

## ¿QUÉ ES EL JUEGO DE ROLES?

Texto elaborado por:  
Equipo AMEI

El juego de roles, es una forma particular de actividad de los niños que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. Esto significa que no es la manifestación de instintos hereditarios -como algunos pretenden demostrar- sino un producto socialmente adquirido.

En este tipo de juego los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. Se considera una actividad fundamental en la etapa infantil, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aún cuando sus posibilidades reales no se lo permiten. Es en el juego de roles donde ellos pueden hacer de “mamá”, y “planchar” la ropa de su “nene”, de “chofer” y “manejar” el “carro” igual que papá... siempre en un plano imaginario. Este tipo de juego influye de manera significativa en el desarrollo psíquico del niño, pues constituye una vía para la solución de la contradicción antes mencionada.

Algunos especialistas lo identifican como “juego simbólico”, otros como “juegos con argumentos”... y alguien lo ha llamado el juego del “como si”, porque durante él los participantes actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario donde unas veces son “médicos” que curan “enfermos”, otras “maestros” que dan clases a sus “alumnos”, o “constructores” que levantan las paredes de un “edificio”... Además, utilizan unos objetos como si fueran otros, por ejemplo, varias semillas pueden ser unos sabrosos frijoles, unos palitos, las cucharas con que van a comérselos. En estos juegos los niños adoptan roles cuyas acciones y las relaciones que establecen entre ellos contienen las experiencias que han adquirido, sus vivencias, las impresiones que tienen de la sociedad en que viven. La imitación tiene una función importante, sin embargo, no son reproducciones exactas de la realidad, ni el recuerdo simple de lo que han vivido, sino un reflejo de esto, es decir, la transformación creadora de las impresiones, su combinación y organización para la formación de una nueva realidad que responda a las exigencias e intereses del propio niño.

Al hacerse referencia a cuándo y por qué empieza el niño a jugar de esa manera, debe explicarse que el juego de roles es el resultado de los logros que el pequeño ha ido alcanzado en diversas esferas (desarrollo motor, sensorial y del lenguaje) bajo la influencia de los adultos, quienes directa o indirectamente le transmiten el contenido de la actividad lúdica y la manera de actuar de esta.

Durante la edad temprana, el niño aumenta el interés por las cosas que ve a su alcance, comienza a manifestarlas, el jarrito, la cuchara, el peine... y poco a poco, al observar lo que hacen las personas que le rodean, actúa el mismo con los objetos, según lo que estas le muestran, va conociendo para qué y cómo se utilizan, aprende a realizar por sí solo muchas de esas acciones y, en consecuencia, comienza a ser menos dependiente de los adultos y quiere hacer lo que estos hacen; ¡pero sus pretensiones son demasiado grandes en relación con sus verdaderas posibilidades! Por ejemplo, no

solo desean comer sin la ayuda de la mamá, sino también preparar la comida, fregar... para satisfacer esas aspiraciones, encuentran una vía: el juego de roles.

Sobre la base de las acciones con objetos, que aprendió en la edad temprana, va apareciendo otro tipo de acciones en las que el pequeño comienza a incorporar sus vivencias a los modelos que imita del adulto, y los va transformando en otros con la ayuda de su imaginación; se produce así el tránsito hacia la conducta lúdica.

### **¿Qué elementos integran el juego de roles?**

Si se observa detenidamente un juego de roles, se podrá distinguir con claridad que hay cuatro elementos presente, en mayor o menor medida según el desarrollo que los participantes hayan alcanzado en la actividad, que son los siguientes:

- ↪ Los roles que asumen los niños
- ↪ Las acciones mediante las cuales desempeñan roles.
- ↪ Los objetos que utilizan en sus acciones
- ↪ Las acciones que tienen lugar entre los participantes del juego

Sin lugar a dudas, el rol es el componente esencial, y tanto las acciones como las relaciones lúdicas constituyen la forma en que este se manifiesta. Cuando el niño asume un rol actúa como si fuera otra persona, generalmente un adulto, aunque a veces hace como si fuera otro niño, e incluso como un animal cuyo nombre y funciones se atribuye. Además, las acciones que realiza, lo que expresa verbalmente y con sus gestos, o sea, su actividad en general, son las propias de la persona que él dice ser. Por ejemplo, la pequeña que asume el rol de enfermera, no solo dice lo que es, sino que también cumple la función social que le corresponde: “cursa”, “inyecta”, pone el “termómetro”, y le habla al “enfermo” como si realmente lo fuera.

Las acciones y las relaciones inherentes a la persona que él dice ser, las normas que la sociedad le establece, actúan como “reglas ocultas” en el rol, pues para desempeñarlo bien el niño tiene que cumplirlas.

Las acciones lúdicas, que son características de este tipo de juego, se realizan en un plano imaginario y se pueden identificar porque no son una reproducción exacta de las acciones verdaderas, sino como un esquema de estas; por ejemplo, la acción de bañarse puede realizarse en el juego haciendo solamente un movimiento de las manos, como si se enjabonara, o al utilizar cualquier objeto al que se designe la función de jabón.

El niño, al efectuar esa acción, no busca un resultado concreto, porque, por ejemplo, cuando hace como si se lavara las manos, no utiliza agua ni jabón, y dice que ya están limpias, aunque sabe que en realidad no se produjo ningún cambio en ellas.

Cuando las acciones lúdicas se vinculan entre si en secuencias con una lógica determinada, van conformando lo que es el argumento lógico del juego. Por ejemplo, la “mamá” baña a su “nene”, lo viste, lo lleva a pasear.

Los objetos que se utilizan para realizar las acciones lúdicas pueden ser juguetes propiamente dichos u objetos de otro tipo con los que el niño juega. Los juguetes más usuales en el juego de roles son los llamados representativos y

constituyen una reproducción más o menos exacta, a escala reducida, de aquellos que se usan en la vida (utensilios de la cocina, piezas de vajilla, instrumentos de limpieza, medios de transporte...).

También se utilizan otros objetos, generalmente de desecho, a los que el niño algunas veces da el uso para el cual fueron creados como: vasos para beber, cucharas para comer, peines para peinar..., pero que en ocasiones les atribuye otro significado, es decir, los emplea como sustituto de los necesarios para realizar una acción determinada, por ejemplo, usa palitos como si fueran cucharas, termómetros o destornilladores, envases vacíos como si fueran ollas, o apetitosos pasteles...

Puede suceder también que en una acción lúdica el objeto no esté realmente presente, pues el pequeño utiliza “algo” imaginario que puede identificarse por los gestos que él hace o los sonidos onomatopéyicos que lo acompañan, así un movimiento circular de los brazos, unido al ruido de un “motor”, revelan claramente la presencia de un timón invisible. En otras ocasiones, él no necesita un objeto adicional, porque con una parte de su cuerpo realiza la acción imaginaria: mueve los brazos como si fueron alas y se convierte en un avión.

Así vemos que en el juego de roles los niños se comportan como si fueran otras personas y le atribuyen a los objetos un significado diferente, según les convenga, por eso se dice que este tipo de juego responde a una doble convencionalidad.

Cuando los pequeños se han dado cuenta de que para realizar una acción en el juego es posible sustituir un objeto por otro –real o imaginario- y que además pueden actuar como si fueran otras personas, han captado cuál es el sentido de esa actividad.

En este tipo de juego las relaciones que surgen entre los participantes pueden ser de carácter o no. Las lúdicas son una parte importante en la realización del argumento y se manifiestan mediante el rol, por ejemplo, cuando el “médico” atiende a su “paciente”, lo reconoce, le pide que le recete alguna medicina...

Cuando nos referimos a las acciones lúdicas debemos incluir también las llamadas relaciones de subordinación, que son aquellas que tienen lugar entre los roles principales y los secundarios, por ejemplo, entre el “papá” y su “hija”, la “maestra” y sus “alumnos”, el “jefe de la obra” y los “constructores”...

Las relaciones no lúdicas, que suelen llamarse relaciones reales, aunque están directamente vinculadas con el argumento, no forman parte de la situación imaginaria. Por lo general se producen antes de que los niños la inicien, cuando deciden qué van a jugar, se distribuyen los roles, se ponen de acuerdo para organizar su juego; pero también pueden aparecer en el transcurso de este cuando, por ejemplo, un participante le llama la atención a otro por no desempeñar bien el rol o le pone una nueva situación.

Estas relaciones reales, en la mayoría de los casos, contribuyen a que el juego continúe realizándose, o a variarlo para que resulte más interesante; así sucede por ejemplo, cuando un niño le dice a otro: “oye, ahora vamos a jugar a que tú estas herido y yo soy el médico que te va a curar”...

En ocasiones, los pequeños no logran ponerse de acuerdo y las relaciones se manifiestan en forma de conflictos, como ocurre cuando varios quieren desempeñar el rol principal y ninguno el secundario, o si alguno trata de organizar el juego en un lugar diferente al que acordaron.

Si durante algunos minutos se observa el juego de roles, se notará cómo los cuatro elementos mencionados se integran en una sola situación imaginaria, que los pequeños crean para reflejar de manera muy particular un hecho conocido por ellos: situaciones del hogar, de la escuela, de la policlínica, en la fiesta, en la microbrigada,... Estos constituyen los temas del juego y serán tan amplios y variados como lo sean las vivencias que ellos tengan.

Varios grupos de niños pueden estar desempeñando juegos con el mismo tema y sin embargo observarse diferencias significativas, porque unos reflejan con más énfasis las acciones que realizan los adultos y otros las relaciones que se establecen entre estos. El contenido del juego se refiere, precisamente, al aspecto de la realidad que constituye el centro de interés de los niños. Así por ejemplo, cuando juegan a la “policlínica”, un grupo muestra gran interés por las acciones que allí se realizan, por eso, con mucho esmero, “inyecta”, pone el “termómetro”, mira la garganta del paciente una y otra vez. Pero puede ser que otros niños solo le den importancia secundaria a las acciones y las realicen de una manera breve, porque les interesa más reflejar cómo se relaciona el médico con los pacientes o con la enfermera.

Aunque los roles, las acciones, los objetos y las relaciones entre los participantes están presentes, de alguna manera, desde el momento en que este tipo de juego comienza a manifestarse, se observa que al inicio lo más importante para el niño son los objetos que utiliza y luego las acciones que realiza con estos. Posteriormente le interesa más el rol, primero porque le permite realizar las acciones con sus compañeros; por ejemplo la niña quiere ser “costurera” para coser con la maquinita, cortar telas,... pero luego desea serlo para que ellos le pidan que les haga la ropa... y ponerse de acuerdo con ellos sobre el modelo que va a confeccionar.

En la medida que los pequeños van aprendiendo los modos lúdicos de actuar, las relaciones van convirtiéndose en el contenido principal de su juego.

Cada uno de los componentes que integran la estructura del juego de roles ha sido tratado por separado, porque de esta manera se pueden conocer mejor; no obstante, es necesario tener presente que constituyen una unidad, están íntimamente vinculados entre sí, y ningún análisis teórico o práctico podrá ser válido si no se tiene en cuenta esa interdependencia.

Es importante tener en cuenta que si profundizamos en los componentes del juego de roles podemos ver que, en alguna medida, están presentes en todos los tipos de juego la posición que ocupa el niño, las acciones y objetos que utiliza, así como las relaciones que establece con los demás participantes.

### **¿Debemos dirigir el juego?**

Las potencialidades educativas del juego son muy amplias. Siendo esto así ¿se debe dejar siempre a la libre espontaneidad de los niños? Seguramente la respuesta es no; sin embargo, en la pedagogía infantil contemporánea no hay un criterio unánime al

respecto y, de manera general, se pudiera decir que las opiniones se agrupan en dos grandes vertientes:

- ↪ Los que son partidarios del juego de roles totalmente libre, porque lo consideran una actividad innata e instintiva.
- ↪ Los que, desde una óptica histórico-cultural, consideran la naturaleza social de este tipo de juego y plantean que surge y se desarrolla bajo la influencia de los adultos, por lo que el papel de estos es importante.

De hecho, si se admite la primera posición, es decir, la libertad absoluta de los niños en el juego, se excluye la posibilidad de lograr, mediante este una influencia pedagógica sistemática, encaminada hacia la formación de procesos psíquicos y cualidades de la personalidad, sin valorar su verdadero alcance como medio de educación.

Si por el contrario, se entiende que el juego de roles es el resultado de la influencia de los adultos, se admite que la pedagogía infantil tiene en este un instrumento cuya efectividad se puede multiplicar en las manos del educador. Si la dirección pedagógica del juego es adecuada, al finalizar la etapa infantil los niños serán capaces de planificar, organizar y realizar por sí mismos, y de común acuerdo con otros compañeros, juegos variados en los que crean situaciones lúdicas, las cuales, al mismo tiempo que los desarrolla psíquica y socialmente, los llena de entusiasmo y alegría.

No obstante explicamos con más detenimiento lo que se debe hacer para lograr que los niños alcancen ese desarrollo del juego.

La dirección pedagógica del juego de roles, al igual que la de todo proceso educativo, comprende su planificación, ejecución y control o evaluación; cada uno de estos momentos tiene peculiaridades que responden a la especificidad del tipo de juego de que se trate.

Cuando se habla de planificar el juego, se hace referencia a la necesidad de que, partiendo del desarrollo alcanzado por los niños en este y de los objetos propuestos, sean previstos los procedimientos pedagógicos. Se trata de pensar si se propone un juego nuevo si los niños ya tienen las vivencias necesarias, los conocimientos suficientes sobre la actividad de los adultos que van a reflejar. Por ejemplo, si van a jugar a la “zafra”, deben tener ideas acerca del trabajo de los agricultores, los macheteros, los instrumentos que utilizan, las diferentes tareas que realizan. Muchas de estas vivencias los pequeños las adquieren en su ámbito familiar, otras, mediante las actividades programadas. No obstante, a veces surgen temas para los cuales es necesario planificar algunas actividades previstas al inicio del juego-quizás para realizarlas el día anterior- como pueden ser paseos, dramatizaciones, observación de láminas, una conversación donde ellos cuenten lo que conocen acerca del tema que ha despertado su interés o simplemente, recordar o aprender la letra y la música de la nueva ronda que van a jugar, por ejemplo con estos se contribuirá a enriquecer y organizar las ideas de todo el grupo al respecto.

Recuerda que los niños pueden realizar juegos muy variados y como principio, solo se deben excluir aquellos cuya influencia sea negativa para el desarrollo físico, psíquico o moral.

Entre los temas que más atraen a los niños se pueden citar: los relacionados con la vida cotidiana, en el ámbito familiar (tareas del hogar, cumpleaños, paseos con la familia) y en el ámbito de la escuela, por ejemplo, en las actividades programadas, las fiestas, así como los que se refieren a los distintos trabajadores, es decir, choferes, médicos, constructores, peluqueros u otros, que incluyen las impresiones que ellos reciben mediante el cine y la televisión, además de las que se les trasmite durante las actividades programadas, principalmente en las referidas a la vida social, la naturaleza.

Pueden citarse otros ejemplos, como los juegos de construcción con bloques y otras piezas que resultan de gran interés para los niños porque les permiten construir casitas, puertos, barcos, cercas, aviones, que muchas veces están vinculados al juego de roles, los juegos de mesa para agrupar tarjetas por parejas, o los del tipo lotería.

Un aspecto importante de la planificación es el relacionado con los materiales que se van a utilizar en el juego, por eso se debe tener presente de cuáles se dispone y qué hace falta elaborar, sin olvidar en qué pueden ayudar los niños y sus padres. No se puede convertir en un acto rutinario; hay que pensar en cuáles deben ser los juguetes de que dispondrán los niños cada día para satisfacer sus intereses y cumplir los objetivos educativos propuestos.

Los llamados juguetes representativos, que reproducen los objetos que se utilizan en las diferentes esferas de la actividad humana, como: tacitas, cafeteras, martillos, escobas, entre otros, constituyen sin duda alguna una fuente importante de motivación, porque llevan implícita la sugerencia de un juego y la posibilidad de jugarlo, no obstante, como el nivel de imaginación de los niños puede permitirles desarrollar juegos en los que los juguetes no sean elemento indispensable, a cualquier objeto el niño le puede atribuir el significado que le convenga, por ejemplo, una simple piedrecita puede ser unas veces, el dinero para pagar la “medicina que compra en la farmacia” y otras, el “huevo que fríe para el almuerzo”, un grupo de sillas, “la trinchera de los guerrilleros”, o el “barco donde navegan..” En la imaginación infantil hay cabida para esa forma creativa de reflejar la realidad y no se debe perder la oportunidad de desarrollarla. Para ello es aconsejable organizar un lugar en el área de juego o dentro del aula donde los niños encuentren objetos a los que pueden dar un uso diverso, como: cajitas y envases plásticos vacíos, hojas de papel, pedacitos de tela o de madera, que puedan servir como sustitutos de otros, es decir, en función del significado que cada niño quiera asignarles.

Pero además algunas veces en el área de juego hay algunos elementos, por ejemplo, estantes y juguetes, que ya ninguno de los niños utiliza. Decididamente ya no despiertan su interés, por eso es recomendable que solo estén aquellos objetos que los propios niños decidieron utilizar cuando seleccionaron los juegos que querían realizar.

Si “la bodequita” no los motiva, ¿por qué no sugerirles que la transformen, por ejemplo, en un quiosco de periódicos y revistas?, entonces el quiosco adquirirá nuevo interés para los niños. Muchas veces se observa que las educadoras y maestras “encasillan” los juguetes y hasta el mobiliario dentro de un tema determinado; por

ejemplo: la vajilla (tacitas, platicos), debe pertenecer exclusivamente al juego de “la familia” y el catrecito, al de “la policlínica”. Cuando los pequeños no tienen un buen nivel de juego aceptan esto, pero ¿por qué no sugerirles otra utilización?, ¿por qué frenar sus iniciativas?, las tacitas pueden ocupar un lugar importante en el juego “la cafetería” y el catre, sin dudas, vendrá bien para jugar “al campismo”.

Cuando los niños captan la manera peculiar de manifestarse en el juego de realizar las acciones y de emplear los objetos, cuando tengan las vivencias y las condiciones materiales necesarias para desarrollarlas, solo queda invitarles a jugar y, junto con ellos, dejar que vuele la imaginación y que impere la alegría.

Es conveniente tener presente que la dirección pedagógica del juego en el momento de su ejecución, comprende a su vez su realización para los niños, la conversación que se hace con ellos previa a su inicio, para que lo planifiquen y organicen, así como también la que hacen al final, para valorarlo. La participación del adulto en estos tres momentos de la ejecución se irá determinando por el desarrollo que vayan teniendo los pequeños y por las características del propio juego.

En las primeras semanas del curso es probable que ellos todavía no sepan planificar su juego de común acuerdo con los compañeros, es decir, que no sean capaces de ponerse de acuerdo sobre lo que van a hacer, para lograrlo es recomendable conversar brevemente con todo el grupo de niños antes de iniciar el juego, para que mediante preguntas o sugerencias elijan un tema determinado, digan con quién van a jugar, lo que va a hacer cada uno, los materiales que necesitarán, así como que organicen sus ideas acerca del juego que pretenden desarrollar.

Aunque los niños –sobre todo los mayorcitos- puedan determinar por sí mismos todo lo relacionado con los aspectos anteriores, la adecuada participación de un adulto puede propiciar una actividad con mayor contenido educativo. Así, ante niños indecisos que no logran elegir un juego o ante otros que han escogido uno que pueda ejercer una influencia negativa en ellos, el adulto, como un miembro más del grupo, les sugiere jugar, por ejemplo a “los constructores” y comienza a preguntarles: ¿qué vamos a construir?, ¿Quiénes trabajan en la construcción?, ¿Quiénes serán los albañiles?, ¿y los pintores?, ¿no hará falta una carretilla para trasladar los materiales?, ¿Quién se encargará de esta?, ¿y qué más se necesitará?

Cuando los niños sean capaces de determinar a qué, con qué y con quién jugarán, se les puede invitar a que busquen lo que necesitan y preparen por sí mismos el lugar; paulatinamente formarán pequeños grupos, según el juego que seleccionen. No es necesario formularles esas preguntas a cada uno de los niños, pues no se trata de que se les planifiquen los juegos, sino que se les demuestre cómo pueden hacerlo. Poco a poco los pequeños desarrollarán su independencia y solo habrá que proponerles que inviten a jugar a sus compañeros y que se pongan de acuerdo con ellos para realizar un juego. Es importante que sean los propios participantes quienes coloquen los diferentes materiales y juguetes que necesitarán en el lugar donde decidieron jugar, es decir, que lo organicen por sí mismos.

Después de iniciado el juego, el adulto puede ocupar un lugar principal o secundario en dependencia de las posibilidades que los niños tengan de jugar por sí solos, por ejemplo, puede ser el “jefe” de la obra en el juego a “la construcción”, lo

cual implica su participación más directa y orientarles a los demás participantes lo que pueden hacer, también puede ser uno de los albañiles que trabaja bajo las órdenes de un “niño jefe” o un siempre “inspector” que de vez en cuando “controla” cómo anda el trabajo. Igualmente ser el gato o el ratón.

Así puede dar consejos y proponer ideas para evitar que decaiga el interés de los niños o surjan situaciones negativas; por ejemplo, ante una niña que está sentada sin hacer nada, puede preguntarle: ¿por qué usted no prepara la merienda de los trabajadores? Y a otro participante inactivo recomendarle: “por favor”, compañero, ve al almacén y trae el pan para la merienda”. Así múltiples ejemplos pudieran citarse, tan variados como las situaciones que se presentan dentro de la situación lúdica, en un grupo de niños que están jugando.

Para lograr que los niños jueguen por sí mismos, en la medida que sepan hacerlo, el papel del adulto debe ser cada vez más secundario, así podrá promover situaciones que enriquezcan la atmósfera lúdica y las relaciones entre los niños y canalizar sus iniciativas. Por ejemplo, cuando “los constructores” finalicen el “edificio” puede proponerles que hagan una fiesta e inviten a sus “familiares” y “amiguitos”, para ello deben buscar “dulces”, “vasos”, “regalos”, con la utilización de diversos materiales, que pueden incluir algunos sustitutos y también imaginarios. En la “fiesta” puede proponer otros juegos como “la sillita musical que elevarán aún más el estado emocional de los pequeños.

Es importante prestar atención a que las acciones de cada niño tengan una secuencia lógica, porque así contribuye, entre otras cosas, a su estabilidad en el juego y a que interioricen las reglas bien estén explícitas u ocultas en el rol. Una nueva acción que se les proponga puede propiciar la continuidad del argumento o su enriquecimiento, por ejemplo, si se observa que el “médico” se limita a reconocer siempre al mismo “enfermo” el adulto puede hacer como si fuera otro “paciente” que necesita su atención urgente. Así, desde un rol secundario, le sugiera nuevas acciones y relaciones, por ejemplo, ¿doctor, por qué no le dice a la enfermera que me ponga una inyección para la fiebre?... ¿por qué no me receta alguna medicina?...

En la medida en que los niños puedan desarrollar secuencias de acciones más diversas y ricas en contenido, y con mayor independencia, los procedimientos pedagógicos deberán ser más indirectos. Además un procedimiento importante, cuando se trate de un juego de roles es el de, al hablar con los niños que participan en este, denominarlos por el rol que han adoptado, ello estimula la participación de los pequeños.

En el juego de roles es importante también que durante la realización del argumento, se observe detenidamente si alguno de los niños no ha captado aun la posibilidad de sustituir un objeto por otro. En este caso resultará efectivo colocar entre los juguetes algunos objetos de posible utilización como sustitutos y situarlos de manera que les sugieran el empleo que pudieran darles (un palito colocado junto a un plato u ollita, seguramente le sugerirá usarlo como cuchara). Además, para evitar los sustitutos “estereotipados”, es decir, siempre el mismo sustituto para una misma acción (un palito como termómetro), cuando el adulto juegue con ellos tratará de que realicen la acción con objetos sustitutos diversos, o incluso sin estos, en un plano imaginario; por ejemplo, para saber si el “nene tiene fiebre”, que utilicen unas veces un palito,



otras un bolígrafo gastado o incluso hasta su propio dedo. Así mismo, el palito que una vez utilizó como termómetro otras veces puede ser la cuchara, un peine.

No obstante, la influencia pedagógica del adulto no se dirigirá fundamentalmente a mostrar una amplia gama de objetos sustitutos, sino enriquecer las vivencias y a promover situaciones donde sea necesario utilizarlos; la imaginación del pequeño y sus posibilidades creadoras conformarán la acción lúdica. En esa atmósfera que logran los niños hay oportunidad para que creen diversas situaciones, donde incluso, pueden prescindir del objeto, y con simples movimiento, realizar, por ejemplo, la acción de barrer, sin escoba... de bañarse, sin agua ni jabón, solo con gestos o con mímica.

Uno de los objetivos fundamentales en todos los tipos de juego será favorecer el surgimiento de relaciones positivas entre los niños y por eso se prestará especial atención desde el inicio del juego y durante todo el transcurso de este. Son efectivas las acciones y situaciones que se les puede sugerir para que realicen juegos que contribuyan al surgimiento de relaciones lúdicas y reales mediante las cuales los pequeños asimilen normas de conducta social que pueden incluso estar implícitas en el rol y constituyen sus reglas ocultas. Por ejemplo el “chofer” recogerá al “pasajero” que tendrá que pagar el ómnibus, que debe darle el asiento a la “señora” que lleva un “nene” cargada...; Al niño que juega sólo con una pelota, se le propondrá que se la tire a sus amiguitos... o que juegue con ellos a ver quien la lanza más lejos.

Las relaciones de subordinación tienen especial significación para el desarrollo social del niño; para que surja es necesario que en los argumentos de juego existan roles principales y secundarios. Por ejemplo, en la “escuela”, los “alumnos” son los roles secundarios y deben hacer lo que diga la “maestra”, que es el rol principal. Se pondrá cuidado en que el mismo niño no realice siempre un determinado tipo de rol, porque de lo contrario no se desarrollarían relaciones positivas en ambos sentido, es decir, no se lograría que fueran tan capaces de obedecer como de dirigir. Así, la niña que siempre quiere ser “maestra”, se le puede proponer también el rol de “alumna”, pero motivada suficientemente para que lo acepte.

Es importante que cuando se propicie una conversación entre los participantes en el juego, con el propósito de que piensen acerca de lo que ha sucedido durante este, se contribuya a la formación de cualidades como la justicia, el sentido crítico y el autocrítico, pues los pequeños tienen la oportunidad de hacer valoraciones de su propia conducta y de las de sus compañeros. Se podrá lograr lo anterior, si al finalizar el juego o en cualquier momento de su realización, se logra que algunos de los grupos que juegan, por medio de preguntas, expresen quién jugó bien, quién no y por qué; de esta forma se promueve el análisis. Por ejemplo, si en la “el comercio” el dependiente no atendió correctamente a algunos clientes y esto provocó conflicto entre ellos, se les pregunta: compañeros, ¿cómo los atendió el dependiente?... ¿porqué? y dirigiéndose a este: ¿cómo atendiste a los que vinieron a comprar?... ¿por qué?. Lo mismo sucedería si en un juego con reglas algún niño no quiere cumplirlas.

Resultará mejor si se hace esta conversación en el propio lugar donde juegan es fundamental que sea informal, breve dinámica, dirigida principalmente hacia lo que tenga verdadero valor educativo; se debe evitar que los niños se limiten a narrar lo que cada uno hizo, porque el objetivo es que digan si jugaron bien o no y que además

expliquen por qué lo valoran así. Ese momento de valoración final puede servir también para que ellos manifiesten su alegría por la actividad realizada y despierten su interés por continuar el juego en otro momento del día.

Aunque por su significación se ha hecho énfasis en el juego de roles, es bueno destacar que los procedimientos recomendados para que los niños aprendan a planificar y organizar sus juegos, para que se pongan de acuerdo con la realización de este y al finalizar lo valoren, son válidos para todo los tipos de juego de manera general. Por ejemplo, si un niño decide jugar a “la gallinita ciega”, buscará quienes desean jugar con él, entre todos seleccionarán el espacio del área apropiado, que utilizarán para vendarse los ojos; determinarán quién será la primera “gallinita” e incluso, podrán establecer algunas reglas para ese juego; cuando terminen de jugar podrán conversar sobre quién jugó bien y quién no cumplió las reglas previstas.

De esa manera, con proposiciones, preguntas, y si son necesario demostraciones, se puede lograr en los niños el nivel de desarrollo del juego esperado para su edad, es decir, que jueguen de común acuerdo y que realicen secuencias de acciones referidas al tema que eligieron o que estén presentes solo en el plano imaginario; que, además, jueguen amistosamente con sus compañeros, que compartan con ellos y encuentren soluciones adecuadas para resolver sus conflictos.

**AMEI**

<http://www.waece.com>

[info@waece.com](mailto:info@waece.com)