que mis amigos me pidan consejo por algo» (0,50) y «en la escuela se pueden hacer buenos amigos» (0,44), parecen hacer referencia a las posibilidades de hacer realidad y constatar una relación tan satisfactoria. *La escuela, como venimos señalando, aparece hoy como un lugar idóneo para crear relaciones de amistad. Resumiendo, los niños españoles consideran muy importante tener amigos, y la escuela ofrece esta posibilidad.*

#### 4.5.1.3 Factor n.º 3: *Preferencia de los amigos (valor de la amistad)*

El tercer factor, en las saturaciones más altas, básicamente explora la disyuntiva entre el valor de la amistad entre iguales y actividades lúdicas y, al menos en teoría, muy satisfactorias para los niños, como es ver la televisión.

El valor más significativo y con saturación positiva es el que busca la preferencia entre «tu programa favorito o jugar con tus amigos» (0,69). Está en la misma línea que el ítem «prefiero ver el programa favorito de la tele antes que jugar con mis amigos» aunque éste satura negativamente (-0,63). También el ítem «prefieres ver la tele o salir con tus amigos» (0,62) invita a los niños a pronunciarse y mostrar su preferencia entre la tele y los amigos. La significación sigue siendo la misma. En el ítem «los animales son mejores amigos que las personas» (0,41) satura también negativamente. Porque en todo el factor la idea que subyace es que *la amistad, el «estar o jugar con amigos» es preferible a ver la televisión* o estar con el animal amigo. El ítem «tener muchos amigos o pocos es cuestión de suerte» (0,40) satura también negativamente y viene a indicar que tener amigos requiere acciones, esfuerzo y no es cuestión de suerte. Resumiendo, los niños prefieren sus amigos a otras posibilidades y saben que la amistad han de fomentarla y cuidarla.

#### 4.5.1.4 Factor n.º 4: *Compartir en la amistad*

El cuarto factor recoge parte de los ítems del primer factor: los ítems 25 y 21; precisamente am-

**TABLA 4.16**  
**Nominación del**  
**factor 4, varianza**  
**explicada, n.º de**  
**ítem, descripción y**  
**saturación**

Nombre		Porcentaje de varianza explicada
Posibilidad de la amistad (Compañerismo)		4,2
N.º de ítem	Descripción	Saturación
25	Me gusta mucho/poco dejar mis juguetes a los demás	.64099
19	Mis compañeros respetan mis opiniones	.63065
21	Me gusta mucho/poco prestar mis cosas	.61225

Nombre Lugares y tiempos de amistad		Porcentaje de varianza explicada 3.9
N.º de ítem	Descripción	Saturación
2	Con qué frecuencia meriendas con los amigos fuera de casa	.69674
3	Con qué frecuencia juegas con los amigos en tu casa	.69538
1	Con qué frecuencia juegas con los amigos fuera de casa, en un parque o en la calle	.67386

**TABLA 4.17**  
**Nominación del factor 5, varianza explicada, n.º de ítem, descripción y saturación**

Los factores coinciden en lo que hace referencia a «compartir bienes». El gusto en compartir con los demás es una de las acciones que más contribuyen y hacen posible la amistad.

La auténtica amistad conlleva la «común-unión» de bienes individuales y el intercambio de servicios, afectos y consideraciones mutuas. El ítem «mis compañeros respetan mis opiniones» (0,63), con saturación también positiva, alude a que *la amistad necesita también del respeto compartido*. Se trata en definitiva de *comunicación*. La comunicación genérica que supone la amistad se extiende tanto a aspectos de la personalidad como a los bienes poseídos. En suma, los niños comparten con sus amigos y se sienten respetados por ellos.

#### 4.5.1.5 Factor n.º 5: Lugares y tiempos de amistad

El quinto factor se conforma con tres ítems de saturaciones positivas. Las saturaciones son altas y similares, refiriéndose semánticamente a espacios (lugares) y tiempos (frecuencias) en los que es posible la relación de amistad.

Los análisis que venimos realizando han puesto ya de manifiesto la poca frecuencia con que los niños juegan con sus amigos (tiempos) y los lugares (espacios) que han perdido hoy significación para el juego, como son la casa, el parque o la calle, aunque tradicionalmente tuviera mucha

importancia. Son precisamente estos lugares los que aparecen agrupados en este factor, lo que parece indicar que hoy no son espacios ni tiempos habituales de juego e interacción con amigos para los niños, como sería su deseo.

#### 4.5.1.6 Factor n.º 6: Amistad y actividades físico deportivas

El factor sexto recoge también sólo ítems que lo saturan positivamente y con valores significativos. Denotan relación en base a la gimnasia y la práctica deportiva.

El ítem «te gusta o no hacer gimnasia con frecuencia» (0,74) representa el valor más alto de la escala, seguido de «¿qué prefieres?, ir a merendar con tus amigos o hacer deporte», y, a escasa distancia de éste, el ítem 24 «te gusta o no hacer deporte para tener amigos». Parece denotar que la práctica gimnástica y deportiva es una actividad que tiene relación con la amistad pero que no es la actividad exclusiva ni fundamental que permite y hace posible la misma.

#### 4.5.1.7 Factor n.º 7: Actividades significativamente compartidas

Sólo dos ítems saturan este factor, y además con distinto signo, pero cuyo significado es coincidente.

Nombre Amistad y actividades físico-deportivas		Porcentaje de varianza explicada 3.4
N.º de ítem	Descripción	Saturación
23	Te gusta o no hacer gimnasia con frecuencia	.74229
32	¿Qué prefieres, ir a merendar con tus amigos o hacer deporte?	.65586
24	Te gusta o no hacer deporte para tener amigos	.63342

**TABLA 4.18**  
**Nominación del factor 6, varianza explicada, n.º de ítem, descripción y saturación**

**TABLA 4.19**  
**Nominación del factor 7, varianza explicada, n.º de ítem, descripción y saturación**

Nombre Actividades significativamente compartidas		Porcentaje de varianza explicada 3.3
N.º de ítem	Descripción	Saturación
4	Me gusta ir de compras con mis amigos	.57967
6	Prefiero ir de excursión con mis padres que con mis amigos	-.51389

**TABLA 4.20**  
**Nominación del factor 8, varianza explicada, n.º de ítem, descripción y saturación**

Nombre Fomento de la amistad		Porcentaje de varianza explicada 3.1
N.º de ítem	Descripción	Saturación
26	No dejo que alguien hable mal de mis amigos	.61350
29	Me gustan los juegos en que todos ganan	.58796

El primer ítem «me gusta ir de compras con mis amigos» (0,57) de saturación positiva, indica acciones compartidas y de comunicación entre amigos. El segundo ítem «prefiero ir de excursión con mis padres que con mis amigos» (-0,51) satura negativamente lo cual indica *la revalorización de las acciones compartidas con amigos frente a otras*, ya sean éstas ir de compras o de excursión.

gos de pura competición, ya que en estos últimos se consigue el éxito a costa de la derrota de los demás.

#### 4.5.1.8 Factor n.º 8: Fomento de la amistad

El octavo factor se describe sólo con dos ítems, ambos con saturaciones positivas y cercanas.

El primero, «no dejo que alguien hable mal de mis amigos» (0,61) significa ser fiel y *la fidelidad es una condición de la auténtica amistad*. El segundo, «me gustan los juegos en que todos ganan» (0,58), procura el fomento de *la amistad que se conserva y se hace más posible en los juegos cooperativos*, —en los cuales hay que colaborar para conseguir el éxito compartido entre todos—, que en los jue-

#### 4.5.1.9 Factor n.º 9: Grados de amistad

El factor 9 recoge dos ítems que saturan con el mismo signo. El primero de ellos «me gusta mucho/poco callarme lo que pienso, porque puede no gustar a mis amigos» (0,62), es el que presenta mayor significación. Viene a poner de manifiesto que a veces no es posible expresarse con libertad, en definitiva mostrarse como se es y se piensa. El resultado es que así no es posible la auténtica amistad, el tú-a-tú del mejor amigo.

Relaciones de amistad pueden darse a varios niveles. En los niveles más someros quizás conservar un «amigo» pase por no manifestarse libremente. Aun así, la relación enriquece, como también enriquece conocer personas nuevas, lo cual constituye el contenido del segundo ítem (0,42). El factor denota relaciones de amistad de

**TABLA 4.21**  
**Nominación del factor 9, varianza explicada, n.º de ítem, descripción y saturación**

Nombre Niveles de amistad		Porcentaje de varianza explicada 3.0
N.º de ítem	Descripción	Saturación
28	Me gusta mucho/poco callarme lo que pienso por que pude no gustarle a mis amigos	.62894
14	Para enriquecerse como persona es bueno conocer muchas personas nuevas	.42733

Nombre Aburrimiento versus amistad		Porcentaje de varianza explicada 2.9
N.º de ítem	Descripción	Saturación
7	Me aburro mucho cuando no estoy con mis amigos	.76762

**TABLA 4.22**  
**Nominación del**  
**factor 10, varianza**  
**explicada, n.º de**  
**ítem, descripción y**  
**saturación**

baja densidad, que pueden darse entre muchas personas, pero sin la profundidad del yo-tú y la auténtica comunicación personal.

#### 4.5.1.10 Factor n.º 10: Amistad contra aburrimiento

Este factor saturado por un sólo ítem tiene también su significación.

Con una saturación importante, viene a expresar el papel que, frente al aburrimiento, juegan los amigos. Los amigos introducen en el medio la diversión, la acción, lo lúdico y satisfactorio porque *con los amigos se vive y construye el tiempo presente*, no hay lugar para la añoranza ni el aburrimiento, donde el tiempo presente transcurre indolente y sin valor.

#### 4.5.2 Algunas reflexiones

El análisis factorial ha puesto de manifiesto un concepto de amistad del que participan y al que contribuyen los niños españoles. Las «notas» más significativas hacen referencia a un modelo de *amistad muy positivo, basada en valores sociales como la solidaridad, la ausencia de egoísmo, la comprensión, el respeto compartido y la fidelidad*.

Ante ellos se revalorizan las acciones compartidas con amigos frente a otras, ya sean éstas ir de compras o ver la TV. Para ellos, los amigos introducen en el medio la diversión y satisfacción.

Con ellos se vive y se construye fructíferamente el tiempo. Y es que, como hemos visto a lo largo de todo el capítulo, el grupo de iguales es un elemento de suma importancia en el espacio vital del niño y contribuye poderosamente a su desarrollo y socialización. Y en esta medida se valora por los niños.

Hoy como ayer, los niños sienten la necesidad básica de estar con otros niños, de jugar y relacionarse, que no es otra cosa que asimilar juntos el mundo. Pero, para asimilar juntos el mundo, es preciso compartir «tiempos» y «lugares» en los que se haga posible la interacción. Y los datos señalan reiteradamente las pocas posibilidades de *juego socializado* que tienen los niños.

Los recursos y beneficios que proporciona la interacción con iguales hay que entenderlos también en el marco de los costos que su ausencia conlleva. Y el valor añadido de la exposición a modelos adultos —muchas veces inadecuados— en el llamado tiempo libre. Tiempo que, sin duda de forma adecuada, construirían entre iguales, de contar con esta posibilidad.

Por eso los niños desean y necesitan nuevos amigos, nuevas oportunidades y entienden que su logro no es cuestión de suerte sino de esfuerzo. El problema es la disponibilidad de espacios y tiempos. El problema es de todos. Por eso la escuela aparece como un lugar privilegiado de interacción con iguales, como un lugar idóneo para hacer buenos amigos.

Pero todo ello no es más que la expresión de una necesidad: *Adecuar su deseo de «amistad» a su realidad vital*.