

Juego simbólico y el juego dramático infantil: contrastes y sinergias conceptuales y contextuales

Resumen

Dentro de las tipologías de juegos, el simbólico y el dramático permiten representar experiencias diversas, creando situaciones imaginarias en escenarios escolares y familiares. No obstante, en situaciones de aislamiento y absentismo escolar pasan a desarrollarse solamente en contextos domésticos o hospitalarios pudiéndose acentuar desigualdades de aprendizaje en las familias con menos recursos. El objetivo es reflexionar sobre similitudes y diferencias entre el juego simbólico y el juego dramático y su contribución al desarrollo y aprendizaje en entornos escolares y familiares. Como similitudes se apuntan que ambos juegos contribuyen al desarrollo integral en el aspecto cognitivo, social, afectivo y motor; se refieren a la imitación de “hacer como si”; son actividades libres, improvisadas y placenteras; y son indisociables e inherentes al desarrollo armónico. Como diferencias, el juego simbólico surge a partir de los 3 años y se puede jugar de forma individual, mientras que la primera manifestación del juego dramático es a los 5 años y es una técnica educativa que aporta conciencia de la estructura de la acción teatral. Sobre el papel del adulto, en el juego dramático es necesaria su supervisión, pero en el juego simbólico el adulto puede desvirtuar los momentos de juego. Se concluye que los educadores no pueden olvidar las consecuencias de estas situaciones y deben ser conscientes de cómo estos juegos se desarrollan en los contextos familiares y hospitalarios para potenciarlos en los entornos escolares. Por lo tanto, la creación de propuestas educativas de ambas tipologías de juego en la escuela es fundamental para poder equiparar las divergencias vividas y favorecer espacios de equidad.

Palabras clave: juego educativo; espacio de juegos; desarrollo del niño; aprendizaje; aislamiento social

FUENTES DE APOYO FINANCIERO

La autora Neves-Menezes tiene una Beca Predoctoral con la referencia [2022.10085.BD], financiada por la Fundação para a Ciência e Tecnologia, I.P-(Portugal) y Fondo Social Europeo (FSE).

Ana Catarina Neves-Menezes

Becaria predoctoral de la Fundação para a Ciência e a Tecnologia-Portugal). Colaboradora del Grupo de Investigación en Educación Psicomotriz. Profesora Asociada en la UB.

Carolina Nieva Boza

Doctora en Educación Física, Pedagoga, Maestra y Psicomotricista. Miembro del Grupo de Investigación en Educación Psicomotriz y Coordinadora del curso de Especialización en Desarrollo Psicomotor de 0-8 años en la UAB.

Lurdes Martínez-Mínguez

Doctora en Ciencias de la Educación, Licenciada en Filosofía y Letras, Maestra especialista de Educación Física y Psicomotricista. Coordinadora del Grupo de Investigación en Educación Psicomotriz y Directora del curso de Especialización en Desarrollo Psicomotor de 0-8 años en la UAB.

Introducción

El juego es un espacio de transformación donde las niñas y niños proyectan, crean y descubren su mundo interior. El juego en general, y el juego simbólico y dramático en particular, son facilitadores del desarrollo integral de la infancia en cada uno de sus diversos ámbitos motores, psíquicos, afectivos y sociales (Abad y Ruíz de Velasco, 2019; Baldwin, 2014; Motos, 2020; Vygotsky, 2020). Sin embargo, la función pedagógica del juego es subestimada en algunas ocasiones, considerándose a veces una pérdida de tiempo (Andrey, 2021).

Estos dos tipos de juego han protagonizado un espacio destacado en entornos diversos de absentismo escolar y aislamiento. Enfatizándose durante el confinamiento provocado por la pandemia Covid-19, enfermedades de larga duración que exigen estancias en el hospital, conflictos bélicos, climáticos y organizaciones sociales, familiares de etnias y planteando desafíos actuales para los entornos escolares. Revisar su recorrido conceptual ahondando en sus similitudes y diferencias y en el papel facilitador del adulto en contextos familiares y escolares puede ayudar a dar respuesta a futuros retos educativos.

Recorrido del juego desde la infancia hasta la actualidad

El juego es un concepto fundamental dentro del ámbito de la sociología de la infancia, que favorece el reconocimiento expresivo del niño como elemento activo de la sociedad (Ferreira, 2021).

Hasta el siglo XVIII existían interrogantes sobre el juego relacionados con su valor ético y aspectos epistemológicos. Era considerado una actividad pueril, que conducía a la ruina personal y social de los jugadores (Aristóteles, 2008).

Es desde la perspectiva de Rousseau (2015) cuando la infancia y las actividades lúdicas obtienen legitimidad pasando a considerarse un elemento fundamental para el desarrollo global del individuo. Es considerado un acto de inteligencia, por su equilibrio entre la asimilación y acomodación y un complemento de la imitación (Bueno, 2019).

Sobre el espacio de juego, Tonucci (2015) enfatiza la relevancia del juego para conocer lo cotidiano y para explorar entornos exteriores, como son las calles de la ciudad, bosques, etc. Estos escenarios estimulan la autonomía de las niñas y niños y permiten la posibilidad de afrontar el propio riesgo, sin la presencia del adulto y con la sensación de seguridad. De esta manera, se sostiene el juego como principal medio de aprendizaje y de relación con el entorno.

Asimismo, hay dos tipologías de juego que se consideran sustanciales para el desarrollo pleno en la infancia: el juego simbólico y el juego dramático. Ambos son indisociables y se destacan en la etapa de Educación Infantil (3-6 años), permitiendo la representación de experiencias diversas que les facilitan el control de la ansiedad asociada a estos momentos de infancia (Garaigordobil, 2016).

Estos dos tipos de juegos surgen cuando las niñas y niños experimentan tendencias irrealizables, crean situaciones imaginarias y amplían relaciones en la esfera familiar, en la escuela y con el entorno. Son un medio para comprender la verdad de las cosas y son actividades que implican superación y esfuerzo (Bueno, 2019; Vygotsky, 2020).

En situaciones de absentismo escolar o aislamiento, el juego simbólico y dramático toman un lugar destacado dentro de los espacios familiares. A menudo los hogares de pequeñas y grandes dimensiones se

El juego es un concepto fundamental dentro del ámbito de la sociología de la infancia, que favorece el reconocimiento expresivo del niño como elemento activo de la sociedad (Ferreira, 2021).

convierten en el principal espacio de juego y asumen escenografías particulares con multiplicidad de usos (Freire-Pérez, 2021).

Las desigualdades en el entorno social de las niñas y niños con los demás limitan las condiciones necesarias para su bienestar físico, cognitivo, emocional y social (Serrano-Díaz et al., 2022), acentuándose algunas diferencias de oportunidades de aprendizaje en aquellas familias con menos recursos sociales y/o económicos.

En diversos momentos la familia es el principal interventor en las situaciones de juego simbólico y dramático, compartiendo experiencias diversas como la imitación a sus padres cocinando, la construcción de viviendas, conversaciones por teléfono, la búsqueda de diferentes usos de una silla, etc.

Por ello es fundamental que el entorno familiar de las niñas y niños tenga las condiciones necesarias y propicias, para que sus padres o tutores les acompañen en estas actividades. Esta situación puede constituir desigualdades, pues exige a las familias tiempo, recursos culturales y emocionales (Tarabini, 2022). En este ámbito Brossa y Gordóvil (2021) refuerzan la importancia de la escuela, por ser un espacio de igualdad de experiencias y aprendizajes.

Los escenarios de aislamiento, de conflicto bélico o climático producen cambios en las niñas y niños pero también en el ámbito escolar; es el caso del confinamiento por la pandemia COVID-19. No obstante, el juego simbólico y dramático tienen un papel relevante para la exteriorización de inseguridades y compensación de carencias de la imagen corporal (Rota, 2015). Jugar potencia la capacidad de las niñas y niños de adaptarse a situaciones, ajustar comportamientos y superar obstáculos (Eines y Mantovani, 2008).

Por otro lado, el adulto es un elemento facilitador ya que estimula e impulsa los momentos de juego. En este ámbito se refuerza la importancia de la reflexión de las maestras y maestros sobre estos momentos, dado que el contacto de la infancia con escenarios de la vida cotidiana es restringido. De aquí la relevancia de ahondar en la teoría de ambos juegos y reflexionar sobre cuáles son sus similitudes y diferencias.

La argumentación anteriormente presentada confirma la importancia del juego simbólico y dramático para la calidad de la intervención educativa, que conduce a una necesaria revisión teórica. Ambos conceptos presentan diversos matices (Laferrière y Motos, 2003) siendo el juego simbólico a través de la imitación más asociado al desarrollo y aprendizaje, y el juego dramático relacionado con la expresión corporal y teatral.

La relevancia del juego simbólico y dramático para el bienestar y desarrollo de las niñas y niños en diversos escenarios, nos lleva a proponer como objetivo de este artículo reflexionar sobre similitudes y diferencias entre el juego simbólico y el juego dramático y su contribución al desarrollo y aprendizaje en entornos escolares y familiares.

El juego simbólico

El juego simbólico señala la plenitud del juego infantil debido a que es una forma de asimilación “de lo real al yo” (Piaget, 2005, p.65). Viña-Gesto y Arufe-Giráldez (2023) apuntan a la posibilidad de vivir experiencias que no serían posibles en otro entorno, como característica propia de este juego. Esta tipología surge de la relación afectiva de las niñas y niños con el objeto *maternizante* y representa una historia vivida con la que se identifican en sus primeros meses (Aucouturier, 2018).

Jugar potencia la capacidad de las niñas y niños de adaptarse a situaciones, ajustar comportamientos y superar obstáculos (Eines y Mantovani, 2008).

El juego simbólico señala la plenitud del juego infantil debido a que es una forma de asimilación “de lo real al yo” (Piaget, 2005, p.65).

Ana Catarina Neves-Menezes, Carolina Nieva Boza, Lurdes Martínez-Mínguez

En la infancia se construyen situaciones de “como si” fueran los personajes, en las situaciones de juego libre desde los 3 años (Blanch & Guibourg, 2016). Además, esta tipología de juego se distingue por ser la primera que surge como propia de los humanos (Aucouturier, 2018).

Es potenciada dentro de un escenario de actividad simbólica, donde las niñas y niños, por medio de su capacidad de activar símbolos, pueden distanciarse de la realidad para crear una acción ficticia. El elemento de fantasía inherente al juego simbólico les permite abstraerse en el juego y, como consecuencia, alejarse de la realidad (Hassinger-Das et al., 2017).

La observación permite la identificación de estas situaciones; no obstante, su definición puede considerarse compleja, por sus características similares al juego dramático y conceptos asociados: imaginación, ficción y representación.

A través de la ficción esta tipología de juego posibilita el desarrollo de la imaginación, permitiendo la construcción de una acción lúdica corporal, como es el temor a caer (Calmels, 2018).

Desde este enfoque, el juego simbólico es una oportunidad del niño por medio del lenguaje, movimiento y creatividad, a través de la vivencia de la ficción, de crear situaciones que le permiten explorar su entorno, tener la oportunidad de errar e interpretar roles, sin la imposición de un resultado o de una presentación a espectadores y sin la intervención del adulto (Aucouturier, 2018).

Contribución del juego simbólico para el desarrollo y aprendizaje

En lo que respecta a las etapas evolutivas del juego simbólico una gran referencia es la perspectiva de Piaget (1997), que sostiene

que las primeras manifestaciones surgen en el estadio pre-operacional del desarrollo de la infancia (2-7 años); se caracteriza esta etapa por la imitación de acciones de lo cotidiano por medio del “como si”.

La imitación es una de las manifestaciones de la función simbólica, siendo crucial en la educación y en la reproducción de modelos familiares y sociales, ya que las niñas y niños asimilan a través de la observación e imitan lo que influye en sus comportamientos (Bueno, 2019).

De acuerdo con González-Moreno y Solovieva (2016), esta función emerge a través de diversos niveles –objetos, gestos, imágenes o palabras– en un primer momento, por medio del juego presimbólico que permite al niño relacionarse con su cuerpo, con el espacio y reconocer su individualidad, separándose de sus padres.

La repercusión del “hacer como si” en el desarrollo del juego simbólico permite destacar el mismo como factor clave de esta forma de juego, porque posibilita a las niñas y niños a distanciarse de la realidad a través de su capacidad de activar símbolos y sus significados.

La argumentación anteriormente planteada corrobora la importancia de las funciones educativas del juego simbólico en la etapa de Educación Infantil (3-6 años), que se exponen a continuación.

En lo que concierne a las funciones cognitivas, se destaca la habilidad de pensar, siendo el juego simbólico la primera forma de las niñas y niños de representar, pensar e imaginar el mundo. La utilización de un lenguaje narrativo en el juego simbólico favorece la capacidad de abstracción en el espacio y el tiempo, contribuyendo para el desarrollo de habilidades de pensamiento de la imaginación y del conocimiento.

En lo que concierne a las funciones cognitivas, se destaca la habilidad de pensar, siendo el juego simbólico la primera forma de las niñas y niños de representar, pensar e imaginar el mundo.

Abad y Ruiz de Velasco (2011) afirman que el juego simbólico es un medio eficaz para la evolución del lenguaje y ampliación de competencias lingüísticas: “en lo que se refiere a estructuras sintácticas, vocabulario, nuevas expresiones, etc.” (p.108), por los intentos del niño de imitar fielmente el lenguaje de los adultos y las relaciones sociales. Por lo tanto, es un medio de aprendizaje lingüístico, ya que el niño necesita comunicarse con sus compañeros de juego. La evolución de las competencias lingüísticas se relaciona con el dominio cognitivo anteriormente nombrado. En algunos contextos de clases sociales y culturales más bajas, sin modelos lingüísticos o de calidad, se puede dificultar el desarrollo comunicativo del niño o niña, creando una brecha digital, y barreras para el aprendizaje “que acaban provocando retrasos en el desarrollo especialmente en el área cognitiva y comunicativa, dificultades en los procesos tempranos de socialización y en la regulación de las conductas” (Arnaiz, 2022, p.104). Concretamente, se señalan brechas competenciales especialmente en los centros educativos de alta complejidad, debido a la ausencia de acompañamiento escolar y familiar. Los contextos desfavorecidos pueden condicionar en el dominio de la lengua vehicular escolar, así como del desarrollo cognitivo, de la autonomía y de las funciones afectivas, como consecuencias educativas de la Covid-19 (Samper, 2020).

Con respecto a las funciones sociales, el juego simbólico les permite asumir y negociar roles, acordar significados que van creando a lo largo de los momentos de juego y facilitar la iniciación de la adquisición de la autonomía (Somolanji y Borovac, 2020).

En relación a las funciones afectivas, se caracteriza por ser un camino natural para la autorregulación pues permite controlar la emoción a través de la experiencia de

representar roles de adultos, generando cambios neuronales (Hassinger-Das et al., 2017).

Las niñas y niños de entornos sociales y económicos más favorables, a través de las situaciones de juego, pueden estrechar las relaciones con su familia, teniendo más oportunidades para crear esas situaciones y permitiendo la observación de aspectos desconocidos en su personalidad (Brossa y Gordóvil, 2021), lo que facilita mantener o aumentar la capacidad de autorregulación. Sin embargo, se advierte para el escenario de las familias en situación de pobreza, donde la ausencia de espacios de juego, sobre todo en las ciudades, que las malas condiciones de vida y la falta de recursos pueden condicionar la capacidad de autorregulación (Arnaiz, 2022).

Por lo tanto, el juego simbólico es una herramienta clave para alcanzar el equilibrio psíquico en sus primeros años de vida, ya que con este juego pueden expresar sus emociones y conflictos, favoreciéndoles la comprensión del universo de los adultos.

El juego dramático

Slade (1978) ha sido uno de los pioneros en la creación de una sistematización teórica del juego dramático, considerando que es un juego que permite crear libremente, experimentar, pensar, comprobar, etc. Es una actividad colectiva, “llevada a cabo por unos participantes que previamente han aceptado unos papeles” (Motos, 2020, p. 28).

Así es posible admitir que este tipo de juego es inherente al desarrollo de las niñas y niños, y tiene un lenguaje donde el cuerpo y la voz se articulan en la infancia. La esencia del juego con estas características se manifiesta cuando este es utilizado como técnica educativa, que privilegia el beneficio exclusivo de las niñas

Por lo tanto, el juego simbólico es una herramienta clave para alcanzar el equilibrio psíquico en sus primeros años de vida, ya que con este juego pueden expresar sus emociones y conflictos, favoreciéndoles la comprensión del universo de los adultos.

y niños. Las situaciones relacionadas con esta tipología de juego son consideradas liberadoras, ya que son próximas de lo cotidiano de los jugadores, para que estos puedan jugar sin condicionamientos (Desgranges, 2006).

En estos momentos las niñas y niños representan, experimentan y disfrutan del juego, con la presencia de una acción con enfoque en dos receptores: los compañeros de juego y los espectadores. Esto genera la necesidad de ser escuchado y escuchar a los demás (Faure y Lascar, 1979).

Por otro lado, puede resultar complejo definirlo pues se vincula a prácticas pedagógicas y teatrales como es el caso de la expresión dramática. Es por ello por lo que se puede considerar como una actividad colectiva o técnica educativa (Motos, 2020).

En 1912 el juego dramático se incorpora a la escuela y se valora la actuación del niño en una situación que le fuera habitual, evitando la utilización de obras teatrales previamente escritas. Esta contribución de Chancelerel tuvo una función importante en la diseminación del juego dramático, como medio de renovación del arte teatral (Laferrière y Motos, 2003).

El enfoque de estos dos juegos se encuentra en el proceso y no en el producto final; es decir, su supuesto reside en las actividades planteadas partiendo de las necesidades del grupo de niñas y niños.

Contribución del juego dramático para el desarrollo y aprendizaje

De acuerdo con Lopes (1989), las primeras manifestaciones del juego dramático en la infancia se expresan en la primera fase evolutiva de este juego que surge entre los cinco y los seis años. La autora advierte que estas etapas no deben ser delimitadas con

rigidez cronológica, y detienen características semejantes en niñas y niños con similares condiciones sociales y culturales.

Vygotsky (2020) refuerza la importancia de su práctica para la mejora del desarrollo social del niño, de sus funciones psicológicas superiores y como forma dramática primaria, invocando elementos relacionados con este tipo de juego.

La improvisación es uno de los elementos nombrados, dado que en los momentos de juego descritos, las niñas y niños experimentan y componen la obra, siendo una creación hablada y parte integrante de la realización de un juego. La peculiaridad de unir el autor, el espectador y el decorador en la misma persona refuerza la importancia del proceso de creación.

Baldwin (2014) afirma que este juego es un medio de aprendizaje multi-inteligente, ya que a través de estrategias dramáticas se anima a crear, expresar y comunicar experiencias y significados utilizando diversas formas estéticas.

Con referencia a las funciones cognitivas, Baldwin (2014) defiende que este juego es un medio de fusión entre el movimiento, la emoción y le prepara para el aprendizaje, potenciando las funciones visuales, espaciales, motoras y auditivas.

En relación con el desarrollo social este tipo de juego posibilita trabajar en grupo y les permite aportar ideas, compartirlas, escenificarlas y comprender otras perspectivas de juego (Eines y Mantovani, 2008).

A propósito de la dimensión afectiva, este tipo de juego favorece la toma de decisiones y sus consecuencias, proporcionándole un espacio de apoyo para entender y debatir impresiones y actitudes. Es una oportunidad de hablar de emociones con los demás de forma segura, de conocimiento psicofísico y

De acuerdo con Lopes (1989), las primeras manifestaciones del juego dramático en la infancia se expresan en la primera fase evolutiva de este juego que surge entre los cinco y los seis años.

de capacidad de integración social (González, 2015). Además el juego dramático favorece su autorregulación a través de la interacción con los demás, existiendo una correlación positiva entre estas variables (Khomais et al., 2019).

En lo que concierne al desarrollo de lenguaje, este juego posibilita su progreso de manera congruente ya que se sostiene a través del uso del habla, construyendo una realidad ficcional (Rosemberg et al., 2015).

En lo referente al ámbito cognitivo, contribuye en su aprendizaje debido a que les anima a la resolución de problemas y fomenta la comprensión del mundo (Gao y Hall, 2019). De esta manera favorece el conocimiento sobre su realidad social, cultural, natural y tecnológica (Fragkiadaki et al., 2021).

La sustentación anteriormente planteada permite comprobar la relevancia del juego dramático en el ámbito educativo, en concreto en la etapa de Educación Infantil (3-6 años), ya

que favorece el desarrollo integral y el aprendizaje teniendo en cuenta el ámbito cognitivo, social, afectivo y motor.

En relación al papel del adulto, tanto en el juego dramático como en el simbólico, es necesario que otorgue y supervise estos momentos de juego, respetando la dinámica individual y colectiva de cada niña y niño (Eines y Mantovani, 2008).

De acuerdo con la sistematización de Brossa y Gordóvil (2021), se reporta que, en algunos entornos familiares, las situaciones de juego han contribuido en la mejora del desarrollo afectivo y cognitivo, favoreciendo su lenguaje, su creatividad y fortaleciendo las relaciones familiares. No obstante, se considera pertinente preguntar qué ha pasado con el regreso a la escuela después de una pandemia, de una larga enfermedad,

de situaciones de absentismo o entornos de aprendizaje poco igualitarios.

Después del retorno de un confinamiento y de absentismo, el maestro debe reflexionar sobre qué situaciones de juego han podido tener las niñas y niños durante la ausencia reforzando la presencia de estos juegos como una herramienta clave para su libertad e individualidad. Por lo tanto, la promoción de ambientes de juego puede ser un medio educativo que nutra la imaginación y proyecte las actividades de los adultos, favoreciendo la superación de obstáculos personales, bien como las situaciones vividas en la pandemia.

En lo referente al ámbito cognitivo, contribuye en su aprendizaje debido a que les anima a la resolución de problemas y fomenta la comprensión del mundo (Gao y Hall, 2019). De esta manera favorece el conocimiento.

Similitudes y diferencias del juego simbólico y del juego dramático

A partir de la revisión teórica del juego simbólico y dramático se ahonda sobre las semejanzas y diferencias encontradas y se presentan en la Tabla nº1 y Tabla nº2.

Tabla 1. Similitudes entre el juego simbólico y el juego dramático

Conceptos clave
Inherentes al desarrollo en la infancia
Son procesos vitales de la naturaleza humana
Presencia del "hacer como si"
Actividades libres y voluntarias, que generan momentos de placer
Acciones espontáneas e improvisadas
No son necesarios objetos específicos
Los objetos adquieren una nueva funcionalidad
No se asocian a la competición
No buscan resultados

En lo referente al ámbito cognitivo, contribuye en su aprendizaje debido a que les anima a la resolución de problemas y fomenta la comprensión del mundo (Gao y Hall, 2019). De esta manera favorece el conocimiento.

Las similitudes presentadas corroboran la importancia de introducir el juego simbólico y el juego dramático en el ámbito escolar y familiar, ya que son inherentes a la naturaleza humana (Huizinga, 2003); se caracterizan por ser acciones espontáneas e improvisadas, sin estar vinculadas con la competición y sin buscar eficacia ni resultados (Abad y Ruiz de Velasco, 2011).

La libertad y el placer son indisociables a lo largo de las situaciones de juego simbólico y dramático. Ambos permiten la manifestación de los celos y fragilidades de las niñas y niños, siendo un medio de expresión y aprendizaje fundamental, que posibilita compartir significados y emociones con los demás (Abad y Ruiz de Velasco, 2019; Franch, 2021). Por lo tanto, son juegos fundamentales para el desarrollo armonioso de diversas dimensiones en la infancia (cognitiva, social, afectiva y psicomotriz) y para su aprendizaje.

En relación a las diferencias encontradas, el maestro debe tener conocimiento de las mismas para poder desarrollar escenarios de juego diversos, atendiendo a matices para la creación de un proceso de aprendizaje ajustado a las características individuales y posibilidades. Este es el caso de las primeras manifestaciones de situaciones de juego simbólico surgidas a los tres años de edad hasta los seis años (González, 2021). En el caso del juego dramático, Slade (1978) propone juegos desde los cinco años de edad, aunque Pavis (1999) afirma que los jugadores pueden tener todas las edades.

En los momentos de juego simbólico se recurre a la palabra y movimiento improvisados y las niñas y niños pueden jugar solos o en grupos. Sin embargo, no se utiliza un guion para establecer acciones. Además no se pretende, como en el de juego dramático, que las niñas y niños sean conscientes de los conceptos asociados al lenguaje teatral: acción, personajes, tiempo y espacio (Motos, 2020).

La intervención del adulto puede desvirtuar los momentos de juego simbólico, por ejemplo, en las situaciones en que las niñas y niños imitan sus padres y madres. En los momentos de juego dramático, cuando es dirigido, es necesaria la supervisión del adulto; por ejemplo, en la creación de diversos escenarios: mercado, hospital, playa, etc.

El análisis de las similitudes y diferencias entre el juego simbólico y dramático permite considerar que estas formas de juego presentan más semejanzas que diferencias; sin embargo, la perspectiva planteada se relaciona solamente con el discurso de los autores que sustentan estas similitudes y diferencias, pudiendo existir otras características, establecidas por otros autores, que promuevan otros cambios y semejanzas.

Tabla 2. Diferencias entre el juego simbólico y el juego dramático

Conceptos clave	Juego simbólico	Juego dramático
Es una técnica educativa	No	Sí
Se puede jugar de forma individual	Sí	No
Se obtiene consciencia de la estructura de la acción teatral	No	Sí
La utilización de un guion para establecer acciones y palabras	No	Sí
Surge a los 3 años de edad	Sí	No
Surge a los 5 años de edad	No	Sí
La intervención/supervisión del adulto puede desvirtuar los momentos de juego	Sí	No
Necesita de la supervisión del adulto – cuando es dirigido–	No	Sí

Se defiende que estas formas de juego utilizadas en el aula de Educación infantil (3-6 años) se pueden complementar y ser un excelente medio de las niñas y niños para el desarrollo de habilidades en los diversos ámbitos de la persona y para la mejora de su propio aprendizaje.

Conclusiones y direcciones futuras

La revisión de la literatura ha permitido reflexionar sobre las similitudes y diferencias entre el juego simbólico y dramático y su contribución al desarrollo y aprendizaje en entornos escolares y familiares.

El juego simbólico y el juego dramático se consideran sustanciales para el desarrollo integral de las niñas y niños en sus diversas dimensiones: cognitiva, social, afectivo y motriz. La relevancia de estas tipologías de juego tiene un impacto positivo en el entorno familiar y escolar, porque estrecha lazos y potencia cambios a través de diversos escenarios de juego. Por ello se verifica que el juego simbólico y dramático son indisolubles e inherentes al desarrollo armónico en la infancia.

Se inscriben como similitudes que estas dos tipologías de juego favorecen el desarrollo global de la infancia. Asimismo, son vitales e intrínsecas no enfocándose en los resultados obtenidos. Son actividades libres, voluntarias, placenteras e improvisadas. Se refieren a la imitación de situaciones del cotidiano sin necesitar objetos.

Como diferencias encontradas se resalta que el juego dramático es una técnica educativa que aporta conciencia de la estructura de la acción teatral y utiliza un guion para establecer acciones. Las primeras manifestaciones del juego dramático surgen a los cinco años, siendo necesaria la supervisión del adulto; por otro lado, el juego simbólico surge a los

tres años, se puede jugar de forma individual y la intervención del adulto puede desvirtuar los momentos de juego.

El papel del adulto tiene un aspecto clave en las situaciones de aprendizaje originadas en los contextos educativos. Es el máximo garante como facilitador de espacios de equidad y de riqueza educativa en centros escolares. En el juego simbólico el docente debe conseguir proporcionar a las niñas y niños un espacio de seguridad emocional y afectiva que facilite emerger sus miedos y sus producciones creativas e imaginativas. En el juego dramático también es necesario que el adulto cree un espacio de confianza y además acompañe en las situaciones de juego, aportando orientaciones y pautas asociadas con el arte dramático y teatral.

En relación a situaciones de absentismo escolar ocasionados por enfermedad, algún tipo de conflicto o por tradiciones socio-familiares de algunas etnias, pueden ocasionar lugares excepcionales que estrechen la relación entre familiares, asumiendo la función de mediar escenarios de juego en sus espacios íntimos habituales. Por lo tanto, los hogares se convierten en espacios de comunicación y seguridad afectiva, permitiendo que pueda aumentar o mantenerse la capacidad de autorregulación de las niñas y niños.

Por otro lado, las situaciones de aislamiento social vividas por el confinamiento produjeron situaciones de desigualdades sociales, en contextos familiares con menos recursos económicos y culturales, debido a las malas condiciones de vida y la ausencia de espacios de juego. Esta realidad pudo afectar al desarrollo cognitivo, afectivo y a su autonomía, creando una brecha digital y discrepancia de oportunidades en el aprendizaje y en su capacidad de autorregulación (Arnaiz, 2022).

El juego simbólico y el juego dramático se consideran sustanciales para el desarrollo integral de las niñas y niños en sus diversas dimensiones: cognitiva, social, afectivo y motriz.

Ana Catarina Neves-Menezes, Carolina Nieva Boza,
Lurdes Martínez-Mínguez

La libertad y el placer son indisociables a lo largo de las situaciones de juego simbólico y dramático.

Como conclusión, las consecuencias de estas situaciones de absentismo escolar y aislamiento no pueden ser olvidadas, sino que los educadores deben ser conscientes de cómo se ha desarrollado el juego simbólico y dramático en contextos familiares para potenciarlo en los entornos escolares. Por lo tanto, se debería partir de estas realidades tan distintas y cómo desde la creación de propuestas educativas se pueden equiparar divergencias y desigualdades vividas, siendo la escuela un espacio de juego que también debe ser favorecedor de la igualdad de aprendizajes.

En lo que concierne a perspectivas de futuro, este artículo destaca la importancia de los profesionales para la promoción de entornos y escenarios educativos relacionados con el juego simbólico y dramático, al ser considerados elementos transformadores dentro del proceso educativo de la etapa infantil. Por ello es necesaria la presencia de estas dos tipologías de juego, tanto en el currículum educativo como en la formación inicial y continua de las maestras y maestros de la etapa infantil, para garantizar unos recursos educativos que frenen desigualdades sociales y promuevan autonomía, confianza en uno mismo y respeto para los demás entre otros.

Referencias

- **Abad Molina, J., & Ruíz de Velasco, M.A.** (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.
- **Arnaiz, V.** (2022). Pandemia Familias a la intemperie. *Retos de futuro en el cuidado del desarrollo infantil*, 103–108. Federación Española de Asociaciones de Profesionales de Atención Temprana-GAT.
- **Aucouturier, B.** (2018). *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. Barcelona: Graó.
- **Baldwin, P.** (2014). *El arte dramático aplicado a la educación: Aprendizaje real en mundos imaginarios*. Madrid: Morata.
- **Bueno, D.** (2019). *Neurociencia para educadores*. Barcelona: Octaedro.
- **Brossa, A., & Gordóvil, A.** (2021). *Compartir la vida Educa*. Barcelona: Eumo Editorial.
- **Fragkiadaki, G., Armeni, A., Zioga, S., & Ravanis, K.** (2021). Dramatic play as a means to explore and support preschool children's thinking about thermal insulation. *Journal of Childhood, Education & Society*, 2(3), 220-234. <https://doi.org/10.37291/2717638X.20212395>
- **Franch, N.** (2021). ¿Qué es lo esencial cuando hablamos de psicomotricidad? *Entrelíneas*, 48, 4-11.
- **Freire-Pérez, E.** (2021). Infancia y Confinamiento. *Prácticas Espaciales de Resistencia. Arte, Individuo y Sociedad*, 33(2), 553-570. <https://doi.org/10.5209/aris.69024>
- **González-Moreno, C. X. & Solovieva, Y.** (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares. *Rev. CES Psicología*, 9 (2),80-99. <http://dx.doi.org/10.21615/cesp.9.2.6>
- **Hassinger-Das B., Toub T.S., Zosh J.M, Michnick J., Golinkoff R., & Hirsh-Pasek K.** (2017). More than just fun: a place for games in playfulearning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico, *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191-218. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.129268>
- **Khomais, S., Al-Khalidi, N., & Alotaibi, D.** (2019). Dramatic Play In Relation To Self-Regulation In Preschool Age. *Contemporary Issues in Education Research* 12, 103-112. <https://doi.org/10.19030/cier.v12i4.10323>
- **Lopes, J.** (1989). *Pega Teatro*. Campinas: Papyrus Editora.
- **Motos, T.** (2020). *Teatro en la educación. (España, 1970-2018)*. Barcelona: Octaedro.
- **Piaget, J.** (2005). *Inteligencia y afectividad*. Madrid: Aique.
- **Rota, J.** (2015). *La intervención psicomotriz. De la práctica al concepto*. Barcelona: Octaedro.
- **Tarabini, A.** (2022, 31 de marzo). *El rept principal: tenir cura de l'educació, en les polítiques i en les pràctiques*. Fundació Bofill. <https://fundaciobofill.cat/blog/tenir-cura-educacio-politiques-practiques>