

Cuando un niño finge



Este folleto fue preparado por el **Child Development Institute**, Sarah Lawrence College, Bronxville, New York 10708

Fotos de Margery B. Franklin
Cortesía del Early Childhood Center de Sarah Lawrence College

El **Child Development Institute** se creó en 1987 para desarrollar programas sobre la educación y el desarrollo infantil para los educadores, los padres de familia y la comunidad en general. Para obtener información acerca del instituto, de la **Learning Child Series**, o los recursos relacionados, visite nuestro sitio Web:

www.sarahlawrence.edu/cdi

La película *Cuando un niño finge* es el primer programa de la **Learning Child Series**, producida por Jonathan Diamond Associates en asociación con el Child Development Institute. Para pedir este programa o cualquier otro programa en la **Learning Child Series**, por favor visite:

www.thelearningchildseries.org

*Comprendiendo
los juegos de simulación*



¿Qué son los juegos de simulación?

Los niños juegan en muchas formas diferentes. Apilan bloques, tiran y cogen las pelotas, exploran nuevos espacios, se trepan a los árboles, arman rompecabezas y juegan todo tipos de juego desde el esconder y buscar hasta las damas chinas, cada uno de estos juegos con sus propias reglas. Pero los niños juegan de otra manera también. Cuando son muy pequeños, alrededor de los dos años de edad, empiezan a fingir. El fingir continúa y se transforma a un proceso más complejo cuando el niño crece. ¿Qué son los juegos de simulación? Cuando fingen, los niños transforman a los objetos imaginativamente, juegan el papel de otras personas, les dan voces a las figuras en miniatura, y desarrollan una trama para sus dramas.

Al ver a un niño de dos o tres años en este tipo de juego, podemos notar como finge alimentar a una muñeca, o poner la mesa y hacer como para comer. ¿Cómo sabemos que el niño está fingiendo? Sus acciones sugieren las acciones de la vida cotidiana, pero en verdad, es más un dibujo de la realidad que una copia. El niño lleva la taza a los labios y pantomima tomar, o levanta un lanzador de juguete como si vertiendo algo en una taza. Pero no se sorprende de que no haya leche o jugo de manzana de verdad.

Por el momento, él sabe que está fingiendo. Si vemos a un niño de dos o tres años de edad tratar de morder una “pizza” que acaba de hacer jugando con algo que parece masa, nos damos cuenta de que la línea entre lo real y lo imaginario no es siempre es tan clara. Este tipo de confusión es menos probable que ocurra más adelante, aunque a veces hasta los niños mayores tienen que recordarse a ellos mismos o a sus compañeros que sus juegos son cosas de mentira.

Imagínese un niño de cuatro años, seleccionando bloques y construyendo una pequeña estructura. Luego coloca tres pequeños vehículos en el interior. Un poco más tarde, rueda dos de los vehículos por el suelo, mientras imita los sonidos, cuando dos de los carros chocan, dice: “Oh, lo choqué. Lo siento.” Y con una voz un poquito diferente, también dice, “No se preocupe, estoy bien.” Luego el niño guía a dos de los camiones pequeños por dos caminos paralelos. No importa si este drama está basado en un accidente de carros que el niño pasó de verdad o uno que imaginó, en cualquier caso nos muestra a un niño usando materiales para apoyar la narración y usando la voz para representar a dos partes en un drama.

Si observamos a los niños en los programas preescolares, en sus casas y en sus barrios, podemos ver las dos formas de juego ilustrado arriba: Los juegos dramáticos en los cual los niños juegan papeles dramáticos y representan escenas en el mismo acto en que la crean, y el juego del mundo en miniatura, en el cual usan una variedad de materiales a pequeña escala, así como sus acciones y las voces para desarrollar la historia. Tanto si el drama parezca algo similar a la experiencia del niño o algo muy diferente, el niño que finge da un salto desde el aquí y ahora hacia una realidad imaginada.

Para algunos niños, el fingir primero se lleva a cabo con un padre, el médico, o un hermano mayor, quien inicia el juego o responde a las propuestas del niño. El padre, el médico, la hermana, o el hermano puede posteriormente convertirse en un compañero de juegos para los niños pequeños. El adulto que juega este papel debe seguir la delantera de los niños, siendo receptivo y alentador y sin introducir temas o materiales. La participación de los padres es apropiada, si ellos siguen las ideas y las maneras de jugar de los niños.

Jugar con los demás

La oportunidad de jugar con sus compañeros, en el entorno escolar o en el ambiente del hogar, es importante en los años preescolares y hasta después. En el juego con los demás, los niños colaboran en el intercambio de materiales, exploran las posibilidades, toman decisiones y desarrollan historias que están relacionadas con sus intereses. También comparten sus experiencias y aprenden de las experiencias de los otros niños, y aprenden lo que negociar con el fin de mantener el juego en marcha. Cuando tienen que confrontar conflictos, a veces improvisan soluciones. Los juegos de simulación deben ser bajo el dominio de los niños. Por esta razón, los niños en el juego buscan formas de resolver los problemas que surgen.

Jugar solo

A veces los niños juegan con ellos mismos, hasta cuando están en el entorno de la escuela con otros niños muy cerca. En la casa, los niños pueden jugar solos porque quieren o porque no tienen una pareja con quien jugar. El niño que juega solo es libre de seleccionar cualquier material o inventar la historia que quiera. Para muchos niños, el jugar es una oportunidad importante para explorar e inventar, para entrar en el mundo de la imaginación, tal vez para tener un control como “maestro de obras” sin la necesidad de la negociación y el compromiso que surge al jugar con sus compañeros o hermanos. La decisión del niño a jugar

solo debe ser apoyada, siempre y cuando los juegos muestren variación. Si el juego es muy repetitivo, o el niño parece que se ha puesto más recluido, se deben hacer esfuerzos para ofrecerle las mayores de las oportunidades para jugar con los otros niños.

Donde los niños encuentran sus ideas para los juegos de simulación

¿Qué recursos explotan los niños para crear los personajes y los temas de sus dramas? Las fuentes de las ideas para los juegos de simulación son variadas, y los tipos de situaciones que los niños observan y en que participan difieren entre las familias y entre los grupos culturales. Los niños de todas partes se aprovechan de la experiencia de los



acontecimientos en su país y en su barrio, o en la escuela y en otros ambientes, y los usan como material rico para sus juegos. Vemos a los niños representando la hora de la comida y otras escenas domésticas, el establecimiento de tiendas de mentira, jugando los papeles de los clientes y los vendedores, colocando las sillas en una fila para formar un tren, o organizando los muebles como una oficina. El ofrecer a los niños la oportunidad para explorar sus entornos geográficos y sociales—por ejemplo, llevándolos de paseo en el barrio o introduciéndolo a las

personas que trabajan en la comunidad—extiende el rango de su experiencia de primera mano y contribuye a los recursos para los juegos de simulación. En esta era, tan dominada por los medios de comunicación, a veces pasamos por alto la importancia de experimentar el mundo de primera mano, moviéndose a través de él, mirando, escuchando y sintiendo.

Las lecturas de cuentos, los libros, la televisión, las cintas de vídeo y las películas son otras fuentes de ideas para el juego. Los niños adaptan a los personajes y las tramas de las historias de los medios de comunicación de acuerdo a sus intereses y su comprensión. Rara vez se ve la replicación de los dramas originales, sino más bien una transformación que lleva el sello del niño. Sin embargo, el exceso de programas de televisión o ciertas particulares cintas de vídeo pueden llevar a la dependencia de los personajes comunes y escenas cliché e inhibir la capacidad del niño para inventar e improvisar. Sin prohibirle este tipo programas y videos que forman parte de su cultura a los niños, los padres pueden ejercer juicio acerca de la selección, y alentar a las alternativas—especialmente la

narración de los cuentos, la lectura de los libros, y el juego. Cualquiera que sea el tema, los niños necesitan que los adultos pongan límites a la acción extrema, a las escaladas de discusiones, o a la falta de equidad en los juegos.

La vida interior de los niños, sus conflictos y fantasías, también proveen material para los juegos. A veces, vemos a los niños interpretando situaciones que no podrían haber visto o de haberse enterado a través de los medios de comunicación. Por ejemplo, dos hermanas que crecieron totalmente sin violencia en su casa, regularmente durante un juego golpeaban a unas de sus muñecas. Otro par de niños que juegan junto inventan situaciones en que los personajes principales actúan con un desafío dramático hacia las normas sociales y la realidad cotidiana, fingiendo entrar en los lugares a través de ventanas en lugar de las puertas, caminando hacia atrás, y hablando un lenguaje incomprensible. A veces, las situaciones infelices de la vida real, tal como la muerte de un abuelo, en el juego se transforman a historias con finales felices. En todos estos casos, los niños sacan pedazos de los sentimientos, los deseos y otras fantasías para desarrollar situaciones dramáticas en la cual se expresan y exploran sus preocupaciones subyacentes.



Los entornos de los juegos

Los niños usan a los recursos de su experiencia y la imaginación cuando fingen. Ofreciéndoles espacios y una variedad de materiales, los adultos lo ayudan a preparar la escena para que los niños comiencen su juego.

Preparando la escena para el juego dramático

En una cultura de ambientes especialmente contruidos y de una comercialización de los juguetes agresiva, a veces nos olvidamos de que el fingir puede tomar cabo en cualquiera parte y que los niños son increíblemente recursivos en la manera con que transforman los materiales disponibles a los objetos que necesitan para jugar. Una gran cantidad de arena puede ser un campo de batalla o un océano, la esquina de la sala se convierte en una tienda de abarrotes o un castillo mágico. En una fiesta imaginaria, cáscaras sirven como copas, hojas como platos, y los pequeños guijarros como postre. Una serie de objetos naturales puede ser presionada en servicio como “armas.” Casi todos los niños

en nuestra cultura prefieren accesorios realistas—sus ollas, sartenes y platos a pequeña escala para completar el juego; piezas reconocibles de ropa para vestir; insignias de los caballeros de las guerras feudales. Es útil tener algunos materiales de juego ya listo, como un juego de cocina o los instrumentos de un médico en su maletín. Muchos artículos para el hogar sirven igualmente bien como accesorios para el juego. Por ejemplo, un teléfono antiguo, una caja pequeña de archivo, cheques obsoletos, y equipamiento de computadoras caído al desuse, todos son las cosas del que están hechas las oficinas. La ropa para vestir podría incluir los sombreros de los padres que ya no usan, monederos, maletines y loncheras así como un surtido de piezas de tela que puede servir como chales, faldas envolventes, o capas de super-héroes.

Los materiales que se pueden utilizar de diferentes maneras, como un pedazo de tela o una pequeña caja, requieren transformaciones que extienden a la imaginación. Por otro lado, la disponibilidad de los juguetes con identidades claras puede reducir el trabajo de la creación de accesorios y dejar más energía para desarrollar las narrativas del juego. Por esta razón, un balance de materiales parece la mejor idea. A veces los niños tienen unos deseos intensos por los juguetes como las muñecas Barbie, la última pistola de laser o el hombre robótico de la hora. Si los padres deciden satisfacer las peticiones de sus hijos en tales asuntos eso es una decisión personal. Estos juguetes no limitan al juego imaginativo a menos que sean excluyentes de otros materiales, pero todos los juguetes con identidades predefinidas sugieren algunos temas más que los otros.

Fomentar el juego mundo en miniatura

¿Cómo podemos facilitar el juego del mundo en miniatura, ya sea para el niño que está jugando solo o con otros? Es útil tener algún espacio libre en el piso para la construcción de estructuras y la presentación de obras de teatro, aunque esto no es esencial. Los niños usan rincones y grietas, los espacios debajo de las mesas, y estiran una manta para crear un tablón para la narrativa de sus mundos en miniatura. Algunas veces prefieren los espacios más comunes. En otras ocasiones, se encuentran un rincón escondido totalmente fuera de la vista, o sacan sus materiales al aire libre y crean un entorno en un montón de arena. Además de proveerlos con las figuras y los vehículos en miniatura, los bloques de construcción u otros materiales de construcción, tales como las cajas de cartón, los padres pueden ayudar a los niños a adquirir una colección de chucherías que incluyan botones, piedras, pedazos de tela, cepillitos de

limpiar tubos, caracoles y cualquier otra cosa pequeña. La colección será interesante en sí misma, y los objetos inspirarán los juegos del mundo en miniatura en una variedad de formas.

Tanto en los juegos en el mundo miniatura como en el dramático, la presencia de un adulto en la habitación de al lado o en algún lugar cerca contribuye al sentido de que el juego es valorado y que hay ayuda disponible si fuera necesario.

La organización de los materiales

Para promover a que los niños inicien los juegos por sí mismos o con otros, es una buena idea tener los materiales del juego al alcance fácilmente. También es útil contar con lugares particulares donde poner las cosas, para que el niño pueda encontrar lo que está buscando por su cuenta. Los bloques u otros materiales de construcción son mejor guardados en una estantería, pero puede ser en una caja o una cesta. Los vehículos pueden ser colocados en contenedores o dispuestos en una estantería. La colección de cachivaches debe tener su propia caja. Para los niños pequeños, los materiales deben ser visibles, así como a su alcance. Por ejemplo, si los vehículos en miniatura se encuentran en una caja en lugar de en un cesto o en un estante, un auto o camión puede ser colocado arriba de la caja para mostrar el contenido. Mientras que un poco de coherencia en el arreglo es una gran ayuda, demasiado asignación estricta de lugares para los accesorios interfiere con el sentido de libertad que promueve el juego espontáneo.

La importancia de los juegos de simulación

Cuando los niños fingen están profundamente involucrados en muchos tipos de aprendizajes. Participando activamente con los otros niños, a veces con los adultos, exploran los materiales y descubren las posibilidades, se enfrentan con los problemas y encuentran soluciones, e inventan narrativas que reflexionan y amplían la experiencia de sí mismos y del mundo. Así, aprenden sin ser enseñado directamente.

Si los niños están jugando juntos, se acostumbran a ser colaboradores y a los procesos de la negociación. El juego dramático es un área particularmente rica para explorar y consolidar lo que han aprendido sobre el mundo social. Jugando los papeles del bebé hasta el astronauta, participando en el intercambio de compra y venta, organizando una fiesta de bodas, o siendo el conductor o el pasajero en un tren, los

niños representan sus comprensiones de las roles sociales, la reciprocidad de cada rol y los modos de conducta en su entorno social. Con la reproducción del ambiente doméstico, no sólo asignan o asumen diferente papeles, pero disponen de los materiales y participan en actividades tales como la medición de ingredientes para hacer una torta imaginaria. Cuando los niños mueven las sillas para crear un tren de mentira, cuentan los asientos, crean y distribuyen los boletos, y deciden el destino del tren. Cuando escriben los carteles o los boletos van en el camino a la alfabetización.

Dos niños de cinco años que construyen un zoológico en miniatura ofrecen otro ejemplo de las muchas maneras en que los niños aprenden en el proceso del juego de simulación. Seleccionando cuidadosamente bloques de determinados tamaños, los niños ponen uno encima del



otro para construir las paredes, después sitúan las paredes en ángulo rectos a cada una para formar un recinto, y en los espacios de adentro forman jaulas, dejando una apertura en la pared para que puedan entrar y salir los cuidadores y visitantes. Un niño sugiere añadir una torre “como la del zoológico en el Parque Central” y el otro está de acuerdo. Hasta este punto, los niños han colaborado con cada uno durante el proceso de construcción, ofreciendo sugerencias y resolviendo conflictos, tal vez llegando a un acuerdo. En toda probabilidad, en el proceso de

construir su edificio, añadieron a su comprensión de los principios físicos y de la estética del plan. En sus intercambios con cada uno, también han ejercitado y mejorado su comprensión social y las habilidades de tratar con otra persona, y como defender sus opiniones. Ahora se juntan a los animales y empiezan a organizarlos. Entran en una discusión acerca de qué tipos de animales deben estar cerca de cada unos en el zoológico. Mientras tratan con la agrupación de los animales, usan el lenguaje para aclarar sus ideas acerca de las clasificaciones. No encuentran a los cuidadores entre las figuras en miniatura, y deciden usar dos de las figuras “regulares” como cuidadores. Esta transformación es realizada utilizando el lenguaje para cambiar el nombre de las figuras. De aquí en adelante, los niños se embarcan en un cuento inventado juntos, en cual los padres llevan a sus hijos al zoológico, un tigre se escapa, los niños y los adultos se dispersan en todas las direcciones, el tigre es capturado y contenido, y al fin los padres encuentran a sus hijos en la multitud. La narración se realiza a través de una combinación de acciones y del

lenguaje, con los niños dando voz a las figuras en miniatura mientras que intermitentemente cuentan partes de la historia. Mientras los niños organizan los episodios en sucesión, establecen conexiones entre las partes diferente de la historia. La creación de un narrativo, como este caso con los niños, es un proceso conocido como esencial para recordar, para comunicar hechos reales e imaginarios, y más generalmente, para dar sentido a la experiencia. Los juegos de simulación le permiten a los niños construir narrativos de forma espontánea, solo o en colaboración con otros, en un ruedo donde desarrollan muchas de las más importante capacidades intelectuales de la mente humana.

Con demasiada frecuencia, los juegos de simulación son considerados simplemente entretenimiento de niño, una actividad placentera, tal vez beneficiosa, que resulta en una sensación de bienestar, pero no muy relevante para el desarrollo intelectual. Pero con estos juegos, se hace hincapié en la enseñanza adelantada de la lectura y la escritura, y la introducción de otras habilidades académicas. De hecho, cuando los niños fingen, se centran en una obra intelectual basada en la observación, la exploración y la experimentación.

La transformación de los objetos, el jugar de papeles dramáticos, el desarrollo de las narrativas basadas en situaciones reales o imaginarias, que utilizan el tipo de pensamiento que comienza con la frase “como si,” posteriormente permitirá la formación de hipótesis científicas y obras creativas en los artes. La adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades intelectuales que tienen lugar en el contexto de los juegos de simulación preparan el camino para muchos tipos de desarrollos académicos más tarde.

Los juegos de simulación toman diferentes formas con el crecer de los niños, pero no se desvanecen. Los niños continúan contando historias, jugando papeles dramáticos e inventando ficciones. Los juegos de simulación a veces llevan a la invención de los juegos con reglas tradicionales. El juego dramático puede llegar a ser la base para los dramas más estructurados. Como adultos, podemos participar en muchas actividades que recurren a la imaginación desarrollada durante los juegos de simulación.



¿A dónde lleva a los niños los juegos de simulación en el futuro? Con los juegos, los niños están desarrollando las capacidades que forman la base de la alfabetización, los intentos artísticos, y el pensamiento científico. Los niños que juegan juntos, adquieren un tipo de conocimiento social con el intercambio de ideas, y los procesos de la planificación y el acuerdo. Las lecciones que se aprenden primero durante los juegos de simulación forman la base para el desarrollo intelectual y social más tarde.

Fomentar los juegos de simulación

Materiales

Para el juego dramático, proveer ropa de vestir, piezas de tela, y objetos tales como los teléfonos, las ollas y los sartenes, y establecer un consultorio médico. Para jugar con juguetes en miniatura, proporcionar materiales de construcción, figuras y vehículos en miniatura, y objetos pequeños como botones o piedras.

Espacio para jugar

Los niños pueden jugar en casi cualquier lugar. En la casa y en la escuela, es útil si los materiales se guardan en un lugar donde el niño pueda alcanzarlo. En la escuela, lo ideal es tener un espacio para el juego dramático y otro espacio para los bloques y el juego en miniatura.

Compañeros de juego

Los niños suelen encontrar a los niños con quien ellos quieren jugar, pero es apropiado si un maestro o un padre sugiere suavemente un compañero nuevo. Si los niños están jugando juntos, los adultos deben quedarse apartados en vez de participar activamente en el juego. (La presencia de un adulto cerca asegurará que la ayuda está disponible si es necesaria.) Cuando un padre u otro adulto juega con el hijo en el hogar, el adulto debe seguir el adelantar del niño, proporcionando estímulo en lugar de sugiriendo algunos temas o la selección de materiales.