



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 181, TEPIC.

“UTILIZACION DEL JUEGO SIMBOLICO EN EL AULA EN RELACION CON EL  
CONOCIMIENTO SOCIAL DEL NIÑO PREESCOLAR”

TESINA (MODALIDAD ENSAYO)

PRESENTA:

**Irma Briseño Rodríguez**

Para Obtener el Título de:

**LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR**



Tepic, Nayarit, 1997

**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION**

Tepic, Nayarit; a 26 de abril de 1997.

C. PROFRA. IRMA BRISEÑO RODRIGUEZ  
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "UTILIZACION DEL JUEGO SIMBOLICO EN EL AULA EN RELACION CON EL CONOCIMIENTO SOCIAL DEL NIÑO PREESCOLAR " opción tesina modalidad ensayo.

A propuesta del Asesor C. Profr. JULIO CESAR ROMERO RAMOS , manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.



SEP  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA  
NACIONAL  
UNIDAD U P N 181  
TEPIC NAYARIT

ATENTAMENTE  
EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN - 181

M. en C. ARTURO RAMOS

**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA**  
**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

*UNIDAD U.P.N. 181*

*“ UTILIZACION DEL JUEGO SIMBOLICO EN EL AULA EN  
RELACION CON EL CONOCIMIENTO SOCIAL DEL NIÑO  
PREESCOLAR “*

***IRMA BRISEÑO RODRIGUEZ***

PRESENTA:

LA TESINA (MODALIDAD ENSAYO) PARA  
OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN  
EDUCACION PREESCOLAR

TEPIC, NAYARIT, 1997.

## *DEDICATORIAS*

A MI ESPOSO RAFAEL  
POR SU COMPRENSION  
Y APOYO EN LOS  
MOMENTOS DIFICILES

A MI MADRE  
POR SU PACIENCIA  
Y ESMERO EN CUIDAR  
A MIS HIJAS

A MIS HIJAS  
SALIM Y DENESSE  
POR ESTAR SIEMPRE  
CONMIGO

## INDICE

INTRODUCCION	
CAPITULO I FORMULACION DEL PROBLEMA	1
1.1 TRASCENDENCIA DEL JUEGO Y EL JUEGO SIMBOLO EN LA EDUCACION PREESCOLAR	1
1.2 EL JUEGO SIMBOLO EN RELACION CON EL CONOCIMIENTO SOCIAL DEL NIÑO PREESCOLAR	5
1.3 EL JUEGO PRINCIPAL ACTIVIDAD DE LA EDUCACION PREESCOLAR	7
1.4 PROPOSITOS QUE SE PRETENDEN ALCANZAR CON LA REALIZACION DEL PRESENTE ENSAYO	8
CAPITULO II MARCO TEORICO CONCEPTUAL	12
2.1 EL JUEGO Y SU NATURALEZA	12
2.2 CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR Y EL JUEGO SIMBOLO	18
2.3 EL JUEGO SIMBOLO	24
2.4 EL CONOCIMIENTO SOCIAL DEL NIÑO Y EL JUEGO SIMBOLO	34
CAPITULO III CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	41
BIBLIOGRAFIA	45

## INTRODUCCION

La utilización del juego simbólico en el aula en relación con el conocimiento social del niño preescolar es el tema que se aborda en el presente ensayo; en el cual se describen los precedentes históricos de la Educación Preescolar y en particular la importancia del juego. En el segundo capítulo se desarrolla el análisis teórico de las características del desarrollo del niño preescolar, observándose que el juego simbólico es su actividad primordial.

Al mismo tiempo se hace un análisis teórico sobre el juego y su naturaleza y el juego simbólico basada en varias teorías, haciendo una comparación de estas y aportando conceptos propios de la experiencia adquirida. Por otra parte se hace mención de la importancia que tienen los juguetes en relación con el juego simbólico.

Finalmente se proporcionan sugerencias para implementar en el método de proyectos el juego, así como de valerse del juego simbólico para incentivar un continuo proceso de simbolización en el juego social y cognostivo del niño.

*TEMA: UTILIZACION DE JUEGO SIMBOLICO EN EL AULA  
EN RELACION CON EL CONOCIMIENTO SOCIAL DEL  
NIÑO PREESCOLAR*

C A P I T U L O    I

FORMULACION DEL PROBLEMA

**1.1. Trascendencia del juego y el juego simbólico en la Educación Preescolar.**

No comienza a haber Educación Preescolar, propiamente dicha hasta que se produce el nacimiento de los Sistemas Públicos de Educación en la primera mitad del siglo XIX, donde Federico Froebel aporta su vocación pedagógica mediante el establecimiento del primer modelo formalizado de Educación Preescolar, denominándolo Jardines de Infancia.

Froebel señala que el Jardín de Niños es una institución donde expertas jardineras cultivan plantas humanas, dejando que su naturaleza obtuviera el desenvolvimiento más espontáneo posible a través del juego, convirtiéndose éste en la parte más fundamental del proceso educativo.

Federico Froebel, fué el mejor diseñador práctico del juego y su aplicación en la educación, dándole vital importancia al mismo para el desarrollo infantil del niño.

Algunas teorías psicológicas entre ellas la de Gross (1896) sobre el juego llevaron a la identificación entre infancia y juego. Observando en este un valor adaptativo de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia del individuo.

Asimismo Piaget, Vigotsky, Bruner y Freud afirman que el juego es importante para el desarrollo infantil. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto.

La actividad lúdica es un hecho de indiscutible realidad y trascendencia en la vida del niño, tal es la importancia que la Educación Preescolar le da, que su programa proporciona una fundamentación teórica respecto al método de proyectos el cual permite al educador vincular este método de trabajo colectivo con el desarrollo de la personalidad de niño, a fin de favorecerla en forma creativa respetando sus intereses lúdicos. Al mismo tiempo el programa incluye lecturas que abordan la necesidad de promover la creatividad y el aprendizaje a través del juego. El juego en la educación preescolar es una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades, ya que es la actividad principal que realiza.

En la etapa del niño preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social; pero esta característica no fue tomada en cuenta cuando elaboraron en 1979 el Programa de Educación Preescolar; ya que esta la consideraron eminentemente formativa, basada en las



necesidades madurativas de la población a la que va dirigida y no a las necesidades del niño; siendo el juego una forma de entretenimiento.

En este tiempo la Educación Preescolar se considera como el nivel educativo encaminado a proteger y promover la educación normal del niño de los 4 a los 6 años de edad, etapa de trascendentes cambios en la actividad mental y formación de importantes bases en la estructura de la personalidad.

En el P.E.P. 79 se concibe el aprendizaje como un proceso que implica fundamentalmente una incorporación de elementos externos y ante esta concepción del aprendizaje, el niño es considerado como un ser pasivo cuyo proceso de conocimientos están dirigidos desde fuera por los adultos.

No es así como concibe la educación del niño en el P.E.P. en 1982 ya que responde a la necesidad de orientar la labor docente de las educadoras del país con el fin de brindar a los niños de 4 a 5 años una atención pedagógica congruente con las características propias de esta edad; se toman en cuenta teorías como las de Freud, en cuanto al desarrollo de la afectividad a partir de las relaciones tempranas y como las de Wallon y Piaget, que demuestran la forma como se construye el pensamiento desde las primeras formas de relación con el medio social y material.

En el P.E.P. 82 las características se basan en niños durante el período preoperatorio señalando que al inicio de este aparece la función simbólica o capacidad representativa como un factor determinante para la evolución del

pensamiento. Este se distingue claramente en el juego simbólico en el cual el niño representa papeles que satisfacen las necesidades afectivas e intelectuales de su yo.

El juego simbólico es una de las expresiones más notables y características de las actividades del niño. Siendo tomado como parte importante en el P.E.P. 82; pues aunque su contenido este organizado en 10 unidades existen sugerencias para que el niño juegue; ya que por medio de esto el niño va a lograr su conocimiento.

Aun así este programa no es adecuado pues la mayoría de las educadoras lo manejan como si fuera un recetario de cocina; no aportando sugerencias para ampliar los contenidos de aprendizaje.

El juego en el programa de Educación Preescolar en 1992 es la actividad principal del niño preescolar ya que a través de este el niño manifiesta sus emociones.

Es decir el juego es un espacio simbólico donde se recrean los conflictos, donde el niño elabora y da un sentido a lo que provoca sufrimiento y miedo; y volver a disfrutar de aquello que le provoca placer.

Ante esta actividad principal el P.E.P. 92 aporta un propuesta organizativa y metodológica a través de la estructuración por proyectos. Estos

consiste en planear juegos y actividades que responden a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño.

"El proyecto es una organización de juegos y actividades propios de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, problema o a la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos". (1)

Como podemos observar esta forma de trabajo reconoce y promueve el juego y la creatividad como expresiones del niño.

## 1.2 El juego simbólico en relación con el conocimiento social del niño preescolar.

El juego simbólico consiste en hacer funcionar cualquier objeto como un animal, etc., o incluso como otro objeto diferente del utilizado, así como también representa y vivencia situaciones que el niño atraviesa en su entorno natural y social, evocándolas y transfiriéndolas en los juegos que realiza tanto individual como colectivamente, siendo su principal característica la utilización de la imaginación en situaciones reales que le han producido un conflicto emocional y que en la ausencia de los objetos o situaciones que han originado el problema pueden dar rienda suelta a sus emociones y resolver satisfactoriamente.

(1) S.E.P. Programa de Educación Preescolar 1992. México, D.F. pag. 18

El juego simbólico es el que más realiza el niño en la etapa preescolar; todos sus juegos se relacionan con el conocimiento social que poseen, pues el material de estos juegos es sin duda un material social: como el jugar a los médicos, los niños exploran en ellos las relaciones entre los adultos y de estos con los niños. Así mismo se explican en que consiste ser médico u otro personaje que caracterizan.

El juego simbólico que los niños realizan no se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones.

La experiencia obtenida de la práctica docente a lo largo de varios años ha permitido observar el juego simbólico; porque cuando lo realizan los niños sin vivenciarlo se brincan detalles que ayudarían a obtener su conocimiento social y lo contrario sucede cuando el niño lo vivencia se producen cambios notables en el contenido de sus juegos y las acciones se coordinan y se definen los papeles.

El juego simbólico es un recurso que puede utilizar el docente para realizar las actividades educativas, siempre y cuando tome en cuenta el conocimiento social que tiene el niño; ya que éste nos permite apreciar los conflictos afectivos que tiene el niño y la manera en que se le va a ayudar.

### 1.3 El juego principal actividad de la Educación Preescolar.

Dentro de los objetivos primordiales de la Educación Preescolar, el juego es considerado como la principal actividad formal e informal que constituye la base principal para la enseñanza-aprendizaje de los niños en esta etapa.

La conceptualización que tienen los docentes en relación al juego es ambiguo, con demasiada frecuencia la mayoría de nosotros lo tomamos como un sinónimo de entretenimiento, de distracción para el niño, permitiéndonos más tiempo para realizar otras tareas que consideramos importantes dentro de la práctica educativa diaria.

El niño tiene la necesidad de jugar, dada su naturaleza innata y sus características particulares de su edad, necesidad que han sustituido los docentes por el derecho de jugar, el cual es conocido hasta que los deberes estén terminados.

En la actualidad la mercadotecnia ha tratado en gran parte de minimizar la invención e imaginación del niño con los juguetes que fabrican, ya que estos no pueden ser transformados sin perder todas sus cualidades, no dejando sitio a la fantasía del niño.

La televisión es uno de los medios másivos de comunicación que más influye para adquirir juguetes, privando al niño de una gran parte del valor utilitario e imaginario que tendría como elemento para jugar, ya que la mayoría de ellos, en

vez de ser instrumentos para juegos creativos, son objetos totalmente terminados, porque como algunos anuncios publicitarios lo expresan: "los mejores juguetes nunca pasan de moda".

Todo ello nos hace reflexionar sobre la importancia que tiene la utilización del juego, pero sobre todo el juego simbólico en el aula, para un mejor conocimiento social y afectivo de nuestros educandos, una aplicación correcta y adecuada del proceso de enseñanza-aprendizaje y por ende, una mejor calidad educativa.

Una de las razones que justifican el presente trabajo es la de la negativa de algunos docentes de inmiscuir al juego simbólico dentro de las actividades educativas diarias como la principal actividad y valor educativo para conocer mejor a nuestros niños y poder otorgar soluciones concretas a los problemas que se presentan cotidianamente en nuestra práctica docente.

#### **1.4 Propósitos que se pretenden alcanzar con la realización del presente ensayo.**

- Describir las características del desarrollo del niño preescolar en relación con el juego simbólico.
- Proporcionar al docente fundamentos teóricos del juego, analizando el Juego Simbólico.

- Analizar el juego simbólico en relación al conocimiento social del niño; tratando de exponer algunas experiencias concretas sobre la utilización del juego simbólico.

### El juego simbólico en el niño preescolar.

El presente estudio abarca como marco de referencia de como el niño preescolar utiliza el juego simbólico.

El juego simbólico abre al niño a un modo nuevo de relacionarse con la realidad, de distorcionarla , de plegarla a sus deseos y de recrearla distinta en su imaginación.

El utilizar el juego simbólico dentro del aula ofrece al niño la facilidad de establecer contactos sociales, de acrecentar su experiencia, de expresar su agresividad y placer y dominar su angustia.

La niña cuando juega a la mamá cuidando y vistiendo a sus muñecas, con las que se identifica manifiesta lo que vive, es decir vivencia sus experiencias y al mismo tiempo se prueba que tiene una madre afectuosa.

Los educadores han de tomar en cuenta en su quehacer educativo que el juego es esencialmente simbólico en la etapa preescolar y que es importante para el desarrollo psíquico, físico y social del niño.

Así mismo la educadora ha de saber de la importancia que tiene el juego simbólico en el niño, ya que a través de este el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y, por ende la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectuosas.

El niño cuando juega el se imagina que es el personaje que esta representando y lo realiza tan bien si lo ha vivenciado; es decir si el tiene conocimiento sobre este. Así mismo utiliza objetos que le pueden servir para realizar su juego.

Al estar jugando el niño dentro del aula el educador impone las reglas del juego, no dando posibilidad al niño de experimentar lo que esta jugando, así mismo determina los roles que hacen los niños en las actividades educativas específicamente en la actividad central de tal o cual proyecto. Así como en la educación preescolar la mayoría de los docentes cohortan a los niños la posibilidad de ellos mismos de experimentar el juego simbólico impidiendo su aprendizaje del tema que están tratando.

Los padres de familia son la parte central de los juegos simbólicos que desarrollan los niños; ya que estos se desenvuelven en esta etapa en el seno familiar, por ejemplo si esta familia esta desintegrada el niño actuará o representará de acuerdo a su conocimiento social su rol o papel que le sea asignado en alguna actividad.



Los medios con que cuenta la comunidad son también una parte importante en el juego simbólico; pues los niños interactúan en ella y son los conocimientos sociales que ésta les aporta los que ellos representarán en sus juegos.

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO CONCEPTUAL

#### 2.1 El juego y su naturaleza.

El juego desde su naturaleza es una necesidad que posee el hombre y contribuye a su equilibrio. Siendo además un proceso de educación completa, importante para el desarrollo físico intelectual y social del niño.

Es muy importante que el educador preste atención a las diferentes teorías que existen sobre el juego, para que no coarte al niño con su autoridad.

Decroly, define que el juego es un instinto del niño que es estimulado por acciones espontáneas, y según le pueden provocar estados agradables o desagradables según sea o no satisfecho. (2)

J. L. Stone y J. C. Church, afirman que es el término que se utiliza para cualquier actividad o cosa que realicen los niños y que no pueden ser incluida en actividades serias, es decir, que el niño convierte en juego todo lo que realiza. (3)

Alton Patridge, dice que es una recreación para que el niño se distraiga fuera del trabajo. (4)

(2) MUNIZ, Luisa M. Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización. Pag. 81  
Barcelona España. Pag. 84

(3) Idem

(4) Idem

Juy Jacquin lo caracteriza como una oposición al trabajo, nos dice que, el juego no tiene ninguna utilidad y no conlleva a ninguna finalidad, es extrínseco. (5)

Arnulf Russell, define al juego como una ausencia de esfuerzo y habilidad. (6)

En estas definiciones se pueden tomar algunos puntos esenciales que permiten captar características de la naturaleza del juego.

Por ejemplo, se puede señalar que el juego le sirve al niño para desarrollar su madurez y afirmar su yo, y para esto es necesario que el adulto le dé libertad y los materiales adecuados para despertar el interés para así incitar al niño a la acción.

El juego deber ser una acción libre, ya que en la falta de normas fijas y la variedad radica el valor educativo del juego.

"La libertad es una necesidad para gozar, explorar y descubrir por sí mismo. Esto estimulará el espíritu creador que no se desarrollará, si la rigidez de normas y la imposición de los adultos constriñen estas actividades " (7)

En conclusión, el juego es el único modo de conducta que puede desarrollar la inmadurez del niño.

(5) MUÑIZ, Luisa M. Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización. Pág. 81  
Barcelona España pag. 84

(6) Idem

(7) Idem

Wallon asegura que la frustración más profunda es la afectiva, por eso es importante regalar un juguete a tiempo como una muñeca, ya que esto ayudará al niño como confidente y mediador preparándolo así para sus relaciones sociales.

Stanley Hall, describe según su teoría que los juegos son una reminiscencia de las actividades que han sucedido en la especie humana en el transcurso de las civilizaciones.

En la teoría psicoanalítica Sigmund Freud, señala que el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo emocional del niño.

De acuerdo con esta teoría, el juego es un medio para que el niño exteriorice sentimientos negativos que se asocian a eventos traumáticos. Esto posibilita al niño a "suspender" la realidad, es decir, hace un intercambio de roles pasando de receptor pasivo de una desagradable experiencia al manejo simbólico de la misma a través del juego.

El niño repite su mala experiencia durante el juego y así la asimila poco a poco.

Por medio del juego se desconocen fenómenos de desviación, compensación o frustración, es decir, existen en el ser humano tendencias reprimidas que sobreviven en el inconsciente y los expresa por medio de actividades como el juego y el sueño.

Es importante señalar, que los padres deben tener la disposición para aceptar los juegos que expresan fantasías, ya que su actitud va a facilitar la armonía entre las nascentes estructuras psíquicas, antes de que se establezca la barrera de la represión. Deben hallar diversión y placer en la interacción, dado que son los mediadores del juego de los niños, a la vez que proveen límites que ayudan al desarrollo de las capacidades adaptativas de éstos.

Los padres influyen en la socialización de sus hijos y a medida que crecen los amigos de éstos comienzan a tener una gran participación en el proceso de su aprendizaje social.

Con relación al juego, Piaget, observó que los niños se ven envueltos en el tipo de experiencia lúdica que corresponde a su nivel de desarrollo cognoscitivo.

Señalando que los niños menores de 2 años de edad se ven envueltos sólo en juegos de práctica, es decir, repiten movimientos físicos, y no poseen habilidades cognoscitivas necesarias para las representaciones simbólicas.

Piaget, plantea que lo lúdico nos hace más que reflejar fielmente el nivel de desarrollo cognoscitivo, así como su desenvolvimiento en el niño.

Piaget, estipuló que debe existir una adaptación, con el fin de aprender a tomar parte en el juego y para que esta adaptación sea posible se requiere un balance entre la asimilación (incorporación de nuevos objetos y

experiencias dentro de esquemas existentes) y la acomodación (modificación de los esquemas existentes como resultado de nuevas experiencias).

Este autor consideró el juego como un estado de desequilibrio en el que la asimilación domina a la acomodación, puesto que el juego no es adaptativo. Señala que los niños no aprenden nuevas habilidades cuando juegan, ellos hacen prácticas y consolidan las habilidades recién adquiridas.

Por su parte, Vygotski considera que el juego tiene un rol más directo en el desarrollo cognoscitivo. De acuerdo con él, los niños pequeños son incapaces de abstraer pensamientos porque para ellos, significado y objeto están fundidos en un solo elemento, es decir, el niño no puede pensar en un caballo sin ver un caballo, así pues, cuando el niño comienza a involucrarse en el juego y usa objetos para representar el objeto, el significado comienza a ser separado de los objetos.

De ello se deriva que los niños sean pronto capaces de pensar en significados independientes de los objetos que representan. Los juegos simbólicos, por lo tanto, tienen un papel crucial en el desarrollo del pensamiento abstracto.

Bruner, enfatiza que el juego promueve la creatividad y la flexibilidad, afirmando que cuando el niño juega los significados son más importantes que los fines, es decir, cuando el niño juega, no se preocupa por conseguir sus metas, por lo tanto puede experimentar nuevas combinaciones de comportamientos que no los habría intentado si estuviera bajo la presión de alcanzar una meta.

El niño utiliza estos nuevos comportamientos para resolver problemas de la vida real; por ello, señala Bruner que las actividades lúdicas propician en ellos flexibilidad incrementando opciones de comportamiento.

La teoría de Bruner se relaciona con los postulados de Vygotski en cuanto a que el juego prepara al niño para una vida más creativa, es decir, el medio social domina al medio natural y toda su semejanza evidente entre sus juegos y las prácticas de otra práctica de otra época no pueden tener otro origen que cierta tradición y que el adulto pudo haberla olvidado y la transmite entre los niños de una manera tan persistente como sutil.

El juego es considerado una infracción a las disciplina o a las tareas que impone el hombre las necesidades prácticas de su existencia, pero el juego no las niega, sino que las toma en cuenta, disfrutándolo como una distensión; ya que bajo tales exigencias es el inventario libre de estas o aquellas disponibilidad funcionales.

Es el juego el que arrastra al niño por una especie de avidez o de atracción para hacer tocar sus límites, este es en el instante en que no hace más que repetir el juego a menos que se integre a una forma superior de actividad posibilitando su advenimiento cuando aliena su autonomía.

La evolución del desarrollo tanto intelectual como afectivo depende de gran manera de la actividad lúdica, pues, por medio de ellas el niño puede dar

rienda suelta a las negociaciones que le impone el mundo adulto, exterioriza sus pensamientos, descubre y explora aspectos del mundo que le rodea.

La Psicología presta gran atención al juego, ya que este permite percibir todo el niño a la vez, y además tiene un alcance pedagógico inmenso como medio para el educador utilizándolo para educar al niño.

## **2.2 Características del desarrollo del niño preescolar y el juego simbólico.**

Freud divide el desarrollo del ser humano en etapa oral, anal, fálica, latencia y genital, así que el niño preescolar se ubica en la etapa fálica y principio de latencia.

Las características que presenta el niño en la etapa fálica, son que durante ésta etapa el pene, el clitoris y los genitales externos pasan a ser las zonas erógenas dominantes.

Según esta teoría Psicoanalítica, el varón le dá tanta importancia al pene que crea en él temores a perderlo a causa de sus deseos sexuales, presentándose así el llamado complejo de castración, en las niñas la diferencia de no tener pene conlleva a la envidia y nace su deseo de ser varón, creando en ella el sentimiento de haber sido castigada o sea castrada.



En esta etapa surge el complejo de Edipo, ya que son las relaciones amorosas hacia sus padres de donde va a depender el niño para constituir las estructuras psíquicas del futuro.

Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que estos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se llevan a cabo en el niño a través del juego.

Lo que Freud afirma en lo anterior es que cuando el niño juega manifiesta sus sentimientos por ejemplo cuando observamos a una niña jugar a las mamás nos demuestran que este juego no es la realización de un deseo sino la necesidad de ser consolada y tranquilizada por su mamá.

Por tanto Freud señala que sería el "principio del placer" quien, eludiendo la censura mediante la adopción de formas simbólicas, gobierna las actividades lúdicas infantiles.

En un trabajo que realizó Freud sobre una fobia infantil se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Sino que tiene que ver también con experiencias reales especialmente si estas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía, sin la presencia de los acontecimientos reales, llega a denominar la angustia que le produjeron estos originalmente.

De espectador pasivo, sometido a las impresiones que en el mundo externo va dejando en él, el niño se transforma en sujeto agente de su propia existencia, disponiendo con el juego de un poderoso instrumento para la modificación de algunas de estas impresiones.

Es impresionante señalar que el interés de Freud en su psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto mas que un tipo de juego simbólico.

La teoría de Piaget está enfocada a la evolución del pensamiento, particularmente, de la inteligencia y toma como punto de partida para definirla el biológico.

*"el individuo actúa cuando experimenta una necesidad, o sea, cuando se rompe momentáneamente el equilibrio entre el medio y el organismo. La acción tiende a restablecer dicho equilibrio, o sea, readaptar el organismo" (8)*

Piaget se refiere a que el organismo asimila, es decir, incorpora, transformándose bajo la presión del medio, asimismo señala que: "la inteligencia asimila los datos de la experiencia y los modifica sin cesar y los acomoda a los datos provenientes de nuevas experiencias" (9)

(8) BAYONA, Roman. Enciclopedia de la Psicología Océano. El desarrollo del niño. Barcelona, España. pag. 24

(9) Ibid. Pag. 24

El Periodo Preoperacional es la etapa en donde Piaget sitúa al niño preescolar iniciándose tras la etapa sensoriomotora y se extiende entre los 2 y los 7 años. El comienzo de esta etapa, está determinado por la aparición de la función semiótica, la capacidad de utilizar un significante diferenciado en lugar de un significado cuyas manifestaciones son la imitación diferida, el juego simbólico, el dibujo las imágenes mentales y el lenguaje.

En esta etapa el niño forma emociones sobre la identidad de los objetivos cuando experimentan transformaciones, así como las relaciones funcionales entre fenómenos. El egocentrismo, característica realmente es la etapa preescolar, da lugar a los rasgos con los que el niño se representa el mundo.

Piaget define al juego simbólico como "egocéntrico" centrado en los propios intereses y deseos y lo hace porque los primeros juegos de ficción son individuales o, si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego en paralelo, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo.

Según Piaget, el niño preescolar se encuentra en la etapa de preparación y organización de la inteligencia Operatoria Concreta, donde se desarrolla el pensamiento simbólico y preconceptual, teniendo como antecedente previo la aparición de la función simbólica y el lenguaje que surgió entre un año y medio y dos años de edad.

Este autor expresa, que en esta etapa se constituye en continuidad con el anterior estadio un pensamiento intuitivo cuyas articulaciones conducen progresivamente al umbral de la operación.

El pensamiento intuitivo es la imagen mental para predecir, aunque de modo limitado, los efectos de determinados cambios en la experiencia a la que se halla sujeto.

En lo que se refiere a este pensamiento, el niño da su propia explicación en lo que concierne a los movimientos físicos, por ejemplo: cuándo se le pregunta que es lo que hace avanzar a las nubes, dirá que lo hacen por sí solas, sin que pueda precisar como, demostrando así que los conceptos a esta edad no están coherentemente organizados, pues la intuición es un pensamiento hecho de imágenes dominados por el punto de vista del sujeto.

En el caso del pensamiento simbólico y preconceptual, un objeto o un gesto pueden representar para el sujeto algo diferente de lo que percibe, es decir, el niño en sus juegos puede manipular y designar como alimento un trozo de plastilina; de este modo a través de un juego, un objeto se convierte en un símbolo.

Esta capacidad representativa se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evocación de un objeto. Tales conductos están sustentadas por estructuras del pensamiento que se van construyendo paulatinamente e incorporando a otras más complejas para expresarse en formas más elaboradas de conocimiento.

Se pueden distinguir claramente como expresiones de esta capacidad representativa a la imitación en ausencia de un modelo, el juego simbólico o juego de ficción en el cual el niño representa papeles que satisfacen las necesidades afectivas e intelectuales de su yo; la expresión gráfica, la imagen mental y el lenguaje que le permite un intercambio y comunicación continua con los demás, así como la posibilidad de reconstruir sus acciones pasadas y anticipar sus acciones futuras. Estas posibilidades permiten al niño ir socializando las acciones que realiza.

Es decir la actividad que el niño realiza al representar diferentes papeles viene a ser la asimilación de situaciones reales a su yo. Este tipo de juego desde el punto de vista emocional significa para el niño un espacio propio en donde los hechos de la vida real que aún no puede entender y que lo fuerzan en muchas ocasiones a una adaptación obligada, son transformados en función de sus necesidades afectivas, de sus deseos, de aquello que restituye su equilibrio emocional e incluso intelectual.

El conocimiento y la comprensión que el docente tenga acerca de estas características, y el papel que asuman frente a esta actividad del niño, vienen a ser factores decisivos en su desarrollo afectivo social e intelectual.

Vigotsky y Elkonin consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman el "juego protagonizado" característico de los últimos años preescolares.

Estos autores definen que la característica principal del niño preescolar es el juego simbólico. Wallon, sitúa al niño preescolar en el estado proyectivo, que consiste en que el niño, conoce el objeto únicamente a través de su acción con el mismo, es decir, en este estudio el acto es acompañarse de la representación.

Según las diferentes teorías descritas son las conductas de los niños las que conlleva a definir las, ya los cuatro autores hacen mención de la observación que han tenido ellos en la actividad que más realiza el niño.

### 2.3 Juego simbólico.

El juego simbólico es donde el niño representa personajes y tiene mayor incidencia en el niño preescolar enriqueciendo su saber afectivo, lingüístico e intelectual.

Piaget, ha demostrado que al final del período sensoriomotriz, el desarrollo de la inteligencia ha llegado a un punto en que el niño puede "imaginar" un objeto; aún en ausencia de éste y esto se hace posible gracias a la memoria de la imagen.

" A partir de los 2 años, los juegos van adquiriendo una mayor riqueza. En esta etapa, cualquier objeto puede formar parte del juego, en el que la imitación de las acciones de los adultos constituye el elemento sobresaliente " (10)

(10) BAYONA, Roman. Enciclopedia de la Psicología Océano. El desarrollo del niño. Barcelona, España. Pag. 119

Este cambio se observa en los niños a través del conjunto de conductas que implican la evocación representativa de un objeto.

La imitación diferida es la que refiere a la imitación de un objeto cuando éste se encuentra ausente y el gesto se convierte entonces, dentro de este nuevo contexto en un significante simbólico.

La imagen que percibe el niño es una imitación interiorizada y constituye efectivamente un nuevo símbolo de la realidad, es decir, el niño es capaz entre los 18 y 24 meses de edad, de producir conductas imitativas una vez que el modelo ha desaparecido.

El juego simbólico se convierte entonces cuando el gesto del pequeño se vuelve simbólico y puede observarse que el juego se apodera de todas las imitaciones posibles de los otros y de sí mismo. Para que el juego espontáneo del niño se dé requiere de un medio propio para poder expresar lo que siente, lo que anhela, etc., sistemas de significantes contruidos por el y adaptable a sus deseos.

El niño utiliza este tipo de juego como desahogo, culminación de todos sus conflictos, angustias, fobias o necesidades no satisfechas.

El juego simbólico hace referencia con frecuencia a conflictos inconscientes e intereses sexuales, en este caso, el simbolismo del juego se une necesariamente al sueño, ya que el sueño y realidad no logran separarse, ambos

son realidad para el niño. Este comienza a ser algo, atribuyendo a toda clase de significantes más o menos evidentes a los objetos haciéndolos sufrir su acción.

El dibujo en sus inicios viene a ser un intermediario entre el juego y la edad mental apareciendo a los dos años y medio aproximadamente. Este no se da en el niño como forma imitativa sino como forma de ejercicio.

Las imágenes mentales son representaciones de lo real, construidas a partir de las percepciones. En otras palabras, a la imagen mental se le considera una prolongación de la percepción y un elemento del pensamiento, en tanto que permite asociar sensaciones e imágenes.

El lenguaje del niño por lo regular se piensa que trae consigo la socialización, sin embargo el niño de 2 a 6 años de edad que se encuentra en el nivel preescolar es esencialmente egocéntrico.

Así que Piaget, nos señala que el egocentrismo impide la socialización porque el niño imita en lugar de intercambiar ideas, reproduciendo o prologando el egocentrismo con respecto al mundo exterior.

Es precisamente en el juego simbólico donde se representa el pensamiento egocéntrico e interviene el pensamiento individual casi puro, debido a que su función está centrada en el niño mismo.



De acuerdo con Piaget, el juego constituye un peldaño indispensable en el desarrollo cognóstico en el niño, es decir, es un puente que salva el vacío que existe entre la experiencia sensoriomotriz y la emergencia del pensamiento representativo o simbólico.

Piaget designa como simbólicismo lúdico a los juegos en los que el niño puede convertir un palo en una pistola; aquel estímulo inmediato, el palo es para él el símbolo lúdico de la pistola en el que piensa. Por lo tanto, el juego de hacer creer, estimula el desarrollo de su pensamiento acerca de los objetos inexistentes que son representados por estos símbolos. Además este autor sugiere de hecho que el desarrollo del lenguaje depende de la función simbólica del juego.

Es así que primero aparece la experiencia sensoriomotriz actual, con un objeto, para revivir después la experiencia, surgiendo finalmente una palabra que representa verdaderamente todo el esquema.

El juego es el recurso con que el niño cuenta para asimilar la realidad del mundo que lo rodea, deduciendo así que el juego simbólico es asimilación pura, y Piaget, señala un balance de ella en el proceso de imitación y en los niños que tienden a imitar cualquier cosa de su ambiente. Definiendo así que la imitación es una continuación de la acomodación para su propio fin.

Piaget, percibe que el niño, a través de la imitación de lo que ve y oye a su alrededor, se acomoda a la realidad de su ambiente. Así cuando juega con la realidad, la distorsiona para complacer su fantasía, es decir, la asimila a su propia

experiencia y un ejemplo es, cuando simula estar comiendo un pedazo de papel asimilando éste dentro de su experiencia de comer con platos y utensilios.

Con este ejemplo parece que la imitación es la que emerge en primer plano, aunque a menudo el juego era tan estrechamente combinado con la imitación que resulta difícil afirmar donde termina la imitación y donde comienza el juego.

Aunque Piaget, percibe que la distinción reside en las sonrisas y los signos de placer que acompañan al juego en oposición a la seriedad que rodea en intento de acomodación del niño, donde ya no existe un esfuerzo por comprender, sino asimilar la actividad.

En conclusión, el verdadero juego simbólico inicia cuando un objeto o un gesto representa para el sujeto algo distinto; para la corriente psicogenética esto sucede a partir del seguimiento de la función simbólica cuando el niño es capaz de imitar ciertas palabras y atribuirles una significación global.

El juego simbólico viene a ser el apogeo del juego infantil. Lo obliga a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas le siguen siendo ajenos a un mundo físico que aun no comprenden. Este juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro, y debido a este, el pensamiento del niño se encuentra en desequilibrio; ya que no posee aun un pensamiento interior suficiente, preciso y móvil, por lo que su pensamiento lógico verbal es demasiado corto e impreciso, mientras que el

simbolismo concreta y anima las cosas y por eso recurre a él, con una concepción distorsionada de la realidad.

El juego simbólico empieza a reducirse durante la segunda mitad del período preoperacional (de 4 a 6 años) y se vuelve más ordenado, es decir, con reglas. En este momento el niño está perfeccionando las habilidades del lenguaje, y emerge del mundo egocéntrico de sus propias necesidades al mundo de la realidad, asumiendo así el punto de vista de los otros con mayor facilidad.

Otra característica del juego a esta edad, es que la imitación se hace más precisa a la realidad en el nivel de lo que ocurre en sus juegos después de los 4 o 5 años, el juego simbólico se vuelve más social y existe coordinación entre las imitaciones y los diálogos establecidos entre los pequeños; denominándose juego simbólico colectivo.

En síntesis, el simbolismo lúdico egocéntrico se transforma en una imitación objetiva de lo real gracias a la socialización.

En el nivel preescolar, el niño, a través de las actividades lúdicas se forma la conciencia de sí mismo, aprende a desear y subordinar a su deseo sus impulsos afectivos; aprende a actuar sujetando sus acciones a un determinado modelo o a una norma de comportamiento.

Esto conlleva al docente incorporar al juego simbólico, como una actividad importante, pues por medio de él el niño interactúa con el objeto,

manejándolo a sus propios intereses, promoviéndose así un juego grupal en el cual hay mayor comunicación e intercambio verbal.

El juego simbólico ayuda al niño a dar rienda suelta a su fantasía, por eso es necesario que se le provea de material que no tenga mecanismos perfectos, ya que pueden ser contraproducentes; porque el niño a través del juego simbólico rompe los hilos que unen la cosa con su función particular y les adjudica cualidades especiales.

Esto explica que una prenda de vestir pueda ser un avión representando en el juego las propiedades de las cosas que les interesan.

A los niños se les ha de proporcionar el material de forma atractiva, para así estimularlo y lo utilice ordenándolo bajo una especie de norma amplia. El educador debe seguir en todo momento su evolución, ya que esto le permitirá darse cuenta de cualquier anomalía que puede presentarse en el desarrollo integral del niño.

Wallon afirma que si no existe la unión inicial de la percepción con el movimiento, no se explicaría el paso de las impresiones visuales a los gestos correspondientes.

Señala que el niño de 2 a 7 años de edad, sufre la influencia directa del medio que lo rodea, es por eso que el adulto debe tener una acertada elección

de los espectáculos y los juguetes; porque la televisión influye mucho en los niños e imita y reproduce lo que ven.

En ocasiones los niños que juegan a la guerra con juguetes de su propia invención sin ser un juguete perfecto. Aquí el papel del educador es más bien, buscar la forma de canalizar esta agresividad natural, proponiéndole juegos de ritmos corporales-espaciales, tales como: cortar leña, tirar un arco, etc.

Cuando los niños juegan las "comiditas", ellos se distribuyen los papeles y cada uno se vale de los juguetes para representar el papel que les toca, apareciendo así la función de socialidad.

Una autora llamada Janet que Wallon señala en su obra, ha demostrado que el niño no se engaña con los simulacros que utiliza, es decir, las piedritas las consideran dulces pero aún así siguen siendo piedritas.

Esta ficción divierte al niño y no cesa de alternar entre esta y la observación.

El niño repite en sus juegos las experiencias que acaba de vivir, es decir, imita a las personas que tienen mayor prestigio para él, y esto lo lleva a inspirarles sentimientos de hostilidad contra esas personas que no pueden eliminarlas y continúan siendo una desconcertante superioridad y lo lleva a poner una resistencia al niño de sus necesidades acaparamiento y de preferencia para sí mismo.

Freud, indica que los celos y remordimientos que parten del niño hacia el padre, cuando lo imita lo lleva a sublimar el ejemplo bajo la forma de su otro yo. Pero esto no es lo único que dirige la sensibilidad del niño, sino es la necesidad de extender su actividad a todo lo que le rodea, y con esto el niño toma cuidado de recobrase, de ser conquistador y no conquistado.

Vygostky y Elkonin, consideran el juego simbólico colectivo, como un juego social cooperativo, de reconstrucción de papeles adultos y de interacciones sociales. (11)

Elkonin, insiste que en el juego simbólico colectivo es importante promover la cooperación, pues la interacción de roles que en él tienen lugar provocan un continuo ejercicio de descentramiento.

Se ha comprobado que el juego simbólico colectivo no se altera cuando el adulto interactúa con el niño, es por eso, que el programa preescolar nos sugiere ser guía, orientador y coordinador de la práctica educativa.

Al jugar se explican ante si mismos en que consiste ser madre, maestra o doctor, es decir, al interactuar por medio del juego simbólico el niño enriquece su aprendizaje.

(11) SANCHEZ Cerezo, Sergio. Enciclopedia de la Educación Preescolar, Fundamentos Pedagógicos, Psicología evolutiva y Diferencial. Pag. 160

La coordinación de acciones y papeles solo se logra a una edad en que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales por una continua referencia a lo que sucede de verdad.

Es por eso, que al organizar un juego simbólico colectivo, es el niño quién debe proponer sus propias reglas.

En el juego simbólico existen diferencias entre niños y niñas, pues cada uno juega roles sociales según su sexo, así que en cada actividad hay que sugerir como docentes que los niños se desenvuelven como peluqueros, doctores, etc., es decir, que se les debe dar la oportunidad de participar en actividades sociales de su propio sexo y del opuesto.

*" Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que estos se ocultan " (12)*

En un trabajo que realizó este autor, sobre una fobia infantil, reconoce que el juego simbólico tiene que ver con experiencias reales; así el niño de espectador pasivo, del mundo que lo rodea se transforma, disponiendo del juego para la modificación de estas.

Los juguetes comerciales sirven precisamente como soporte a estos juegos simbólicos, existiendo una diferencia entre ambos, pues el niño cuando

(12) SANCHEZ Cerezo, Sergio. Enciclopedia de la Educación Preescolar, Fundamentos Pedagógicos, Psicología evolutiva y Diferencial. Pag. 322

realiza el juego simbólico los elabora según su interés y los juguetes no deja de ser una mercancía que este sujeta al consumo.

Si comparamos la diferencia entre juegos y juguetes, se observa que se produciría un cierto retraso al consumismo de nuestra sociedad; pues son los adultos los que se emocionan más con estos juguetes perfectos, mientras que el niño se emociona temporalmente porque luego le da importancia a otras cosas como palos, piedras, cajas, botellas, etc.

La socialización del niño es reforzada por medio del juego sociodramático; es decir si un niño adopta un papel y su comportamiento es inadecuado los otros niños seguramente harán reclamos al respecto y las reglas son establecidas en el transcurso del juego.

#### **2.4. El conocimiento social del niño y el juego simbólico.**

Piaget señala que el conocimiento social del niño es adquirido a través de un proceso interindividual de socialización y al mismo tiempo cognoscitivo, afectivo y moral. Así encontramos que describe la afectividad y las funciones intelectuales como dos aspectos indisolubles de toda acción, que además están influidos por la socialización de la primera infancia.

Esto nos hace reflexionar que no se produce un acto puramente intelectual, que no esté afectado por la emoción y de forma similar tampoco se produce un acto meramente afectivo que evite totalmente la comprensión.



El juego simbólico es una actividad primordial del niño preescolar y esta inmiscuido en el proceso de socialización. El ambiente social en el cual el niño preescolar se desenvuelve es una influencia importante para que desarrolle su juego simbólico.

Los niños aprenden actitudes y habilidades requeridas para la actividad lúdica y lo hacen a través de sus padres, hermanos o de otros niños con los que tienen contacto.

Dentro del juego simbólico los niños raramente representan adultos concretos, ya que cuando lo hacen representan una persona que realiza una determinada función social asumiendo roles de médicos, comerciantes, choferes, etc.

La socialización del niño es reforzada cuando la educadora se vale del juego simbólico y organiza el juego sociodramático por ejemplo, unos niños adoptan un papel y su comportamiento debe ser consistente conforme a ese papel. Si llega a ser inadecuado, los otros jugadores seguramente harán reclamos al respecto. Es importante mencionar que a diferencia de los juegos formales con reglas, los correspondientes al juego sociodramático no se dan por adelantado, sino que son establecidas por los jugadores en el transcurso del juego.

Esta manipulación de reglas provee una oportunidad a los niños para revisar las naturaleza de las mismas. Así pues el juego simbólico es un contexto en el

cual los infantes no solo aprenden reglas específicas como esperar su turno, sino también aprenden acerca del significado de las reglas sociales en general.

Los niños preescolares son capaces de construir y combatir el tema del juego simbólico y esto es importante en el juego sociodramático. Y para esto deben comprometerse exitosamente en ello, deben primero acordar sobre el papel que adoptará cada uno y sobre las identidades de los objetos y acciones. Por ejemplo los niños acuerdan que una niña sea una doctora, otra compañera una enfermera y otro niño, un paciente enfermo. Después se ponen de acuerdo en que un lápiz pueda utilizarse como termómetro y algún otro objeto representar una jeringa.

Al terminar de organizarse los niños tomarán decisiones mutuas acerca de la secuencia de la historia que representarán. Estos planes iniciales pueden cambiar durante el curso del juego, y por tanto este tipo de planeación mutua requiere dar y tomar, así como la cooperación de cada uno de los participantes. Los niños que no concuerdan con la mayoría del grupo, frecuentemente son excluidos del juego.

Es aquí donde la educadora debe intervenir para que todo el grupo, participe y lo hace incitando a los niños que no concuerden e invitándolos a jugar y a tomar el papel que deseen representar, al mismo tiempo ha de dialogar con los demás para que acepten, así pues va a lograr llevar a sus alumnos al conocimiento social. Por otro lado, la cooperación que se da es recompensada por la conclusión de una dramatización exitosa.

Las conductas en la representación de roles son influenciadas por el desarrollo cognoscitivo, por factores del propio contexto social, por la propia personalidad del niño y por las otras personas que forman parte del juego así como los cuentos y contextos que lo circundan.

El desarrollo del juego simbólico durante los años preescolares lleva a aflorar preocupaciones exclusivas con temas básicamente familiares, tales como jugar a la casita o al papá y la mamá o con respecto a temas de gran interés para él. Los niños se forman cada vez más interesados en representar roles de personajes de ficción como oposición a los de ocupaciones familiares. De esta manera los temas posibles de la representación se vuelven más numerosos a medida que los niños comienzan a ampliar su lenguaje y sus habilidades cognoscitivas y sociales es decir, el conocimiento del contexto en que viven.

Elkonin señala que el juego viene determinado por la realidad social que rodea al niño y que éste reconstruye al jugar. Así, las tiendas, los médicos son partes fragmentarias de la realidad social que el niño aísla y sintetiza para su utilización como temas de sus juegos. Sin embargo, el conocimiento de estas realidades estará relacionado con el nivel de desarrollo intelectual del niño y con su experiencia concreta, por lo que cabe esperar que de lugar a diferencias en el nivel de juego. Estos diferentes niveles de juego sobre un mismo tema constituyen su contenido.

Por lo anterior es importante mencionar que las actividades organizadas por la maestra tienen gran influencia para facilitar el conocimiento social.

Por ejemplo la educadora le pide a sus alumnos jugar al tema relacionado con la actividad que van a observar en una visita a una estación de ferrocarril. Para esto no se les proporciona ninguna instrucción sobre el modo de jugar, pero se les permite a los alumnos utilizar todos los materiales que existen en el salón para desarrollar el juego (mesas, sillas, papel, etc.).

En este juego se va a observar que el número de papeles es limitante (por ejemplo, maquinista, maletero y viajero). Las acciones estarán mal definidas y poco coordinadas con los otros jugadores (por ejemplo el tren arranca mientras los viajeros están aún subiendo o bajando, etc.).

Después de realizar este juego la educadora junto con su grupo realiza la visita a la estación del tren y tras haberla realizado se va a observar cambios notables en contenido del juego.

Aparecerán papeles nuevos y diferentes, los niños realizarán discusiones previas sobre las funciones de los diferentes papeles representados, sobre las acciones que cada uno realizará y sobre las secuencias de acontecimientos (por ejemplo, los pasajeros recogen sus billetes de la taquilla antes de subirse al tren, etc.).

Por tanto el conocimiento adquirido en la visita a la estación ha influido directamente en el contenido del juego infantil, permitiendo entender la importancia de algunos otros factores. Por ejemplo la experiencia previa de los niños con las realidades sociales sobre las que versan los temas del juego, o el hecho de que el tema forme parte del repertorio de temas tradicionales, parecen influir en las modificaciones del contenido que producen las actividades escolares.

Hay un punto que es interesante resaltar y es sugerir a las educadoras que incorporen el juego simbólico en el aula ya que con esta podrán desarrollar mejor sus auténticas capacidades intelectuales, afectivas y sociales.

La utilización del juego simbólico dentro del aula va a ser un recurso que le va a servir al docente, apreciar los conflictos que tiene el niño y la manera en que se le va ayudar. Es decir el docente organizará actividades de tal manera le ayuden al niño que representa el problema a vencer su conflicto que tiene y le sea mas placentero; por ejemplo si el niño al representar ser él doctor y él tiene miedo a este personaje entonces la educadora lo va a guiar; para que se apropie del personaje y así comprenda el trabajo que realiza él doctor en beneficio de él mismo, logrando con esto adquirir su conocimiento.

Pero el juego simbólico no nada más nos ayuda a resolver conflictos en el niño preescolar sino que también nos sirve para que él niño logre su enseñanza-aprendizaje por ejemplo cuando él niño quiere representar al cocinero; aquí él docente va a preguntar al niño que es lo que realiza el cocinero, así se va a dar cuenta de lo que él niño sabe y partiendo de esto le va a sugerir que lo que el

cocinero cocine lo va a hacer con una receta de cocina, en donde se le va a marcar las cantidades que necesita para su elaboración; con este juego el niño va a aprender las actividades que realiza el cocinero va a desarrollar las nociones lógico matemáticas, en lo que se refiere a noción de número, clasificación, etc., y hábitos alimenticios, etc.

El juego simbólico es un recurso que debe utilizar el docente para realizar las actividades educativas y se ha de tomar en cuenta el conocimiento social del niño.

## CAPITULO III

### CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Es muy importante que el docente debe hacer saber a los niños que el juego es valioso y digno, mostrándole interés en esa actividad. Este puede ser comunicado convincentemente cuando los adultos participan en el juego. La aprobación expresada al involucrarse el docente es particularmente importante en el caso del juego simbólico.

El docente debe actuar como moderador evitando distracciones que puedan interrumpirlo; para que así pueda aprovechar el juego simbólico en la planeación de juegos sociodramáticos y constructivos de alta calidad, que llevara al niño de su desarrollo intelectual y social.

Es importante mencionar que el docente debe también involucrar a los padres y particularmente el de la madre ya que tiene un papel relevante en el desarrollo del juego simbólico.

Los papeles preferidos por los niños, son los de aquellas personas que ocupan un lugar especial en el contexto que esta centrada la atención.

Por esto la educación preescolar debe dar a conocer al niño, las condiciones de su medio, el papel que tienen distintas profesiones o actividades sociales y laborales en la vida de la sociedad, a través del juego, ya que el niño lo

va a llevar a su conocimiento cuando se haya saturado de un contenido suficientemente diverso. El juego en la escuela no solo permite potenciar niveles más elaborados, sino como consecuencia también tiende a aumentar el desarrollo cognostivo y social en el menor.

Así el docente ha de preparar anticipadamente el escenario abasteciendo y acondicionando el medio ambiente para así conducir el juego simbólico a un nivel de calidad.

Al niño preescolar se le ha de proporcionar la oportunidad de descubrir por primera vez, las relaciones entre los adultos, sus derechos y deberes y esto se va a lograr cuando el niño asuma su rol en el juego sociodramático, ya que en éste los otros niños esperan y le exigen que cumpla correctamente con el papel. Así, al cumplir el niño sus obligaciones adquiere derechos con relación a las personas cuyo rol interpretan otros participantes en el juego (por ejemplo el trato, de doctor a paciente, etc.)

El niño preescolar toma con respeto riguroso las reglas del papel que haya asumido; pues durante el juego simbólico colectivo insisten mucho en hacer las cosas tal y como se hacen en la realidad. Por ellos es frecuentemente escuchar divergencias entre uno y otro niño por ejemplo: "no así no es, así no lo hace mamá".



De tal forma el desarrollo y contenidos del juego simbólico, son muestras de que el niño comprende cada vez mejor el contenido de la vida social de los adultos.

El docente ha de promover la interacción social con otros niños, así como una comunicación verbal más rica y un cúmulo mayor de transformaciones imaginarias; cuando hace comentarios orientados a papeles que el niño asume; es decir, si está esta en un rol de doctor ha de hablarle como "dígame doctor Carlos".

Las actividades en los proyectos se deben planear y organizar de tal forma; que el niño interactúe con los objetos, pues su pensamiento simbólico lo va a ayudar a apropiarse más rápido del conocimiento.

Los juguetes también proporcionan muchas oportunidades de aprendizaje a los niños. Muchos de aquellos inducen al aprendizaje espontáneo durante el juego libre. Sin embargo, el docente ayuda en este proceso de aprendizaje dirigiendo e induciendo la atención de los niños sobre algunas propiedades y relaciones de los materiales con los que estén jugando. Si no se exagera ésta orientación, ésta estrategia, es una forma ideal de integrar el juego con el aprendizaje académico.

Así, los juguetes que se le proporcionan al niño deben tener la posibilidad de ser varias cosas distintas, sin que su actividad específica interfiera en el juego simbólico del niño.

Erradicar de la práctica educativa la concepción errónea de que el juego es una actividad ruidosa, desordenada e innecesaria y valorarlo como un auténtico medio de aprendizaje y un medio para adquirir conocimientos sobre los niños y sus necesidades es una meta que debe lograr el docente.

No se deben dejar a la improvisación e intuición espontánea del profesor en su trato personal con los pequeños las metas que se proponen en programa; sino que el juego simbólico debe ser objeto de estudio e investigación y estar presente como tal en forma explícita en los proyectos educativos.

Es importante que se le proporcione al niño la estructura y los ambientes adecuados para que se produzca el juego y un aprendizaje eficaz.

Finalmente el rol del docente resulta esencial para la comunicación y el aprendizaje eficaz de los niños, no porque todos los docentes enseñen necesariamente de un modo didáctico, sino porque proporcionan la estructura y los medios adecuados para que se produzca el juego y un aprendizaje eficaz.

Los maestros sabrán que esto sucede así y que lo que enseñan es lo adecuado y apropiado, solo si están dispuestos a prestar una esmerada atención en cuanto a la observación, evaluación y el control de los progresos y del desarrollo de sus alumnos por medio del juego simbólico.

## BIBLIOGRAFIA

- BAYONA, Roman. Enciclopedia de la Psicología Océano. El desarrollo del niño. Vol I. Ediciones Océano-Egipto, S.A. Barcelona, España, 1983. pp. 262
- CASTILLO Cebrián, Cristina. et. al. Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización. 4ta. Edición, Ediciones CEAC. Barcelona, España, 1981. pp. 245.
- MUÑIZ, Luisa M. Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización. 4ta. Edic. Ediciones CEAC, Barcelona, España, 1981. pp. 230
- SANCHEZ Cerezo, Sergio. Enciclopedia de la Educación Preescolar. Fundamentos Pedagógicos Psicología Evolutiva y Diferencial. Vol. I. 2da reimpresión. Santillana S.A. Madrid, España, 1990. pp. 344
- S.E.P. D.G.E.P. Programa de Educación Preescolar, Libro I. Planificación General del Programa. México D.F. 1981. pp. 119
- S.E.P. D.G.E.P. Programa de Educación Preescolar. México, D.F. 1979. pp. 387.
- S.E.P. D.G.E.P. Programa de Educación Preescolar. Antología de Apoyo a la Práctica Docente del nivel Preescolar. Grafomagna S.A. México D.F. 1983. pp. 152

S.E.P. D.G.E.P. Programa de Educación Preescolar. Bloques de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín de Niños. Talleres de Grafomagna S.A. 1983. México D.F. pp 125.

S.E.P. D.G.E.P. Programa de Educación Preescolar. Fernando Cueto Editores. 1982. México D.F. pp 90.

WALLON, Henri. Colección Pedagógica. La evolución psicológica del niño. Versión al español de Mario Miranda Pacheco. México 16, D. F. Edit. Porrúa 1989. pp. 300.