El juego sociodramático en Educación Infantil

Emma Lobato, profesora de Educacción Infantil y licenciada en Psicología y Pedagogía, ha analizado, en el trabajo que resumimos, los comportamientos de niños y niñas de cinco años en el denominado juego sociodramático, para comprobar si se percibían diferencias en relación al género a esta edad. A partir de los resultados, concluye que las diferencias de género se manifiestan de forma muy temprana en el juego sociodramático y que, a través de él, niños y niñas ensayan comportamientos futuros, por lo que la autora incluye una propuesta coeducativa.

¿Juego sociodramático?

Una escuela verdaderamente coeducativa no es una institución neutral donde se educa de igual forma, y en el mismo espacio a niños y a niñas; sino una institución que trata de reducir las desigualdades entre los individuos de cada sexo.

El juego sociodrámatico o juego complejo de representación de roles, es la forma de juego más frecuente entre los niños y niñas del segundo ciclo de Educación Infantil. Jugar a papás y mamás, a las tiendas o a los médicos, es algo que ocurre a diario en las clases de Educación Inicial. De hecho en todas ellas existe el rincón de la casita con juguetes que reproducen los objetos reales del interior de los hogares: cochecitos, cocinita, bañera, muñecos, etc. Pero nos hemos preguntado alguna vez, por qué hacen esto nuestros estudiantes, o qué aprendizajes se desprenden de este tipo de actividades.

La profesora Lobato, indica que como docente de esta etapa con dieciséis años de experiencia ha visto practicar este tipo de juegos en sus clases en muchísimas ocasiones. Durante años ha visto como niños y niñas reproducían los comportamientos adultos y practicaban sus conocimientos sociales en el escenario del aula.

Ha visto a las niñas, con mucha más frecuencia que a los niños, cuidar de los muñecos, cocinar, planchar, fregar los platos. Ha visto a los niños, con mucha más frecuencia que a las niñas, utilizar herramientas, practicar conductas violentas fingiendo ser animales o personajes mágicos, pero nunca se detuvo a observar en detalle esos comportamientos y tampoco realizo nunca una intervención activa en este tipo de juegos, al menos nada que fuese más allá de evitar conflictos o abusos entre compañeros/as. Aunque si se preguntaba a menudo cómo eran tan distintos los comportamientos de varones y mujeres a tan temprana edad. Tampoco nunca recogió, en el proyecto curricular, ni en la programación los objetivos de estas actividades.

Para integrarse y ser aceptado como persona, cada individuo debe declararse perteneciente a una de las dos categorías de género y excluido de la otra, necesita identificarse como fémina o como varón.

En realidad tuvieron que pasar muchos años antes de que ella cayera en la cuenta de que este tipo de juegos son un reflejo de los aprendizajes sociales y constituyen un campo abonado de aprendizaje y desarrollo. Merece la pena, por tanto, reflexionar sobre ello y hacerlo visible en el currículo. Después de leer a Piaget, Vygotski, Elkonin, Bruner, Ortega y muchos otros, decidió investigar sobre el tema para buscar una forma de intervenir como educadora en el aula en un sentido coeducativo.

Respecto a este concepto, indica la profesora, se debe tener en cuenta que una escuela verdaderamente coeducativa no es una institución neutral donde se educa de igual forma, y en el mismo espacio a niños y a niñas; sino una institución que trata de reducir las desigualdades entre los individuos de cada sexo.

Un planteamiento verdaderamente coeducativo supone una intervención activa por parte del docente en el aprendizaje de actitudes y comportamientos sociales, morales y afectivos. Una vez comprendida la importancia del juego de representación de roles en los aprendizajes sociales ¿por qué no utilizar este juego como recurso para desarrollar estos aprendizajes?

Muchos de los docentes atribuyen a factores géneticos las diferencias de género o a lo que de forma tan abstracta llamamos sociedad. La escuela contribuye, como otras instituciones, a favorecer las desigualdades. Tomemos conciencia y hagamos algo al respecto. No podemos esperar que nada cambie si desde nuestro papel nos dedicamos a perpetuarlo.

El juego imita a la vida

El juego sociodramático proporciona un terreno propicio para la comunicación y la interacción entre iguales, ofreciendo un marco adecuado para el consenso, para llegar a acuerdos entre compañeros/as de juego; proporcionando un escenario ideal, donde cada uno puede exponer sus ideas sin temor a equivocarse, porque sólo se trata de un juego; y esto da un margen de error y una libertad de acción que pocas veces se vive en otras actividades en el marco escolar.

En el juego socio-dramático practican lo que saben sobre el mundo social en el que viven; sobre temas como la familia, la escuela, centro de salud, comercios, etc. y también sobre las relaciones con las personas, como expresan su cariño, como actúan cuando se enfadan, etc. Los niños y niñas acumulan la información recogida a través de sus experiencias personales en esquemas cognitivos, que nunca están exentos de componentes afectivos, y utilizan estos esquemas para desplegar el juego de representación.

Podemos decir, sin temor a equivocarnos que el juego imita a la vida. Pero tiene la ventaja de que en esta actividad el error no está penalizado (Bruner, 1984). Los individuos aprenden los comportamientos sociales a la vez que participan en ellos y para sentirse aceptados como sujetos socialmente competentes, necesitan además, identificarse, o al menos aceptar, los roles que de una u otra forma la sociedad impone, entre los que se encuentran los roles de género, muy enraizados con la propia identidad.

Por tanto para integrarse y ser aceptado como persona, cada individuo debe declararse perteneciente a una de las dos categorías de género y excluido de la otra, necesita identificarse como fémina o como varón. Los esquemas de género que se desarrollan son fruto de las experiencias sociales en las que se refuerzan las conductas socialmente aceptadas y se castigan, o no se refuerzan las conductas desaprobadas. Una sonrisa o un ligero gesto bastan en muchos casos para modificar los comportamientos. Por ejemplo cuando un niño se pinta los labios o juega con un coche para bebes, un gesto de desaprobación puede ser determinante para entender que su conducta no es la adecuada.

A medida que esto ocurre los niños y niñas van desarrollando sus propias construcciones mentales de lo que debe ser o hacer un chico o una chica y lo que no debe ser o hacer. Tampoco debemos dejar de lado la influencia de la imitación de modelos y del aprendizaje por observación, que permite que niños y niñas se identifiquen con personajes socialmente reconocidos que coinciden con su propio género.

Docentes varones en la Educación Infantil

Quizá sea este el momento y el lugar para proponer una acción positiva, para que se incorporen más docentes varones a la Educación Infantil. De esta forma, los modelos que se ofrecerían en esta importante etapa, que supone además de aspectos educativos conductas de cuidado y atención, incluiría personas de ambos sexos por igual evitando, como ocurre en la actualidad, que al ser desempeñados en su inmensa mayoría por mujeres, los/as estudiantes que están educando asocien estas actividades como exclusivas del género femenino.

Pero si queremos hacer del juego sociodramático que se practica en el marco escolar un recurso para el aprendizaje de pautas sociales de comportamiento que no estén encorsetadas por el estereotipo, si queremos favorecer una variedad de formas de constituirse en hombre o en mujer ¿qué podemos hacer? ¿Podemos, como decía Bruner, constituirnos en ingenieros del juego?

Para responder a esto lo primero que necesitamos es conocer la cultura lúdica de nuestros/as alumnos/as. Y además debemos tener presente que el juego es una actividad placentera; y si nuestra intervención se hace bruscamente, con excesivo dirigismo, el juego pierde gracia y muere. Por tanto la actitud abierta y colaboradora

del docente es imprescindible para que los cambios sean aceptados, pues no hay nada que los/as niños/as perciban más claramente que la diferencia entre una propuesta lúdica sincera y la pretensión del adulto de que el juego se convierta en un trabajo. Por esto es necesario en primer lugar observar y analizar la cultura lúdica del aula, para poder adecuar las propuestas de juego a las características de los estudiantes que se tiene.

El resultado de las observaciones nos permite afirmar que niños y niñas juegan de forma distinta, y que estas diferencias se orientan en la dirección de los estereotipos de forma que:

- Las niñas desarrollan más conductas de cuidado y atención a otras personas, sean estas representadas por muñecos o compañeros/as de juego, que los varones.
- Cuando los varones realizan conductas de cuidado, parecen sentirse ridículos, se ríen y burlan de sus propios comportamientos y hacen comentarios jocosos sobre los muñecos-bebé.
- Las niñas presentan posturas más próximas a las reales en el cuidado de bebés, en la forma de coger los muñecos, arroparlos, darles la papilla, etc. que las que utilizan los niños.
- Las niñas realizan también más labores domésticas como planchar, tender, fregar, cocinar, etc. que sus compañeros varones.
- Los niños protagonizan más conductas violentas o agresivas durante el juego, sean estas reales o simuladas.
- Los niños se identifican con mayor frecuencia que las niñas con animales o personajes malvados que agreden o atacan a los otros.
- Cuando el grupo que juega es mixto las conductas lúdicas se manifiestan menos estereotipadas que cuando los grupos de juego están compuestos únicamente por uno de los dos sexos.
- El rol de madre es desempeñado con mucha frecuencia por las niñas durante estos juegos. En cambio el rol paterno aparece con menor frecuencia en los niños.
- Las conductas diferenciales se mantienen en los distintos escenarios de juego, aunque se observan ciertas diferencias: Varones y mujeres presentan conductas más estereotipadas en los ámbitos de dominancia de uno y otro género que en los ámbitos neutros. Es decir que las niñas se aproximan más al estereotipo femenino cuando el escenario es la casita que cuando es el Restaurante o el Centro de Salud; y los niños se comportan de forma más esteriotipada en el taller mecánico que en los escenarios considerados neutros.

Ambos, niños y niñas, utilizan algunas conductas evasivas para huir del escenario y variar el guión:

- Salir del escenario: algunas veces con la disculpa de ir al baño o sin disculpa alguna los/as jugadores/as abandonan el escenario de juego. Los niños lo hacen con más frecuencia en la casita y las niñas en el taller.
- Transformación de objetos de forma incoherente con el escenario: Los niños, por ejemplo, en el rincón de la casita transformaban con mucha frecuencia la tabla de planchar en un "escudo de guerrero". Las niñas, por su parte hacían de los tornillos del taller comida de juguete.
- Transformación de personajes incongruentes con el escenario: los niños con frecuencia tomaban papeles de animales como tiburones, tigres, leones mientras jugaban en la casita. Las niñas se convertían en princesas en el taller.

Aunque estas conductas evasivas son utilizadas por los dos sexos para modificar el escenario o la dirección del juego, son más frecuentes en los varones que en las niñas.

Propuestas de actuación

Una vez estudiados los distintos comportamientos lúdicos la Profesora Lobato hace

unas propuestas de actuación para los docentes de educación infantil:

- En primer lugar se deberían debatir en las reuniones de ciclo y hacer visibles en el currículo y en la programación de aula los objetivos del juego sociodramático desarrollado en los rincones de juego con una orientación coeducativa. Un ejemplo de objetivo sería desarrollar conductas de cuidado y atención a otras personas en el rincón de la casita, o ampliar el repertorio de conductas lúdicas de chicos y chicas orientándolos/as hacia identidades de género abiertas.
- Favorecer los agrupamientos mixtos, evitando que los grupos de juego se constituyan en función del género.
- Organizar los rincones de juego de forma rotativa. Si se les deja a ellos y ellas elegir el rincón de juego se asientan más en el estereotipo.
- Realizar propuestas de juego variadas y amplias que incluyan ámbitos de dominancia femenina, masculina y neutra.
- Ampliar los esquemas que niños y niñas tienen sobre roles, instituciones o situaciones sociales para favorecer el enriquecimiento del juego y disminuir las conductas evasivas que antes hemos explicado. Esto puede hacerse a través de videos, visitas a establecimientos o lugares de trabajo (taller mecánico, fábricas, construcciones, talleres de costura…), conversaciones en gran grupo o escenificaciones sobre el tema en el aula.
- Y sobre todo estar atentos/as a los comportamientos diferenciales para intervenir en el juego con actitud abierta, proponiendo opciones distintas y situaciones nuevas, que lleven a niños y a niñas a ampliar sus esquemas lúdicos en las parcelas en las que se muestran más pobres y estereotipados. Por ejemplo proponiendo en la casita que era el padre el que llevaba a los hijos/as al colegio.

La conclusión de esta experiencia es que aún queda mucho trabajo por hacer. Que las diferencias de género, que muchos de los docentes atribuyen a factores genéticos o lo que de forma tan abstracta llamamos sociedad; se manifiestan desde muy temprano. Y la escuela contribuye, como otras instituciones, a favorecer las desigualdades, a menos que tomemos conciencia y hagamos algo al respecto. No podemos esperar que nada cambie si desde nuestro papel nos dedicamos a perpetuarlo.