



PORQUE NOS HACEMOS FALTA... TE ACOMPAÑO EN CASA

Imaginación para mi juego

Colaboración: Karen Córdova Villalobos

Tocar, saltar, correr, amontonar juguetes, imitar animales y/o cabalgar sobre una escoba son diferentes ejemplos de las actividades que niños y niñas catalogan como estar jugando (Educrea, 2020). Jugar es un proceso natural de los niños(as) y tiene un impacto positivo en su desarrollo, ya que es una experiencia de placer y autoconocimiento (Smith, 2010).

Dependiendo de la edad de los niños(as), es posible observar que en sus rutinas predomina algún tipo de juego. Por ejemplo, en los primeros dos años de vida los niños(as) juegan principalmente de forma solitaria con su cuerpo, reconociendo sus manos, pies, dedos; o con objetos, explorando nuevas texturas, colores, entre otras características de los juguetes y/o materiales (Pathways, 2020). A los tres años, el juego de niño(as) está marcado por la imitación y la imaginación, por ende, es frecuente observarlos **haciendo como si** fueran un animal, o **haciendo como si** la escoba fuera un caballo o el lápiz fuera una varita. A los 5 años es más visible el juego cooperativo, es decir niños(as) que juegan con otros(as).

El **valor de la imaginación para el juego**. La imaginación en el juego es producto de la capacidad simbólica e independiente de la edad, la imaginación es parte de las actividades lúdicas.

“La capacidad simbólica permite que los niños(as) puedan ‘hacer como sí’, o ‘pretender’ ser algo. Es imaginativo, dado que el niño(a) puede, mediante actividades lúdicas simbólicas, ser cualquier persona o cosa y realizar cualquier actividad” (Sánchez, 1998).

La capacidad simbólica permite a los niño(as) descubrir e interpretar el mundo que los rodea y cómo ellos pueden interactuar en él (Piaget, 1977). Esta habilidad se complejiza durante el desarrollo, y es por esto la importancia de promover **espacios e interacciones** que respondan a las características de cada etapa para fortalecer esta capacidad.

“El juego es un medio excelente para explorar, se explora la vida, lo que acontece en ella y lo que afecta al niño o niña” (Ruiz de Velasco & Abad, 2011).

➔ Cuando los niños(as) comienzan a interactuar con juguetes, frecuentemente imitan características del objeto que representan. Por ejemplo, con los autos hacen “prrrrr” cuando los mueven para representar el sonido de la aceleración. Con figuras de animales realizan el sonido que los caracteriza o, si toman un ave las mueven simulando su vuelo.





PORQUE NOS HACEMOS FALTA... TE ACOMPAÑO EN CASA

“El juego simbólico de roles adquiere su punto máximo entre los 5 y 6 años, proceso en el que existe una preocupación por la imitación exacta de lo real” (Ruiz de Velasco & Abad, 2011).

→ Los niños(as) juegan a imitar ciertas actividades del día a día que realizan los adultos que los rodean. Tomar once, cocinar, limpiar, realizar arreglos con herramientas, entre otros, son parte de las instancias que ellos representan al jugar.



→ Los niños(as) no sólo imitan actividades de la rutina, sino que también pretenden ser animales, doctores, cocineros, veterinarios, bomberos, entre otros.



El juego simbólico

“La simbolización puede aparecer de forma espontánea en el juego de los niños(as), pero requiere de ambientes facilitadores” (Ruiz de Velasco & Abad, 2011).

El juego simbólico depende del desarrollo de la capacidad simbólica, la cual se debe fortalecer desde el nacimiento. **Las interacciones con adultos, la observación de actividades y la participación en éstas**, permite que desarrollen esta capacidad. **¿Cómo podemos fomentar el desarrollo de la capacidad simbólica?**

¿Dónde estás? Durante los primeros meses de vida el bebé se relaciona principalmente con los cuidadores. Esconderse detrás de las manos frente al bebé, y luego poco a poco mostrarse a él o ella, facilita el desarrollo de la noción de permanencia de objeto, es decir, que un objeto existe a pesar de que no lo puedan ver en ese momento (5 principios, 2020).

Nuevos objetos. Poco a poco, es esencial incorporar nuevos objetos a la rutina del día, con sus respectivos nombres y características. Por ejemplo, peluches que representen a un animal pueden ser acompañados de su sonido más característico.

Observar y participar. Promover que los niños(as) observen y participen en actividades de la rutina diaria. Que ellos los vean cocinar, manejar, tomar té, hacer un picnic, sacar a pasear al perro, ir al supermercado, entre otros, son estímulos que los niños(as) llevarán a sus juegos.



PORQUE NOS HACEMOS FALTA... TE ACOMPAÑO EN CASA

Crea situaciones ficticias. Los adultos se pueden incorporar en el juego y facilitar espacios de juego simbólico. Con las sillas del comedor junto a una sábana encima pueden simular que están acampando, o una caja de zapatos se puede convertir en un carro de supermercado.



El juego simbólico tiene beneficios para el desarrollo de los niños(as):

- Ejemplifica cómo un objeto puede sustituir a otro, lo que es relevante para el desarrollo cognitivo.
- Fomenta la toma de turnos y la negociación a través de la interacción con otros niños(as) o adultos.
- Facilita la regulación de los movimientos para representar la historia.
- Permite adquirir nuevo vocabulario a través de la representación de contextos como, ir al doctor, ir al supermercado, jugar a la nave espacial, entre otros.
- Promueve la comprensión del entorno mediante la práctica de roles y actividades.

Espacios para el juego simbólico

“El juego en esencia no precisa de lugares específicos, y cualquier situación espacial, lugar o arquitectura propone diferentes actividades lúdicas” (Ruiz de Velasco & Abad, 2011).

El juego simbólico no requiere de elementos complejos para desarrollarse, sin embargo, algunas características lo favorecen:

➔ **La narración.** Las historias permiten que los niños(as) recuerden lugares y/o situaciones, lo que alienta la representación de determinados sucesos.

➔ **Espacios de narración.** Espacios físicos que les permita a los niños(as) salir, entrar, subir o bajar, promueve que ellos mismos creen sus historias de juego.

“Niños y niñas transforman los espacios de manera global, integrando el cuerpo, la emoción y la mente. Así un hueco, un agujero o ventana circular invitan a asomarse con curiosidad y pueden ser la puerta de entrada a una situación lúdica” (Ruiz de Velasco & Abad, 2011).



PORQUE NOS HACEMOS FALTA... TE ACOMPAÑO EN CASA

Algunas ideas para desarrollar en casa

Entre los 0 y los 2 años....

¿Dónde está...?

¿Qué hacer?	¿Qué favorece?
<p>Escoger algún objeto pequeño que esté disponible en el hogar, por ejemplo, tapas de botellas.</p> <p>Esconder este objeto y preguntar ¿dónde está la tapa?</p> <p>Preguntar por el objeto desaparecido.</p>	<p>Preguntar por el objeto desaparecido favorece el juego presimbólico.</p> <p>Esta instancia permite que los niños(as) comprendan que, aunque un objeto no esté presente en ese momento, no significa que desaparezcan para siempre.</p>

Entre los 2 y los 6 años....

Objetos conocidos desconocidos

¿Qué hacer?	¿Qué favorece?
<p>Escoger algún objeto y/o juguete disponible en el hogar, por ejemplo, cucharas de maderas, peluches, autos de juguete, entre otros.</p> <p>Facilitar al niño(a) para que interactúe con este objeto.</p> <p>Dependiendo del objeto, preguntar ¿qué podemos hacer con la escoba? ¿cómo suenan los autos? ¿qué ruido hace este animal (peluche)?</p> <p>Incentivar a que utilicen este objeto para representar algún rol.</p>	<p>Promueve la noción de que un objeto puede ser reemplazado o representado por otro.</p> <p>Permite la práctica de diferentes actividades.</p>

Obras en casa

¿Qué hacer?	¿Qué favorece?
<p>Elegir un cuento (o varios).</p> <p>Asignar un personaje a los integrantes del hogar.</p> <p>Con los materiales disponibles en casa, disfrazarse como el personaje que representan.</p>	<p>Poner en práctica un cuento o historia con otras personas, les permite practicar la autorregulación y la toma de turnos.</p> <p>Permite la práctica de diferentes roles.</p>



PORQUE NOS HACEMOS FALTA... TE ACOMPAÑO EN CASA

Otra vida para las cajas de cartón

¿Qué hacer?	¿Qué favorece?
<p>Buscar cajas de cartón desocupadas, ya sea de cereales, té, zapatos u embalaje de pedidos más grandes.</p> <p>Proponer un escenario para imaginar el juego: una lavandería, un restaurante, el universo, un castillo, entre otros.</p> <p>Con los cartones crear la escenografía para el escenario definido.</p> <p>¡Jugar de acuerdo con las normas de ese escenario!</p>	<p>Permite comprender que un objeto puede ser sustituido por otro, por ejemplo, una caja de cartón puede ser un castillo.</p> <p>Fomenta la negociación entre adultos y niños(as) para seleccionar un escenario.</p>

¿Por qué jugar simbólicamente?

El juego simbólico es uno de los tipos de juego en los que los niños y niñas tienen un alto nivel de involucramiento y participación. La evidencia demuestra que el juego tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y social. Si bien, éste surge espontáneamente en la rutina de los niños(as), los espacios y materiales que se encuentran cercanos a ellos pueden tener un rol significativo en la promoción del juego simbólico.

Participar en experiencias sociales, ver y/o escuchar de diferentes actividades, como proveer materiales sencillos, permite que los niños y niñas desplieguen "en grande" su imaginación.

Referencias:

- 5 principios. (2020). 5 principios.
- Educrea. (2020). Juegos para la etapa de educación infantil.
- Petrovska, S., Sivevska, D. & Cackov, O. (2013). Role of the game in the development of preschool child. *Procedia – Social and Behavioral Science* 92, 880 – 884.
- Ruiz de Velasco, A. & Abad, J. (2011). El juego simbólico. GRAÓ.
- Sánchez, P. (1998) El juego simbólico. En A. González, M. Fuentes, M. De la Morena y C. Barajas (Eds.), *Psicología del desarrollo: teoría y prácticas*. Ediciones Aljibe.