



El juego dramático como factor de desarrollo en la primera infancia

Mag. Karen Moreira Tricot
moreirak@psico.edu.uy









Las FPS tienen origen social.

Toda función psicológica fue primero una relación entre personas.

El desarrollo consiste en una interiorización de las relaciones sociales.

Las FPS son sistemas psicológicos: pueden presentarse distribuidas entre varias mentes

El desarrollo ontogenético se enmarca en sistemas sociales de actividad.

Depende de las competencias y responsabilidades que un entorno social asigna a los sujetos.

Los grupos sociales difieren en lo que promueven y esperan de sus miembros más jóvenes.



Imitación: selección activa del niño de conductas presentes en el entorno. Carácter implícito.

Juego: selección activa por parte del niño, con distanciamiento de la situación inmediata y con un carácter crecientemente explícito.

Instrucción: selección activa del adulto de conductas/ conocimientos/ actitudes/ valoraciones a transmitir en forma explícita

Implícito



Explícito

Zona de desarrollo próximo (ZDP):

"la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz"

(Vygotski 2000: 133)

Es una actividad cultural.

El valor asignado al juego depende de la forma de vida que adoptan las comunidades humanas.

Sus temas, la forma que adopta, los medios que usa y los tiempos que se le asignan dependen de las características de la vida comunitaria.

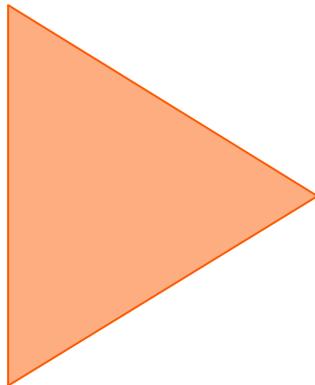
Depende especialmente de cuánto los niños participan de las labores de la comunidad.

(Gaskins, 2014; Rogoff, 2003; Valsiner, 2000)

¿Cómo llega el niño a comprender y dominar el conocimiento de su entorno social?

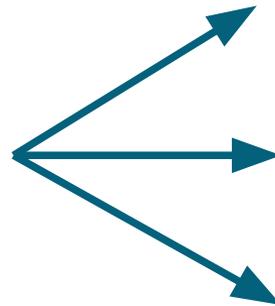


Educación



Trabajo

Juego



promovido

tolerado

restringido

(Gaskins, 2014; Mejía-Arauz, et. al, 2019; Rogoff et. al, 2018)

¿Cuál es la contribución específica del juego al desarrollo infantil?



[...] el juego también crea la zona de desarrollo próximo del niño. En el juego el niño se comporta siempre por encima de su edad, por encima de su comportamiento habitual; en el juego es como si sobresaliera una cabeza por encima de sí mismo. El juego contiene de manera concentrada, como si se tratara del foco de una lente de aumento, todas las tendencias evolutivas: es como si el niño intentara saltar a través del juego por encima de su nivel actual. La relación del juego con el desarrollo puede compararse con la que se da entre la instrucción y el desarrollo[...] El juego es también una fuente de desarrollo y crea la zona de desarrollo próximo. (En esta obra, pp. 129-130).

Lo más importante en el juego no es la satisfacción que el niño recibe a través del juego, sino el uso objetivo y el significado objetivo del juego, del que el niño mismo es inconsciente. Esto significa que involucra desarrollo y ejercicio de todos los poderes y fortalezas latentes

El juego no es una actividad natural, sino cultural, dependiente en amplio grado de la mediación adulta.

- Promueve la capacidad de **imaginar y representar** roles sociales
- Promueve la **toma de conciencia** sobre las relaciones sociales implicadas en los roles asumidos
- Promueve el **distanciamiento** de la experiencia inmediata y la **abstracción**
- Promueve la **capacidad de planificar** la acción

(Bodrova, Germeroth & Leong, 2013; Hakkarainen & Bredikyte, 2015; Vygotski, 1996)

Situación imaginaria

Roles



Reglas

Periodización del juego

	Contenido	Roles	Acciones	Reglas	
Nivel 1	Acciones con objetos	No se nombran, no se asignan, no se planifican	Monótonas, reiterativas, no encadenadas	No dominantes	3 a 5 años
Nivel 2	Acciones con objetos	Se nominan y distribuyen	Semejan la vida real, están encadenadas	Respetan el orden de las acciones pero no rechazan su alteración	
Nivel 3	Interpretación de roles sociales	Están definidos y planificados. Comportamiento determinado por el rol	Determinadas por el rol, se muestran articuladas y se diversifican	Son respetadas y protestan si son violadas. Detectan violaciones producidas por otros, no las propias	5 a 7 años
Nivel 4	Despliegan la conducta apropiada al rol. Interdependencia	La conducta se ajusta al rol. Habla teatral	La reconstrucción de las acciones imita la vida. Son múltiples y reflejan la variedad de la vida	La violación de las reglas es rechazada, y ese rechazo se basa en la racionalidad de la regla	

(Elkonin, 1980)

Periodización del juego

	Contenido	Roles	Acciones	Reglas	
Nivel 1	Acciones con objetos	No se nombran, no se asignan, no se planifican	Monótonas, reiterativas, no encadenadas	No dominantes	3 a 5 años
Nivel 2	Acciones con objetos	Se nominan y distribuyen	Semejan la vida real, están encadenadas	Respetan el orden de las acciones pero no rechazan su alteración	
Nivel 3	Interpretación de roles sociales	Están definidos y planificados. Comportamiento determinado por el rol	Determinadas por el rol, se muestran articuladas y se diversifican	Son respetadas y protestan si son violadas. Detectan violaciones producidas por otros, no las propias	5 a 7 años
Nivel 4	Despliegan la conducta apropiada al rol. Interdependencia	La conducta se ajusta al rol. Habla teatral	La reconstrucción de las acciones imita la vida. Son múltiples y reflejan la variedad de la vida	La violación de las reglas es rechazada, y ese rechazo se basa en la racionalidad de la regla	

Dimensión	Contenido evaluado
Planes	Procesos que anticipan las acciones que se desarrollarán en el juego
Roles	Los personajes que asumen los niños en el curso del juego
Props/ objetos	Los objetos y/o accesorios que utilizan en el curso de juego
Extensión	El tiempo que dura el juego
Lenguaje	Las palabras que emplean durante el juego
eScenarios	Los escenarios que crean y en los que se desarrolla la acción

(Leong & Bodrova, 2012)

5 Fases en la evolución del juego

	1. Primeros guiones	2. Roles en acción	3. Roles con reglas y aparición de los escenarios	4. Roles maduros, escenarios planificados y accesorios simbólicos	5. Dramatización, múltiples temas, múltiples roles y director del juego
Planes	No planifica el juego	No planifica el juego	Planifica los roles, nombra las acciones antes de comenzar el juego	Planifica anticipadamente cada escenario	Los planes incluyen temas elaborados, escenarios y roles complejos. Planifica más tiempo que el que actúa
Roles	No adopta roles	Actúa primero y luego decide los roles. Las reglas son completamente implícitas	Hay roles con reglas que pueden ser transgredidas	Tiene roles múltiples y complejos	Puede desempeñar más de un rol a la vez. Los roles tienen relaciones sociales
Props/Objetos	Juega con los objetos como objetos	Juega con objetos como accesorios. Las acciones con objetos resultan en un rol.	Necesita objetos para los roles	Elije objetos simbólicos y los usa "como si fueran"	Puede ficcionar el objeto en lugar de tenerlo. No necesita accesorios para mantenerse en el rol. Los objetos pueden tener roles
Extensión temporal	Explora objetos pero no escenarios de juego	Crea escenarios que duran unos minutos	Crea escenarios que duran entre 10 y 15 minutos	Crea escenarios que duran 60 minutos o más. Con ayuda puede crear escenarios que duren algunos días.	Crea escenarios que duran todo el día e incluso varios días. El juego puede ser interrumpido y retomado
Lenguaje	Utiliza muy poco lenguaje	Utiliza el lenguaje para describir acciones	Utiliza el lenguaje para describir los roles y las acciones	Utiliza el lenguaje para describir roles y acciones. Utiliza el registro de habla propio de los roles	Utiliza el lenguaje para determinar el escenario, los roles y las acciones. El lenguaje de los libros es incorporado al discurso
Escenarios	No crea escenarios. Puede copiar lo que la maestra hace y dice o seguir las instrucciones de la maestra si el guion es simple y repetitivo	Crea escenarios estereotipados, con comportamientos limitados. Con ayuda de un modelo adulto puede incorporar nuevas acciones al rol.	Juega con guiones familiares. Acepta ideas sobre nuevos guiones.	Juega una serie de escenas coordinadas que cambian en respuesta al deseo de los jugadores. Describe los escenarios, roles y acciones	Juega una serie de escenas coordinadas que cambian en respuesta a los deseos de los jugadores. Incorpora temas de historias y cuentos.

5 Fases en la evolución del juego

	1. Primeros guiones	2. Roles en acción	3. Roles con reglas y aparición de los escenarios	4. Roles maduros, escenarios planificados y accesorios simbólicos	5. Dramatización, múltiples temas, múltiples roles y director del juego
Planes	No planifica el juego	No planifica el juego	Planifica los roles, nombra las acciones antes de comenzar el juego	Planifica anticipadamente cada escenario	Los planes incluyen temas elaborados, escenarios y roles complejos. Planifica más tiempo que el que actúa
Roles	No adopta roles	Actúa primero y luego decide los roles. Las reglas son completamente implícitas	Hay roles con reglas que pueden ser transgredidas	Tiene roles múltiples y complejos	Puede desempeñar más de un rol a la vez. Los roles tienen relaciones sociales
Props/Objetos	Juega con los objetos como objetos	Juega con objetos como accesorios. Las acciones con objetos resultan en un rol.	Necesita objetos para los roles	Elige objetos simbólicos y los usa "como si fueran"	Puede ficcionar el objeto en lugar de tenerlo. No necesita accesorios para mantenerse en el rol. Los objetos pueden tener roles
Extensión temporal	Explora objetos pero no escenarios de juego	Crea escenarios que duran unos minutos	Crea escenarios que duran entre 10 y 15 minutos	Crea escenarios que duran 60 minutos o más. Con ayuda puede crear escenarios que duren algunos días.	Crea escenarios que duran todo el día e incluso varios días. El juego puede ser interrumpido y retomado
Lenguaje	Utiliza muy poco lenguaje	Utiliza el lenguaje para describir acciones	Utiliza el lenguaje para describir los roles y las acciones	Utiliza el lenguaje para describir roles y acciones. Utiliza el registro de habla propio de los roles	Utiliza el lenguaje para determinar el escenario, los roles y las acciones. El lenguaje de los libros es incorporado al discurso
Escenarios	No crea escenarios. Puede copiar lo que la maestra hace y dice o seguir las instrucciones de la maestra si el guion es simple y repetitivo	Crea escenarios estereotipados, con comportamientos limitados. Con ayuda de un modelo adulto puede incorporar nuevas acciones al rol.	Juega con guiones familiares. Acepta ideas sobre nuevos guiones.	Juega una serie de escenas coordinadas que cambian en respuesta al deseo de los jugadores. Describe los escenarios, roles y acciones	Juega una serie de escenas coordinadas que cambian en respuesta a los deseos de los jugadores. Incorpora temas de historias y cuentos.

5 Fases en la evolución del juego

	1. Primeros guiones	2. Roles en acción	3. Roles con reglas y aparición de los escenarios	4. Roles maduros, escenarios planificados y accesorios simbólicos	5. Dramatización, múltiples temas, múltiples roles y director del juego
Planes	No planifica el juego	No planifica el juego	Planifica los roles, nombra las acciones antes de comenzar el juego	Planifica anticipadamente cada escenario	Los planes incluyen temas elaborados, escenarios y roles complejos. Planifica más tiempo que el que actúa
Roles	No adopta roles	Actúa primero y luego decide los roles. Las reglas son completamente implícitas	Hay roles con reglas que pueden ser transgredidas	Tiene roles múltiples y complejos	Puede desempeñar más de un rol a la vez. Los roles tienen relaciones sociales
Props/Objetos	Juega con los objetos como objetos	Juega con objetos como accesorios. Las acciones con objetos resultan en un rol.	Necesita objetos para los roles	Elige objetos simbólicos y los usa "como si fueran"	Puede ficcionar el objeto en lugar de tenerlo. No necesita accesorios para mantenerse en el rol. Los objetos pueden tener roles
Extensión temporal	Explora objetos pero no escenarios de juego	Crea escenarios que duran unos minutos	Crea escenarios que duran entre 10 y 15 minutos	Crea escenarios que duran 60 minutos o más. Con ayuda puede crear escenarios que duren algunos días.	Crea escenarios que duran todo el día e incluso varios días. El juego puede ser interrumpido y retomado
Lenguaje	Utiliza muy poco lenguaje	Utiliza el lenguaje para describir acciones	Utiliza el lenguaje para describir los roles y las acciones	Utiliza el lenguaje para describir roles y acciones. Utiliza el registro de habla propio de los roles	Utiliza el lenguaje para determinar el escenario, los roles y las acciones. El lenguaje de los libros es incorporado al discurso
Escenarios	No crea escenarios. Puede copiar lo que la maestra hace y dice o seguir las instrucciones de la maestra si el guion es simple y repetitivo	Crea escenarios estereotipados, con comportamientos limitados. Con ayuda de un modelo adulto puede incorporar nuevas acciones al rol.	Juega con guiones familiares. Acepta ideas sobre nuevos guiones.	Juega una serie de escenas coordinadas que cambian en respuesta al deseo de los jugadores. Describe los escenarios, roles y acciones	Juega una serie de escenas coordinadas que cambian en respuesta a los deseos de los jugadores. Incorpora temas de historias y cuentos.

- El juego es una actividad cada vez más solitaria.
- Los niños interactúan menos con jugadores expertos (niños mayores)
- Los niños juegan cada vez menos con los adultos
- Los niños juegan cada vez más con réplicas de objetos reales (deterioro de la situación imaginaria)
- Formalización temprana de la actividad escolar



• **Modo A:** juego libre y espontáneo, sin intervención del adulto, ligado al interés del niño. Revelaría necesidades, intereses, disposiciones y patrones de aprendizaje. Adulto responsivo y disponible

• **Modo B:** juego guiado por el adulto. La situación educativa tiene en cuenta las posibilidades abiertas por el juego, con el adulto facilitando la aparición de procesos

• **Modo C:** juego al servicio de los objetivos del adulto. “*brócoli envuelto en chocolate*”. El juego sirve a los propósitos del adulto, y sólo en esa medida es incorporado a la programación escolar

No directivo



Directivo

¿Cuál es el papel de los adultos el juego?

- Favorecer la planificación
- Favorecer la adopción de roles y la toma de conciencia sobre los roles
- Favorecer el uso de objetos simbólicos, más que de réplicas
- Evitar la saturación de juguetes
- Favorecer la creación de escenarios complejos



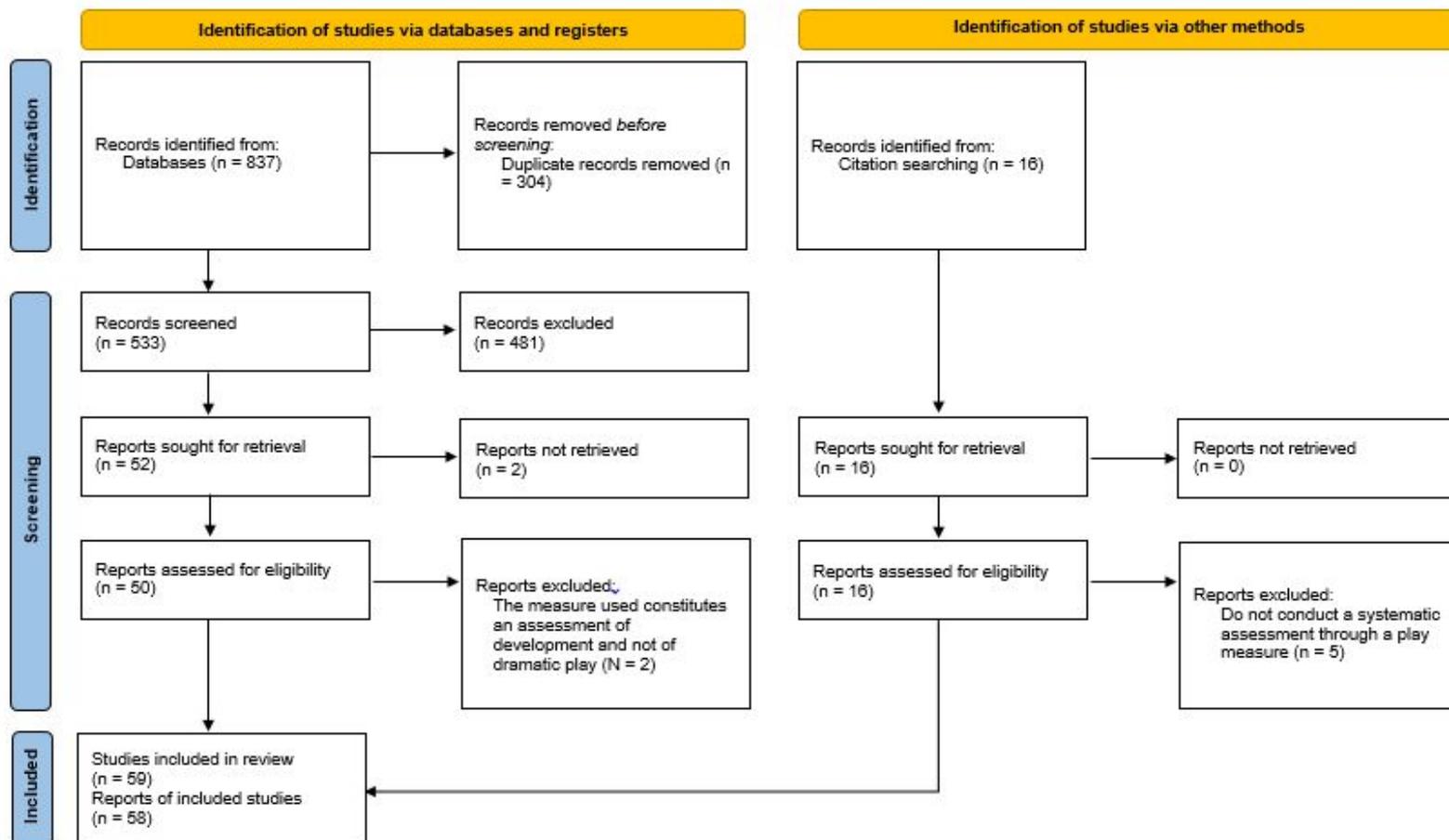
Importancia de evaluar el juego

- Intervención: establecer un nivel de juego nos permite saber de qué manera intervenir
- Investigación: nos permite estudiar las relaciones entre el juego y distintas áreas del desarrollo de los niños

¿Cómo podemos evaluar el juego?

Revisión sistemática:

Figure 1: flow diagram of study selection.



1. Peer Play Scale (Howes, 1980)
2. Smilansky Scale for the evaluation of dramatic and sociodramatic play (Smilansky, 1990)
3. Test of Pretend Play (Lewis, Boucher & Astell, 1992)
4. Play System (Farmer Dougan, 1999)
5. Child-Initiated Pretend Play Assessment (Stagnatti, 2000)
6. Play Observation Scale (Rubin, 2001)
7. Afect in Play Scale - Preschool (Kaugars & Russ, 2009)
8. The Checklist for the evaluation of the level of play and self-regulation skills (Hakkarainen, et al., 2015)
9. Dyadic Pretend Play Assessment (Jaggy, et al., 2020)
10. The Play Matrix (Veraksa, Veresov & Sukhikh, 2021)

Limitaciones de los instrumentos

- Evaluaciones parciales: Se encontraron tres instrumentos comprensivos (que incluyeron 3 o más dimensiones evaluadas de forma específica). De ellos, sólo uno (DPPA) tiene ítems que evalúan directamente todas las dimensiones relevantes del juego dramático.
- Evaluaciones inespecíficas: Tres instrumentos no evalúan ninguna dimensión de manera específica

Inesp. / Esp.	PPS ... el niño realiza al menos una de las siguientes: nombra los roles/ asigna roles explícitamente (Roles), se sale del rol para cambiar el guión (Escenario), propone qué simular/ le realiza sugerencias a otro niño (Planes)..[...]
	DPPA , Planificación: No hay planificación/Simple planificación sin acción/ Una simple acción planificada/Una planificación sencilla.

- Las dimensiones más evaluadas fueron props y roles (5 instrumentos) mientras que planes fue incluida sólo por dos instrumentos (DPPA y Play Matrix)
- En todos los casos se obtiene un nivel de juego individual del niño, no contemplando el carácter social del juego.

- No hay instrumentos traducidos al español ni adaptados para nuestro contexto

Importancia de validar un instrumento que se adapte a la realidad de las aulas de nuestro contexto:

- comportamientos observables
- dinámica de las actividades
- cantidad de niños
- cantidad de adultos

The Checklist for the evaluation of the level of play and self-regulation

Dyadic Pretend Play Assessment

- Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2013). Play and Self-Regulation, Lessons from Vygotsky. *American Journal of Play*, 6(1), 111–123.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Gaskins, S. (2014). Clindren's play as cultural activity. In L. Brooker, M. Blaise, & S. Edwars (Eds.), *Play and earning in early childhood* (First, pp. 31–42). Los Ángeles: SAGE Publications.
- Hakkarainen, P., & Bredikyte, M. (2015). How play creates the Zone of Proximal Development. In S. Robson & S. Flannery Quinn (Eds.) *The Routledge international handbook of young children's thinking and understanding* (pp. 31–42). New York. Leong, D. J., & Bodrova, E. (2012). Assessing and scaffolding make-believe play. *YC Young Children*, 67(1), 28–34.
- Mejía Arauz, R., Dexter, A. L., Rogoff, B., & Aceves-azuara, I. (2019). *Children's Social Worlds in Cultural Context*. Children's Social Worlds in Cultural Context. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-27033-9>
- Moreira, K., & Quiles, S. (2016). El viaje a la abstracción no se hace solo El papel de los adultos en el desarrollo del juego infantil. In E. y D. H. Instituto de Psicología (Ed.), *Educación y Psicología en el siglo XXI* (pp. 1–8). Montevideo.
- Rogoff, B. (2003). *The Cultural Nature of Human Development*. New York: Oxford University Press.
- Rogoff, B., Coppens, A. D., Alcalá, L., Aceves-Azuara, I., Ruvalcaba, O., López, A., & Dayton, A. (2017). Noticing Learners' Strengths Through Cultural Research. *Perspectives on Psychological Science*, 12(5), 876–888. <https://doi.org/10.1177/1745691617718355>
- Rogoff, B., Dahl, A., & Callanan, M. (2018). The importance of understanding children's lived experience. *Developmental Review*, 50(June), 5–15. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2018.05.006>
- Ryabkova, I., Smirnova, E., & Sheina, E. (2017). Characteristics of preted role play. In T. Bruce, P. Hakkarainen, & M. Bredikyte (Eds.), *The Routledge international handbook of early childhood play* (pp. 87–96). New York: Routledge International Handbooks.
- Valsiner, J. (2000). *Culture and human development*. Oxford, UK: SAGE Publications.
- Vygotski, L. (1996). *Obras Escogidas IV: Psicología Infantil*. Madrid: Visor.
- Weisberg, S., Kittredge, A. K., Hirsh-Pasek, K., Michnick-Golinkoff, R., & Klahr, D. (2015). Education Play. *Phi Delta Kappan*, (Abril), 8–13.
- Wood, E. (2014). The play -pedagogy interface in contemporary debates. In E. Brooker, M. Blaise, & S. Edwards (Eds.), *The Sage Handbook of Play and learning in early childhood* (pp. 145–156). London: SAGE Publications.

¡Muchas gracias!

moreirak@psico.edu.uy