B.5. Desde los 18 hasta los 24 meses

Las acciones que en el periodo anterior se realizaban automáticamente, ahora son representadas mentalmente por el niño antes de actuar. Por ejemplo, el niño puede lanzar una pelota y prever el desplazamiento hacia el que la pelota se va a mover.

A estas edades podemos observar las siguientes competencias en el juego:

a) Activar un objeto mecánico por sí mismo.

b) Buscar juguetes en varios lugares.

c) Combinar dos o más objetos en sus juegos.

En cuanto a la imitación, tan estimulada por los juegos de interacción social durante los períodos anteriores, en este momento empieza a ser *diferida*. A partir de ahora, el niño es capaz de imitar todo tipo de acciones en ausencia total del modelo. Así, es frecuente ver a los niños empezar a *hacer como si* comieran de un plato vacío o si hablaran por teléfono o a hacer como si fueran a costarse para dormir. Todas estas acciones son ya representaciones, un hacer algo como se da en la vida cotidiana, pero jugando. Este tipo de imitación abre las puertas a los niños al desarrollo del juego simbólico.

Fig. 2.4. Bebé de dos años activando un juguete por sí mismo.

Caso práctico 1

Acciones durante el juego de ejercicio

En el aula de bebés, Héctor, con 10 meses, desde la hamaca, ha lanzado el sonajero y este ha golpeado a una pelota. Se mueve inquieto en la hamaca y arrastrándose consigue bajarse y gatear en dirección a la pelota que se ha desplazado debajo de una trona. Consigue alcanzarla y la vuelve a tirar.

¿Qué acciones dirías que realiza Héctor en este juego de ejercicio?

Solución:

A partir de una acción típica a estas edades, como tirar un objeto, sucede algo en el entorno (una pelota se desplaza). A partir de ese momento, Héctor utiliza intencionalmente diversas acciones para alcanzar su objetivo: se desplaza arrastrándose y gateando y busca la pelota en la dirección en la que se movió. Cuando consigue el objeto, vuelve a realizar el juego de tirar y lanzar.

1.2. El juego simbólico

El **juego simbólico,** propio del estadio preoperacional, por tanto, entre los 2 y los 6/7 años, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.

¿Sabías que...?

El **juego simbólico** o de **ficción** es considerado como el más típico y representativo de la infancia, y es el tipo de juego que reúne todas las características que ya se han visto en la Unidad 1.

A. Beneficios del juego simbólico

Algunos de los **beneficios** que aporta al desarrollo de los niños, a nivel general, serían:

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollar el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorecer también la imaginación y la creatividad.

B. Evolución del juego simbólico

En esta franja de edad tan amplia, entre los 2 y los 6-7 años aproximadamente también se producen cambios sustanciales en este tipo de juego. De hecho, se considera que ya existe juego presimbólico antes de los 2 años como se verá a continuación (Tabla 2.1).

Fig. 2.5. Entre los 12 y los 17 meses, el niño realiza gestos asociados con objetos fuera del contexto real en que son usados.

Fig. 2.6. Entre los 20 y los 22 meses, el niño realiza acciones simbólicas sobre los muñecos.

Fig. 2.7. A partir de los 4 años, los niños realizan un juego de ficción más complejo, con más personajes y más secuencias de acciones (médico, enfermera, paciente, situación tras el parto, etc.).

Tabla 2.1. Etapas y niveles del juego simbólico.

Etapa 1: Juego presimbólico
Nivel I. Categorías presimbólicas (12-17 meses)
• Empieza a identificar el uso funcional de los objetos de la vida diaria, de forma que realiza acciones o gestos asociados con esos objetos fuera del contexto real en que son usados. Por ejemplo: bebe de un vaso vacío, se tumba en un cojín.
Nivel II. Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo (16-18/19 meses)
• Realiza las mismas acciones simbólicas anteriores, centradas en su propio cuerpo pero de una forma muy exagerada (hace como que come o se duerme de una forma muy evidente). • Usa adecuadamente los objetos y juguetes grandes (casi reales) más comunes.
Etapa 2: Juego simbólico
Nivel I. Integración y descentración (desde los 18-19 meses)
• El juego simbólico comienza de forma muy simple y ahora se refiere a escenas vividas por el niño de forma cotidiana y, por tanto, muy conocidas. • Aplica esas acciones conocidas a un agente pasivo (objetos u otra persona). Por ejemplo: da de comer a una muñeca, finge situaciones con los muñecos que sirven como receptores pasivos de sus acciones, etc. • Emplea acciones conocidas de otras personas, al inicio solo sobre sí mismo; por ejemplo: simula que habla por teléfono.
Nivel II. Combinación de actores y de juguetes (desde los 20-22 meses)
• Realiza actividades simuladas sobre más de una persona u objeto, por ejemplo, da de comer a su madre, luego a la muñeca. • Comienza a combinar dos juguetes en un juego simulado. Por ejemplo: pone la cuchara en la cacerola, mete a la muñeca en la cama o monta el muñeco en el carrito.
Nivel III. Inicios de secuenciación de acciones o esquemas de acción (desde los 22-24 meses)
• Comienza a representar un rol; por ejemplo, juega a las mamás. Son acontecimientos de dos o tres acciones. • Esas secuencias son a menudo ilógicas (peina a la muñeca, luego la pone a dormir y luego la vuelve a peinar). • Los objetos usados son todavía realistas y de tamaño grande, aunque empieza a usar asiduamente algunas miniaturas. • Comienza a dar un papel más activo a los muñecos, atribuyéndoles sentimientos. • Empieza a sustituir objetos, pero deben tener una forma parecida al objeto que sustituye.
Nivel IV. Secuenciación de acción y objetos sustitutos (desde los 30/36 meses)
• En este periodo se produce una inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas realizadas en casa. • Secuencia acciones (el médico va en ambulancia, ausculta al paciente, le pone la inyección y le da con el algodón) la secuencia se va produciendo sobre la marcha, no está planificada. • Al inicio los acontecimientos son todavía breves y aislados, necesita objetos realistas y los roles cambian rápidamente. Los muñecos tienen un papel activo. • Después de los tres años el juego gana en tipos de argumentos y en secuencias más amplias y detalladas de acción. • Los objetos son sustitutos (una caja es una cama o un palo una cuchara). • Mejora de la negociación con iguales. La colaboración tiene una duración corta. • Gracias a la mejora de las habilidades de comunicación los niños podrán marcar, definir y adoptar mejor los diferentes roles, hacer explícito lo ficticio de la situación y entender mejor las intenciones de los otros dentro del juego de ficción.
Nivel V. Sustitución plena de objetos y planificación (desde los 4 años)
• Se produce un aumento progresivo de la complejidad de los temas y la relación con los iguales. • Al principio se emplean gestos y el lenguaje para establecer las diferentes escenas de juego, sin que sea necesaria la existencia de objetos. • Los niños son capaces de planificar el juego y de ir improvisando soluciones. • Se realizan guiones enteros en los que la niña y el niño adoptan diferentes roles. • La interacción con iguales permite la realización de un juego de ficción complejo y largo en el que los niños ya comprenden que cualquiera puede representar varios papeles y que cada rol precisa de un lenguaje y unas actitudes diferentes. Muestran variedad en las acciones que los personajes pueden realizar y en los sentimientos y pensamientos que pueden tener. • Al final aparecerán escenarios complejos que se definirán mediante el lenguaje. • La interacción con iguales se convierte en un juego cooperativo en el que se integran acciones y roles.

Caso práctico 2

Los niños en el juego simbólico

En el arenero de un patio de un centro de educación infantil hay varios niños jugando. Tienen entre 2 y 4 años. María, una niña mayor, encuentra un palo y le dice a Pedro, uno de los niños más pequeños, que «va a hacer de médico» y «le va a poner un termómetro en la axila porque está enfermo.» Pedro acepta pero se quita el palo, empieza a hacer como si comiera y después a simular que come su caballo de juguete. María se enfada e interrumpe el juego.

¿Qué está sucediendo a cada uno de los niños con respecto al juego simbólico?

Solución:

Aunque los dos niños han transformado simbólicamente el objeto (para ella es un termómetro y para él una cuchara), cada uno de ellos realiza una acción simbólica propia de su edad: Pedro utiliza el objeto para representar acciones cotidianas y María representa acciones menos cotidianas. Además, María ha planificado el juego y se enfada porque Pedro no es capaz de mantener su rol de enfermo.

C. El argumento en el juego simbólico

En el juego simbólico los niños reflejan el conocimiento de la realidad que les rodea. Cuanto más variada es la realidad que conocen, más variados son los argumentos que utilizan. Argumentos típicos son: jugar a familias, a médicos, a bailarinas, a superhéroes.

Se pueden establecer tres categorías de argumentos de juego simbólico:

1. Un primer grupo está formado por argumentos que son una especie de resumen o versión simplificada de la realidad social, observada o experimentada por los propios niños. Jugar a las casitas, a las tiendas, a los colegios, o a cualquier otro tema de la vida cotidiana de los adultos familiares. Estos argumentos solo exigen a los jugadores un recordatorio de los roles y las interacciones entre ellos.
2. Un segundo grupo de argumentos está menos ligado a la realidad de los niños. Un ejemplo puede ser jugar a superhéroes. Este tipo de argumentos exige que se vaya estableciendo entre los jugadores un mundo de ficción compartido que tiene poco que ver con su experiencia directa.
3. Un tercer grupo lo constituyen los argumentos inventados por cada niño. A medida que su repetición le confiere una cierta entidad como juego diferenciado, llegará a ser identificado con una etiqueta propia: el juego de los amigos, el juego de las princesas *Disney*, etc.

Cuando el argumento es menos cotidiano, aunque su conocimiento provenga de informaciones que los diferentes jugadores han podido extraer de fuentes comunes (películas, cuentos,...), es necesario que se produzca entre los niños una negociación más explícita del significado de las situaciones, del valor de los objetos y del rol de cada uno de los papeles asignados.

Importante

La selección y el desarrollo del argumento del juego demuestra que el niño comprende cada vez mejor la vida de los adultos.

D. La relación con los otros en el juego simbólico

Antes de llegar a hacer un juego compartido, las relaciones que se establecen entre los niños cuando juegan siguen un proceso:

- Al principio, el niño juega solo, hace un **juego individual** sin tener en cuenta a los demás. Este tipo de juego es frecuente antes de los dos años.
- Después, los niños hacen un **juego paralelo** que es un tipo de juego individual, ya que aunque parece que los niños juegan juntos, no hay relación entre ellos. Pero los niños observan a sus iguales sistemáticamente, modificando a veces el propio juego por imitación del juego que ven realizando a los demás. Normalmente, este tipo de juego es más frecuente entre los niños de 2 a 4 años.
- Finalmente, los niños juegan juntos organizando entre todos el juego, dando lugar al **juego compartido.** Este tipo de juego se observa en los niños a partir de los 4 años.

Actividades

1. Visionad en clase la película *La vida es bella* y comentad cómo utiliza el padre protagonista el juego con su hijo, qué argumentos de juego propone y la relación que establece con el niño.

Pero, además la evolución de la relación con los otros en el juego simbólico tiene otras particularidades. En el juego simbólico individual. el niño tiene libertad para establecer cualquier clase de ficción, para definir en qué se puede convertir cada objeto, para desarrollar cualquier clase de acción o para introducir cualquier personaje que se le ocurra.

El juego con adultos exige una menor coordinación que el juego con niños de la misma edad. El adulto suele permitir al niño que sea él quien establezca el contexto de juego y las regulaciones pertinentes.

Negociar el juego entre compañeros de la misma edad es más difícil. Incluso cuando se trate de niños compañeros habituales de juego, necesitarán ponerse de acuerdo en el establecimiento del argumento del juego y en la toma de decisiones sobre el reparto de papeles, la situación fingida, las acciones a representar y la utilización de objetos.

Esa coordinación de acciones y papeles fingidos por los jugadores solo se logra por una **continua referencia a lo que sucede de verdad** en el mundo real. Esta referencia se convierte en una regla asumida por los jugadores. Así, por ejemplo, si jugando a las tiendas, una niña decide empezar a vender lo que ha comprado, será amonestada por el resto haciendo referencia a que la venta solo la hace la vendedora en la vida real.

Cuando el argumento con el que se juega es inventado por un único jugador, no se puede utilizar esa referencia al mundo real para desarrollar el juego. Así, no basta con que un niño proponga «vamos a jugar a los superhéroes» si el otro niño no tiene información sobre los superhéroes. Será necesario que quien proponga el juego dirija toda la acción hasta que el otro tenga la experiencia en el propio juego de lo que se hace al jugar a los superhéroes.

A medida que los niños se hacen mayores, se sustituye la referencia a la vida real para guiar el juego por un acuerdo común particular en la que basar el juego (para jugar a los médicos, aunque en la vida real las cosas no sean como nosotros acordamos, aquí valdrán así mientras dure este juego). Esto demuestra que los niños empiezan a utilizar sus propias reglas de juego en el juego simbólico.

Caso práctico 3

La negociación entre iguales en el juego simbólico

En el aula de 2-3 años de un centro de educación infantil está escolarizado un niño de nacionalidad mexicana. Un día propone jugar a «chaneques» (duendes con aspecto de niños), un argumento de juego simbólico que sus compañeros no conocen. ¿Qué puede suceder?

Solución:

Será necesario que se produzca entre los niños una negociación más explícita del significado de las situaciones, del valor de los objetos y del rol de cada uno de los papeles asignados en ese tipo de argumento. Además será necesario que el niño que propone el juego se encargue de dirigir las acciones hasta que el otro o los otros tengan claro qué es lo que hay que hacer en el juego.

Fig. 2.8. Niños jugando al escondite inglés.

1.3. El juego de reglas

Habitualmente creemos que solo existen reglas en los juegos colectivos, como es el caso de los deportes o los juegos de mesa. Sin embargo, como se ha visto anteriormente, la **regla** está presente en el juego del niño mucho antes. Por ello, el uso de las reglas aparece mucho antes de que el niño llegue al período de las operaciones concretas a partir de los 6 o 7 años.

A partir del uso de esas primeras reglas decididas y utilizadas por los jugadores en el juego simbólico, los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con la participación o no del adulto. En estos juegos de reglas los jugadores saben antes de iniciar el juego lo que cada uno tiene que hacer. Este es el caso de los juegos tradicionales como «el lobo», «el escondite inglés» o «pasemisí pasemisá», a los que los niños de 4 o 5 años ya pueden empezar a jugar.