

**SEP**  
SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**



**EL JUEGO SIMBÓLICO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA  
PARA FAVORECER CONDUCTAS ASERTIVAS EN LA  
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**TESINA**

**PRESENTA**

**EDITH LUGO MONTIEL**

**ASESOR**

**MTRO. VÍCTOR MANUEL BELLO MONTALVO**

**CIUDAD DE MÉXICO**

**MAYO DE 2021**



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**



**EL JUEGO SIMBÓLICO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA  
PARA FAVORECER CONDUCTAS ASERTIVAS EN LA  
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**TESINA**

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTA**

**EDITH LUGO MONTIEL**

**CIUDAD DE MÉXICO**

**MAYO DE 2021**

**DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN**

Ciudad de México, 17 de Mayo de 2021

**C. EDITH LUGO MONTEIL**

PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

**EL JUEGO SIMBÓLICO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FAVORECER CONDUCTAS ASERTIVAS EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**

Modalidad: **TESINA**, Opción Ensayo, a propuesta del C. Mtro. VÍCTOR MANUEL BELLO MONTALVO, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su Examen Profesional.



r.c.p. Archivo de la Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente

## **DEDICATORIAS**

### **A mis padres**

Fermín y Angelina, quienes con su amor, paciencia y dedicación me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más. Gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, por sus consejos y palabras de aliento que hicieron de mí una mejor persona y por siempre estar a mi lado

### **A mis hijos**

Giovanni, Michelle y Sebastián, porque son mi mayor motivación para nunca rendirme y poder superarme; por la paciencia y el apoyo que me brindaron para que pudiera cumplir este sueño. Este logro es en gran parte gracias a ustedes,

pero sobre todo gracias por su inmenso amor

### **A mis hermanos**

Miriam, Gabriela, Luis y Danay, por su cariño y apoyo incondicional durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento, gracias porque de una u otra forma, me acompañan en el andar de todos mis sueños y metas

### **A mis profesores**

Les agradezco a los Docentes de esta prestigiosa Universidad, por compartir conmigo sus conocimientos y brindarme su tiempo

# ÍNDICE

Pág.

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>EL TEMA DE ESTUDIO, BASE DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>5</b>
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA .....	5
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA .....	7
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO .....	7
A.1. MAPA DE LA REPUBLICA DE MÉXICO UBICANDO LA CIUDAD DE MÉXICO .....	7
A.2. Mapa de la Alcaldía de Coyoacán .....	7
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA	7
a) ORÍGENES Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA ALCALDÍA DE COYOACÁN .....	8
Época Prehispánica .....	8
La Conquista .....	9
Movimiento de Independencia y Conspiración de Coyoacán.....	9
Porfiriato .....	9
Época Revolucionaria y Post revolucionaria .....	10
Época Moderna .....	10
b) Hidrografía .....	11
c) Orografía .....	11
d) Medios de Comunicación.....	12
e) Vías de comunicación.....	12
f) Sitios de interés cultural y turístico .....	13
g) Cómo impacta el referente geográfico a la problemática que se estudia .....	13
B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD .....	13
a) Vivienda.....	13
b) Empleo .....	14
c) Deporte.....	15
d) Recreación.....	15
c) Cultura .....	15

f) Religión predominante .....	16
g) Educación .....	17
h) Ambiente Socioeconómico .....	17
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR .....	18
a) Ubicación de la Escuela en la cual se establece la problemática. ....	18
Croquis de la Colonia San Lucas, donde se ubica el Jardín de Niños “Felices Hacia el Futuro” .....	18
b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela: Pública o Privada .....	18
c) Aspecto material de la institución.....	19
d) Croquis de las instalaciones materiales del Jardín de Niños “Felices Hacia el Futuro.....	19
e) La Organización Escolar de la Institución .....	19
f) Organigrama General de la Institución .....	22
g) Características de la Población Escolar .....	23
h) Describir las relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia.....	23
i) Describir las relaciones e interacciones de la Escuela con la Comunidad .....	24
1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	24
1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN .....	25
1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL .....	25
1.5.1 OBJETIVO GENERAL.....	26
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES .....	26
1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTADA .....	26
<b>CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>28</b>
<b>DOCUMENTAL.....</b>	<b>28</b>
2.1. EL APARTADO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO: .....	28
2.1.1. EL JUEGO .....	28
2.1.2. EL JUEGO SIMBÓLICO .....	31
2.1.3. EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. ....	33
2.1.4. ¿QUÉ SON LAS CONDUCTAS ASERTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS PREESCOLARES? .....	36
2.1.5. IMPORTANCIA DEL VÍNCULO JUEGO SIMBÓLICO CON EL DESARROLLO DE CONDUCTAS ASERTIVAS .....	40
2.1.5. EL ROL DE LA EDUCADORA PARA IMPLEMENTAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL SALÓN DE CLASES.....	44

2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR? .....	49
2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS? .....	51
<b>CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA .....</b>	<b>53</b>
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA .....	53
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA .....	53
3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA? .....	53
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR.....	54
3.5. LA PROPUESTA .....	54
3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA .....	54
3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL .....	55
3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA .....	55
3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA.....	56
3.5.5 CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO .....	57
3.5.6. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA? .....	58
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	58
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA. ....	59

## **CONCLUSIONES**

## **BIBLIOGRAFÍA**

## **REFERENCIAS DE INTERNET**

## INTRODUCCIÓN

La importancia fundamental en el desarrollo de conductas asertivas en los niños y niñas, es la transformación que les permite desarrollar habilidades y destrezas sociales por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes para su adaptación al medio social, implicando procesos de atención, imitación, imaginación, conceptualización y resolución de problemas.

El objetivo general del presente trabajo, fue diseñar una investigación de carácter documental para rescatar los elementos teóricos, relacionados con el Juego Simbólico y conductas asertivas del niño, de igual manera para plantear una solución al problema.

El Juego Simbólico, es una experiencia de la infancia, que permite transformar y crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros. Es un Juego libre y autónomo que apenas necesita condiciones, aunque se enriquece si los espacios, objetos o tiempos de dedicación son propicios para que aparezca.

No precisa de la intervención de los adultos, aunque a veces una mirada que demuestra interés lo favorece. Mediante el Juego Simbólico, el niño describe experiencias vividas que ayudan a la Educadora a desarrollar mejor su trabajo, ya que por medio de este Juego el niño expresa sentimientos, emociones o acciones que se le dificultan expresar, las cuales no le permiten una socialización con sus compañeros de grupo o personas adultas.



A continuación, se define el contenido del Primer Capítulo, en éste se analiza el contexto Social y Escolar, como aspectos trascendentales para comprender las áreas culturales y socioeconómicas de los alumnos, objeto de estudio. Lo anterior permitió establecer el planteamiento del problema.

En el Segundo Capítulo, se construyó el Marco Teórico con base en el tema de conductas asertivas y el Juego Simbólico, así como el desarrollo integral del alumno de Educación Preescolar.

El Tercer Capítulo, se construye con la propuesta de innovación, la cual es de diez sesiones de actividades dirigidas a los alumnos de Segundo Grado de Preescolar del “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”, con actividades que se puedan trabajar dentro y fuera del aula y ayuden a mejorar el desarrollo de conductas asertivas que permitan lograr aprendizajes esperados.

Se finaliza con la incorporación de las Conclusiones, Bibliografía y Referencias Electrónicas.

## **EL TEMA DE ESTUDIO, BASE DE LA INVESTIGACIÓN**

En este trabajo se planteará la importancia del Juego Simbólico, en las etapas iniciales de la Educación. Ya que, es un elemento práctico y conceptual que la escuela ha buscado integrar en el desarrollo de los alumnos.

El Juego es básico en el desarrollo del niño, por eso se busca que éste, se encuentre presente en las actividades cotidianas de los Alumnos. Respetando el deseo de jugar, inventar y crear. El Juego debe ser una actividad en donde el niño encuentre placer y gusto por lo que hace y le genere satisfacción y aprendizajes.

En el Juego Simbólico, el niño busca, indaga, experimenta y utiliza una serie de significantes que él mismo construye y adapta a sus deseos, representándolos con las funciones que imita. Se caracteriza por la función de inventar, modificar, adaptar lo desconocido a las necesidades infantiles.

Por medio del Juego Simbólico, se internalizan los roles sociales, los conflictos, tensiones, angustias con que se enfrenta. El interés del niño mediante el Juego Simbólico se desplaza hacia la realidad que lo rodea, por que pasa a ser un elemento activo de su entorno y participante social.

Mediante el Juego Simbólico, el niño aprende a interactuar con sus pares, seguir reglas, ser empático, distinguir sus emociones, ya que sus intereses se han

desplazado hacia los fines socialmente aceptados, hacia el aprendizaje y al ampliar su horizonte social.

Durante el desarrollo del Juego Simbólico, los niños enriquecen, amplían y profundizan sus experiencias de vida, las cuales desafían su inteligencia y denotan en ellos procesos reflexivos y de interacción, que les permiten alcanzar y construir verdaderamente los aprendizajes.

Jugar, es algo tan natural y esencial en la vida de los niños, por que cumple una función especial y determinante en las experiencias y aprendizajes, favorece su autonomía, alimenta su imaginación y su capacidad creadora, además de que ayuda a que el niño socialice con sus pares y logre una integración con las personas que se encuentran en su entorno para una mejor convivencia.

A través del Juego con símbolos, el niño libera algunas tensiones que le generan conflictos, buscando una compensación o final feliz, acorde a sus necesidades afectivas. Los conflictos pueden ser solucionados tomando medidas en las que entran la fantasía y la magia a solucionar el problema, en este espacio entre la realidad y la ficción, la magia y la necesidad, lo imaginado y lo posible, la salida que el niño construye para lograr una realidad por medio de su creatividad.

De acuerdo con eso se determina como tema de estudio:

**El Juego Simbólico como herramienta didáctica para favorecer conductas asertivas en niños y niñas de Segundo de Preescolar, en el “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”, de la Alcaldía de Coyoacán en la Ciudad de México.**

# **CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA**

Durante la práctica docente en el Jardín de Niños “Felices Hacia el Futuro”, se ha podido observar, la falta de socialización que presentan algunos alumnos de Segundo Grado de Preescolar; en el área de trabajo de veintidós alumnos cinco presentan conductas agresivas y egocéntricas que les impiden interactuar con sus pares y el mundo que los rodea, ya que según Lev Vygotsky<sup>1</sup>, el niño desarrolla su aprendizaje mediante la interacción social y mejora sus habilidades Cognoscitivas y proactivas con el mundo que lo rodea.

La socialización influye en el proceso de aprendizaje, porque no le permite al niño retener a un mayor grado la información que se le transmite. La agresividad en el niño es un obstáculo en la práctica docente, ya que estas conductas alteran la armonía del grupo, dificultando el proceso de enseñanza-aprendizaje y la atención en el aula.

Durante el transcurso de la Etapa Escolar, algunos niños pueden presentar en ocasiones, conductas disruptivas en el aula, causando reacciones que pueden resultar negativas para él, como: el rechazo por parte de sus compañeros, aislamiento social, dificultades en el aprendizaje, así como un incremento del mismo comportamiento inapropiado.

---

<sup>1</sup> <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v63n2/v63n2a08.pdf>. (Consulta 11 de febrero 2020)

Las conductas que se han observado, son las siguientes:

- ❖ Desafiar activamente al Docente
- ❖ Iniciar peleas
- ❖ Molestar deliberadamente a otras personas
- ❖ Dificultad para esperar y seguir instrucciones

El niño en la Escuela se encuentra en un clima institucional, el cual es fundamental y en donde el Docente juega un papel importante ya que tiene que brindar al alumno un clima de confianza y seguridad que le permita desenvolverse de manera favorable.

Para disminuir el comportamiento agresivo e impulsivo en los niños, se busca que, mediante el Juego Simbólico, el niño tenga un trabajo en conjunto con los demás y aprenda a medir estas conductas agresivas, las cuales no le permiten socializar con sus compañeros y tampoco llegar a aprendizajes significativos. De igual forma, el Juego se enfoca hacia la adquisición de valores tales como la tolerancia, el respeto, la colaboración, el trabajo colaborativo y otros valores necesarios para una sana convivencia dentro y fuera del contexto educativo.

Con el Juego Simbólico, se busca mejorar el clima escolar y las relaciones entre los estudiantes en el aula y fuera de ella, cambiando la visión que usualmente los Docentes e incluso los mismos padres tienen de estos niños, considerándolos como problemáticos, y les proporcionen todo el cariño, cuidado, atención y afecto.

## 1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

### 1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

La institución objeto de estudio, se denomina, “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro” y se encuentra establecido en la Ciudad de México.

#### A.1. MAPA DE LA REPÚBLICA MEXICANA QUE UBICA A LA CIUDAD DE MÉXICO<sup>2</sup>



El “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”, se ubica en la Alcaldía de Coyoacán.

#### A.2. MAPA DE LA ALCALDÍA DE COYOACÁN EN LA CDMX<sup>3</sup>



**A) ANÁLISIS**

**HISTÓRICO,**

## **GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA**

<sup>2</sup> <https://www.mexicodesconocido.com.mx/> (Consulta 08 de enero 2020)

<sup>3</sup> <https://mr.travelbymexico.com/677-cdmx/> (Consulta 08 de enero 2020)

## **a) ORÍGENES Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA ALCALDÍA DE COYOACÁN<sup>4</sup>**

Coyoacán, derivado de la palabra Náhuatl Coyohuacan (Lugar donde hay coyotes) y ha sido considerada como una de las Zonas Patrimoniales más importantes de la Ciudad de México. Es hoy el fruto del proceso de diversas etapas que le dan las características propias, tanto en el aspecto geográfico, demográfico, urbano, arqueológico, social, económico y cultural.

### **Época Prehispánica<sup>5</sup>**

Sus raíces se remontan a la época en que se ubican tribus nómadas en asentamientos con culturas arcaicas, previo a la etapa histórica conocida como Horizonte Preclásico, antes de que hiciera erupción el Volcán de la Sierra de Ajusco denominado Xitle. Esos pobladores buscaron Zonas elevadas y libres de inundación en el Valle de México, establecen sus asentamientos en la parte Sur, en lugares como Copilco y Cuicuilco, según crónicas, la erupción del Volcán sucedió el día Ahui-quichuitl del año Tecpatl, el 24 de abril del año 76 de nuestra era, obligando a los habitantes de la Zona Sur a huir, abandonando los lugares donde habitaban, los cuales se poblarían posteriormente.

El Coyoacán Prehispánico, se desarrolló a lo largo de los ejes de comunicación Churubusco-Chimalistac, Chimalistac-Mixcoac y Chimalistac-Tenochtitlán y al momento de la conquista contaba con más de 6 mil casas, según narra Bernal Díaz

Del Castillo.

---

<sup>4</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoac%C3%A1n> (Consulta 20 de enero 2020)

<sup>5</sup> <https://www.coyoacan.cdmx.gob.mx/quienes>. (Consulta 20 de enero 2020)

## **La Conquista<sup>6</sup>**

Con el advenimiento de la conquista española, en agosto de 1521, después de la caída de Tenochtitlán, Hernán Cortés estableció en Coyoacán su Cuartel General, hasta 1523 y fundó aquí, el primer Ayuntamiento de la Cuenca de México.

Ocurren entonces, dos acontecimientos de carácter jurídico de gran importancia en la historia cívica de México: El primero es la designación de Coyoacán, de la Ciudad Capital de una página entidad política a la que llamó Página España, la más importante del nuevo mundo durante casi tres siglos. El segundo es la instalación, también en Coyoacán, del primer Ayuntamiento en el Altiplano, es decir, la puesta en funciones de la primera actividad colegiada civil, para gobernar a la Ciudad con criterio Occidental.

## **Movimiento de Independencia y Conspiración de Coyoacán<sup>7</sup>**

En el Siglo XIX, en 1810, se fraguó la denominada “Conspiración de Coyoacán”, encabezada por el Cura de San Mateo Churubusco, Don Manuel Altamirano, la cual no avanzó más al iniciarse el movimiento de independencia en Dolores, Hidalgo por el Cura Hidalgo.

## **Porfiriato<sup>8</sup>**

El cambio social, geográfico y cultural, se profundiza cuando en 1890 en los terrenos que formaban parte de la Hacienda de San Pedro, se inaugura por el General Porfirio Díaz, Presidente de la época, la Colonia Del Carmen que representaba la modernidad

---

<sup>6</sup> Ídem.

<sup>7</sup> Ídem.

<sup>8</sup> Ídem.



que pregonaba el gobierno de ese tiempo, y cuyo nombre se establece en honor de su esposa, Doña Carmen Ortiz Rubio de Díaz.

En el mismo año se concluye el Ferrocarril del Valle a cargo del Ingeniero Miguel Ángel de Quevedo, que unía la Ciudad de México con Tlalpan, Pasando por Tacubaya, Mixcoac, San Ángel, Coyoacán y San Antonio Coapa.

### **Época Revolucionaria y Post revolucionaria<sup>9</sup>**

En 1910, previo al inicio del movimiento revolucionario, Coyoacán, que apenas rebasaba los límites marcados por la antigua traza colonial recibe del Gobierno de Porfirio Díaz el Kiosko, aun presente en la plaza principal. En 1926 se inaugura la Calzada México-Coyoacán, que atravesaba la Colonia del Valle y se pavimenta la Avenida Hidalgo.

### **Época Moderna<sup>10</sup>**

El 5 de octubre de 1934, se decreta el área de Coyoacán como Zona Típica y Tradicional, lo cual se refuerza con la Declaración de 1990 de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (UNESCO) del Centro Histórico de Coyoacán como Zona de Monumentos Históricos.

Se crean las Zonas habitacionales de Xotepingo y Ciudad Jardín y las Avenidas Miguel Ángel de Quevedo y Pacífico, varios de los espacios ocupados por los pueblos fueron vendidos y expropiados. Se instala la Universidad Nacional Autónoma de México, (UNAM).

---

<sup>9</sup> Ídem.

<sup>10</sup> Ídem.

## **b) Hidrografía<sup>11</sup>**

Coyoacán forma parte de la Subcuenta Texcoco-Zumpango de la Cuenca de Río Moctezuma, en la Región Hidrológica del Río Pánuco. El Oriente de la Alcaldía fue ocupado por el Lago de Xochimilco hasta que fue desecado mediante la apertura de la Cuenca de México. En 1607 se abrieron los canales que permitieron desaguar el Anáhuac a través del Río Tula, que es uno de los tributarios del Moctezuma. De la antigua Zona Lacustre de Coyoacán sólo queda el Canal Nacional que forma el límite con la Alcaldía de Iztapalapa. La Zona Poniente era surcada por pequeños ríos que desembocaban al Lago de Texcoco. El Río Churubusco y parte de Río Magdalena, han sido entubados y desaguan en la Zona Federal del Lago de Texcoco.

## **c) Orografía<sup>12</sup>**

El territorio de Coyoacán es plano en lo general, y se encuentra a una altitud promedio de 2240 Metros Sobre el Nivel del Mar (MSNM), que es la altitud del Valle de México. Pequeñas variaciones se presentan en San Francisco Culhuacán, la Ciudad Universitaria y Santa Úrsula Coapa, con altitudes de 2250 MSNM. El Suroeste de la Alcaldía corresponde a los pedregales, cuyas irregularidades superficiales son resultado de las erupciones del Volcán Xitle que cubrieron de basalto esa región entorno al primer Siglo de la era común. También en el Poniente de la Alcaldía se encuentra el Cerro Zacatépetl, que, con su altitud de 2420 MSNM, es la única y mayor eminencia orográfica dentro del Territorio Coyoacanense.

---

<sup>11</sup> <http://atlasdecoyoacan403.blogspot.com/> (Consulta 20 de enero 2020)

<sup>12</sup> Ídem.

La totalidad de Coyoacán se encuentra dentro de la subprovincia Lagos y Volcanes del Anáhuac, de la provincia fisiográfica del Eje Neovolcánico. Esta Zona se caracteriza por la presencia de altas cadenas volcánicas.

#### **d) Medios de Comunicación<sup>13</sup>**

En la Alcaldía de Coyoacán, existen diversos medios de comunicación como son los periódicos de circulación Nacional, se captan principales canales televisivos y estaciones de radio de la Ciudad de México, existe el uso de las Tecnologías de la información y comunicación (TICs), uso de las computadoras, celulares, tabletas electrónicas.

#### **e) Vías de comunicación<sup>14</sup>**

Hoy en día la Alcaldía de Coyoacán cuenta con diversas rutas de transporte, dentro de la Alcaldía y hacia otros puntos y Alcaldías, como podrían ser Benito Juárez, Álvaro Obregón y Tlalpan. Alrededor de la Zona también se cuenta, con el servicio de rutas de transporte público, metrobús, trolebús. La Alcaldía de Coyoacán cuenta con la cercanía de algunas estaciones del Metro como son:

- Viveros
- Coyoacán
- Copilco
- Miguel Ángel de Quevedo
- General Anaya

---

<sup>13</sup> Ídem.

<sup>14</sup> <http://www.sidesco.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegaciones/coyoacan/>. (Consulta 02 de febrero 2020)

#### **f) Sitios de interés cultural y turístico<sup>15</sup>**

El Centro de Coyoacán ha sido por muchos años lugar de reunión y refugio de artistas, filósofos, escritores y aristócratas. Sus calles están llenas de historia porque su construcción se teje junto con la edificación de la Ciudad de México. En el Centro de Coyoacán es donde se concentran los poderes políticos de Coyoacán, es una plaza que se conforma principalmente de hermosos jardines y en sus alrededores se localizan museos, librerías, colegios, iglesias y mercados turísticos de artesanías y alimentos.

#### **g) Cómo impacta el referente geográfico a la problemática que se estudia**

La Alcaldía de Coyoacán, se caracteriza por ser una Zona Turística y Patrimonio Cultural, el referente geográfico no impacta en la problemática planteada, ya que la Alcaldía cuenta con lugares de recreación como: museos, parques, etc., en los cuales los niños y niñas pueden asistir con sus familias y esto ayuda a mejorar una sana convivencia, que puede favorecer las conductas asertivas en ellos.

### **B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD**

#### **a) Vivienda<sup>16</sup>**

En el tema de la vivienda, de acuerdo con lo que se observa el 97.4% de las viviendas habitadas poseen un piso recubierto, diferente a tierra; lo que en términos absolutos equivale a 181 mil 393 viviendas. Al comparar la proporción de dichas viviendas entre

---

<sup>15</sup> <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (Consulta 02 de febrero 2020)

<sup>16</sup> [https://www.coyoacan.cdmx.gob.mx/docs/programa\\_provisional\\_gobierno.pdf](https://www.coyoacan.cdmx.gob.mx/docs/programa_provisional_gobierno.pdf). (Consulta 10 de julio 2020)

2010 y 2015 se observa un decremento marginal de 0.5% al pasar del 97.9% en 2010 a 97.4% en 2015.

En los servicios básicos con los que cuentan las viviendas, se observa que hay incrementos de alrededor de 10 mil viviendas, que en 2015 respecto a 2010, cuentan con acceso a sanitario y un poco más de siete mil viviendas que ahora cuentan con drenaje conectado a la red pública. Por otro lado, al analizar de forma conjunta si la vivienda cuenta con servicio de drenaje, agua entubada y energía eléctrica se encontró que mientras en 2010 el total de viviendas que contaban con estos servicios ascendía a más de 171 mil, para el año 2015 el valor se estableció en poco más de 179 mil, pero al hacer el contraste en términos porcentuales contra el total de viviendas habitadas se tiene que los incrementos referidos se traducen en una disminución de 2.6 puntos porcentuales al pasar del 98.8% al 96.2% en el caso de las viviendas que disponen de los tres servicios, esto significa que el número total de viviendas habitadas creció más proporcionalmente que las habitadas que cuentan con dichos servicios.

## **b) Empleo<sup>17</sup>**

Con base en la encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE) que levanta el INEGI en el país, se muestran los resultados más relevantes sobre la ocupación y empleo.

Se considera de acuerdo con el esquema de la ENOE, que la población de 15 años en adelante se encuentra en edad laboral. Bajo este esquema, se encuentran los

---

<sup>17</sup> [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/iooe/iooe2019\\_01.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/iooe/iooe2019_01.pdf). (Consulta 10 de julio 2020)

siguientes datos preliminares que indican que el 59.7% de la Población de 15 años y más es económicamente activa; dicha proporción se mantuvo sin cambio en diciembre del 2019 respecto a las del mes que le precede, según cifras desestacionalizadas. El resto se dedica al hogar, estudia, está jubilado o pensionado, tiene impedimentos personales o lleva acabo otras actividades.

### **c) Deporte<sup>18</sup>**

Alrededor de la Alcaldía de Coyoacán existen lugares de recreación y con áreas deportivas, entre ellas se encuentran, los Viveros, el Parque de Huayamilpas, y la Alberca Olímpica, la cual ofrece diferentes deportes como lo son natación, gimnasia, atletismo, taekwondo, etc.

### **d) Recreación<sup>19</sup>**

El Centro de Coyoacán, es en donde se concentran los poderes políticos de la Alcaldía Coyoacán. Es una plaza que se conforma principalmente de dos hermosos jardines: el Jardín Hidalgo y el Jardín Centenario. El Centro de Coyoacán ha sido por muchos años lugar de reunión y refugio de artistas, filósofos, escritores y aristócratas. Sus calles están llenas de historias porque su constitución se teje junto con la edificación de la Ciudad de México, capital de este bello país.

### **c) Cultura<sup>20</sup>**

---

<sup>18</sup> <https://centrodecoyoacan.mx/>. (Consulta 10 de julio 2020)

<sup>19</sup> Ídem.

<sup>20</sup> [https://sic.gob.mx/lista.php?table=centro\\_cultural&estado\\_id=9&municipio\\_id=3](https://sic.gob.mx/lista.php?table=centro_cultural&estado_id=9&municipio_id=3) (Consulta 06 de febrero 2020)

En el aspecto de cultura, la Alcaldía cuenta con 9 bibliotecas, 3 casas de cultura, 11 museos y 17 teatros. Algunas de las instalaciones culturales que destacan son: La Universidad Nacional Autónoma de México, el Museo Nacional de las Intervenciones, el Museo Anahuacalli, el Museo León Trotsky, el de Culturas Populares, el Museo Frida Kahlo, el Centro Nacional de las Artes.

Coyoacán alberga un sinnúmero de expresiones culturales en su explanada principal, el “Jardín Centenario”, en donde entran otras atracciones, hay presentaciones de mimos, organilleros tradicionales. Coyoacán cuenta con grandes y hermosos bosques, como los Viveros o el parque de Huayamilpas.

#### **f) Religión predominante<sup>21</sup>**

En la Alcaldía de Coyoacán, la religión es en términos generales muy importante: 86% de los vecinos pertenece a alguna religión, 81% tiene un altar u otro objeto religioso en el hogar, 21% se dice muy interesado en la religión y lo sagrado, y 60% medianamente interesado, sólo 16% sostiene que no presenta interés. La Iglesia católica es la que tiene mayor pertenencia: 78 de cada cien. En el ámbito de las creencias, las referencias tradicionales de la teología católica tienen alta adhesión: nueve de cada diez entrevistados creen en Dios, 7.5 en el cielo, 7 en los milagros, ocho en la Virgen de Guadalupe y 7.5 en el Espíritu Santo. La expresión negativa de conceptos similares tiene menos impacto: sólo 46% cree en el diablo y 55% en el infierno.

---

<sup>21</sup> José Hugo Suárez. Análisis de una encuesta sobre prácticas y creencias religiosas. México, Alteridades, 2013. Pág. 49.

## **g) Educación<sup>22</sup>**

Coyoacán con un nivel muy importante de equipamiento social, la Alcaldía Coyoacán es considerada como una de las mejores dotadas en equipamiento para la Educación, dentro de su jurisdicción cuenta con servicios públicos de Nivel Superior como la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), La Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y la Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica (ESIME) depende del Instituto Politécnico Nacional. Todos estos Centros Educativos Superiores, además de dar servicio a la población local y del Área Metropolitana, tienen alcances a Nivel Nacional. El equipamiento Educativo de la Alcaldía cuenta adicionalmente con otros niveles de preparación como:

- Preescolar: cuenta con 51 Jardín de Niños Oficiales y 156 Particulares
- Primarias: cuenta con 33 Primarias Oficiales y 27 Particulares
- Secundaria: cuenta con 89 Secundarias Oficiales y 87 Particulares

## **h) Ambiente Socioeconómico**

El Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro, se encuentra ubicado cerca del Centro de Coyoacán, y está rodeado de escuelas Públicas y Privadas como: la Preparatoria No. 6, el CETIS No.2, la Fundación Mier y Pesado, el Colegio Bright House, entre otros. El nivel socioeconómico influye favorablemente en los niños del Jardín, porque a sus alrededores cuenta con museos, plazas comerciales y departamentales.

---

<sup>22</sup> <http://internet.contenidos.inegi.org.mx/>( Consulta 06 de febrero 2020)



La mayoría de los Padres de Familia trabaja en los bancos y oficinas cercanas al colegio. El nivel económico de los alumnos es de medio a alto, ya que sus padres cuentan con casa o departamento propio, en algunos casos padre y madre cuentan con automóvil. Alrededor de las escuelas no se observan grupos o bandas que puedan afectar el desarrollo de los niños del Jardín o que influyan negativamente en ellos.

## 1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

### a) Ubicación de la Escuela en la cual se establece la problemática.

El Jardín de Niños “Felices Hacia el Futuro”, con C.C.T. 09PJN5641E, se encuentra ubicado en Av. Hidalgo No. 92 en la Colonia Barrio San Lucas en la Alcaldía Coyoacán en la CDMX.

Croquis de la Colonia San Lucas, donde se ubica el Jardín de Niños “Felices Hacia el Futuro”<sup>23</sup>



### b) Status del tipo de sostenimiento de la Escuela: Pública o Privada

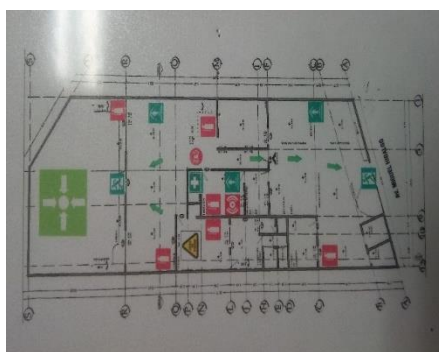
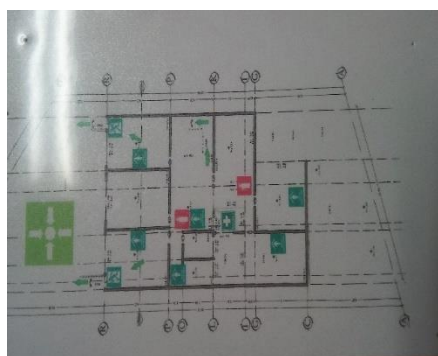
<sup>23</sup> <https://www.google.com/maps/>. (Consulta 06 de febrero 2020)

El Jardín de Niños “Felices Hacia el Futuro”, es un colegio de carácter privado, que cuenta con horario extendido, de 7:00 AM a 7:00 PM. Está incorporado a la Secretaría de Educación Pública (SEP).

### **c) Aspecto material de la Institución**

Es una casa adaptada de dos pisos, en la plata baja se encuentra 1 patio pequeño, 4 sanitarios (2 para niñas y 2 para niños), la recepción, la dirección, la cocina, el comedor, una sala de juntas que cuenta con 1 baño para el personal, una bodega con material didáctico, área de colchonetas, 1 salón de usos múltiples y 1 patio de juegos en la parte trasera; en la plata alta hay 5 salones: 2 para tercer grado, 2 para segundo grado y 1 para primer grado, 1 salón de inglés y computación, el área de biblioteca, 6 baños (3 para niños y 3 para niñas).

### **d) Croquis de las instalaciones materiales del Jardín de Niños “Felices Hacia el Futuro”<sup>24</sup>**



### **e) La Organización Escolar de la Institución**

<sup>24</sup> Datos aportados por la Dirección del plantel.

En el Ciclo Escolar 2019-2020, el personal Docente se integra de la siguiente manera: Directora General, dueña y administradora del Jardín, la Directora Técnica, con la misión de organizar el trabajo de todo el personal, así como elaborar documentos requeridos por la Secretaría de Educación Pública (SEP), La Coordinación de Inglés encargada de organizar los planes de trabajo para esta materia, el apoyo Administrativo se encarga de cobrar colegiaturas, oficios requeridos, venta de útiles y uniformes.

El plantel, en el periodo mencionado se conforma de una población de 109 alumnos distribuidos de la siguiente manera:

- El grupo de Primero A, con 23 Alumnos
- El grupo de Segundo A, con 21 Alumnos
- El grupo de Segundo B con 22 Alumnos
- El grupo de Tercero A con 22 Alumnos
- El grupo de Tercero B con 21 Alumnos

El Jardín de Niños, cuenta con dos Docentes de Inglés, una Docente encargada de dar clase a Primero y Segundo grado y la otra Docente a Tercer grado, se cuenta con Asistentes Escolares que se encargan de asistir a los Alumnos cuando lo necesiten, como el Jardín de Niños brinda un servicio de jornada amplia, se cuenta con el área de cocina, encargada de elaborar los alimentos de los alumnos, durante la hora de estancia se ofrecen diferentes talleres: karate, Ballet, Chiquibaile y Colorearte.

## PERFIL DEL PERSONAL DOCENTE<sup>25</sup>

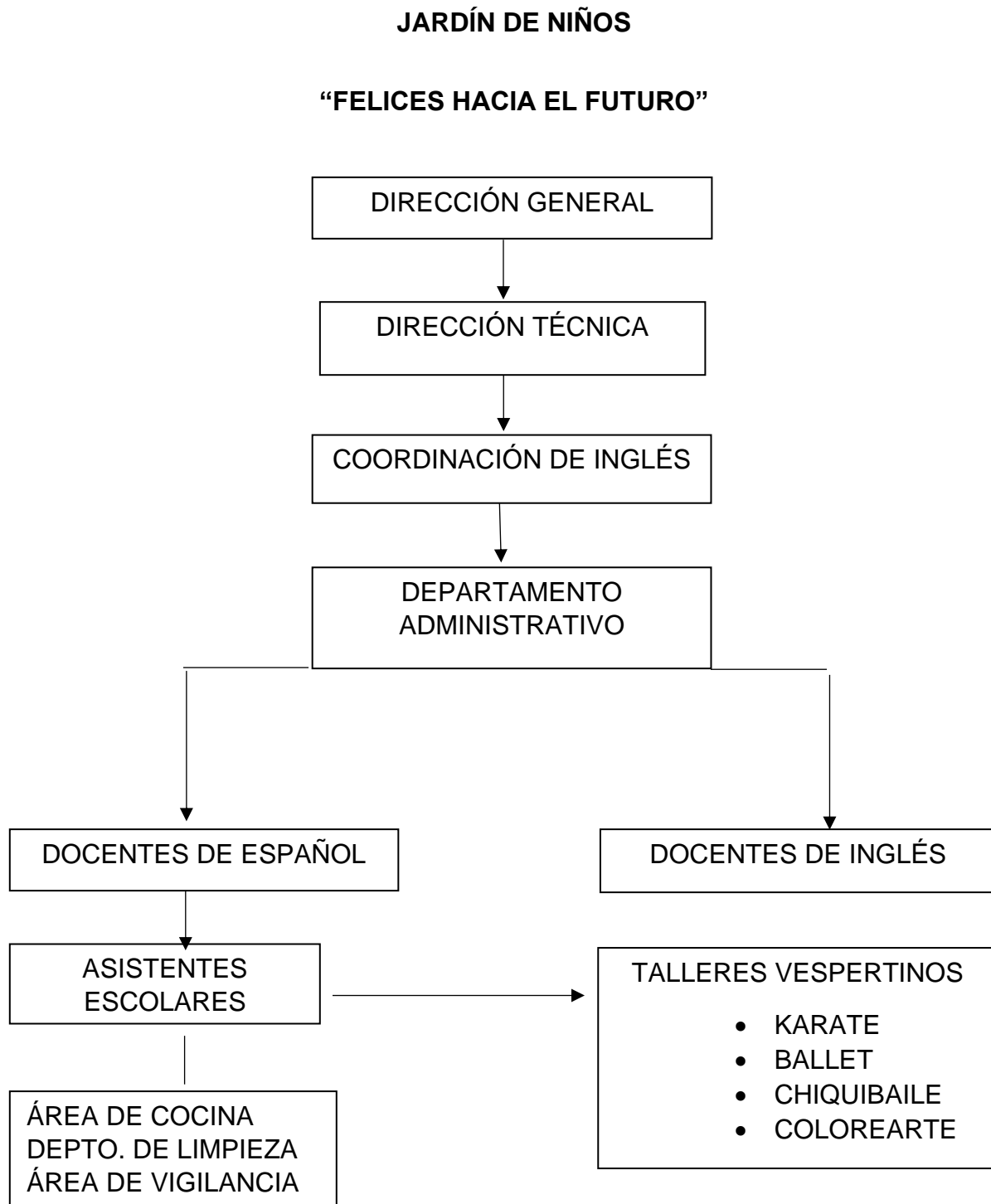
<b>FUNCIÓN DE DESEMPEÑO</b>	<b>ANTIGÜEDAD EN EL JARDÍN DE NIÑOS</b>	<b>PERFIL PROFESIONAL</b>	<b>INSTITUCIÓN DE EGRESO</b>
Directora Técnica	13 años	Licenciatura en Educación Preescolar	ULSA
Directora Académica	1 año	Licenciatura en Educación Preescolar	ULA
Profesora	8 años	Licenciatura en Educación Preescolar	ULSA
Profesora	7 años	Licenciatura en Educación Preescolar	UPN
Profesora	2 años	Licenciatura en Educación Preescolar	UPN
Profesora	5 años	Licenciatura en Educación Preescolar	UAGRO
Profesora	3 años	Licenciatura en Educación Preescolar	UPN
Profesora de Inglés	1 año	Licenciatura en Pedagogía	UNAM
Profesora de Inglés	1 año	Licenciatura en Enseñanza de Lenguas Extranjera	UNAM

Por lo que se puede observar el personal docente está capacitado para atender a los alumnos y realizar de manera satisfactoria su función como docentes.

---

<sup>25</sup> Datos aportados por la Dirección del plantel.

f) Organigrama General de la Institución<sup>26</sup>



<sup>26</sup> Datos aportados por la Dirección del plantel.

### **g) Características de la Población Escolar**

El Jardín de Niños, “Felices Hacia el Futuro”, fue fundado hace 12 años, la mayoría de la comunidad escolar que asiste a este plantel, provienen de la guardería subrogada por el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), “Felices Hacia el Futuro”. Una gran mayoría de los niños y niñas que asisten, son hijos de madres y padres profesionistas que trabajan por la Zona de la Alcaldía de Coyoacán.

La institución es una escuela inclusiva, y se reciben niños con Discapacidad o Barreras para el Aprendizaje. En el Grupo de Segundo B, el cual es el objeto de estudio, cuenta con 23 niños de los cuales se encuentra uno con síndrome de Down, 1 niño con TDAH, 4 niños con conductas agresivas, 1 niño con retraso psicomotor y del habla.

### **h) Describir las relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia**

La Escuela brinda a los Padres de Familia, un taller para papás, juntas individuales para platicar con las Docentes sobre el desarrollo de habilidades y aprendizajes de los alumnos, eventos para propiciar la convivencia familiar y atención psicológica si los padres lo solicitan.

Como la Escuela es inclusiva, se cuenta con el apoyo de los Padres de Familia, ya que además de la ayuda que se les brinda en el Colegio se ofrecen terapias con los y las terapeutas de apoyo adscritos al mismo, los Padres de Familia también los ayudan llevándolos a terapias y actividades diferentes para ayudarlos en conjunto con la escuela logrando aprendizajes significativos y favorables.

## **i) Describir las relaciones e interacciones de la Escuela con la Comunidad**

Dentro de la Alcaldía de Coyoacán el Jardín de Niños, cuenta con dos escuelas hermanas, la Guardería subrogada por el IMSS “Felices Hacia el Futuro” y la Escuela Primaria “Everest School”, que son administradas por la Directora General.

El Jardín de Niños “Felices Hacia el Futuro”, es conocido porque es un Colegio inclusivo en el cual se reciben niños con alguna discapacidad o barrera para el aprendizaje ya que se cuenta con especialistas, que ayudan en las planeaciones para realizar las adecuaciones curriculares correspondientes, este es un referente por el cual los Padres de Familia y la comunidad cercana al Colegio lo conocen, además de que se cuenta con servicio ampliado con un horario de 7:00 AM a 7:00 PM y se trabaja durante las vacaciones que marca la SEP. Esto es un referente para los Padres de Familia que trabajan y buscan este tipo de servicio.

### **1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Es relevante, dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

La pregunta orientadora del presente trabajo se estructura en los términos que a continuación se establecen:

**¿Cuál es la herramienta didáctica capaz de favorecer conductas asertivas en niños y niñas de Segundo de Preescolar del Jardín de Niños, “Felices Hacia el Futuro” ubicado en la Alcaldía Coyoacán de la CDMX?**

#### **1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teóricos-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa.

Para tales efectos, se construyó el enunciado siguiente:

**La herramienta didáctica capaz de favorecer conductas asertivas en niños y niñas de Segundo de Preescolar del Jardín de Niños, “Felices Hacia el Futuro” ubicado en la Alcaldía Coyoacán de la CDMX; es el Juego Simbólico.**

#### **1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Definir y estructurar objetivos dentro de los planes, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico.



Por ello, es deseable que estos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para la realización de la indagación presente, se construyeron los siguientes objetivos:

### **1.5.1 OBJETIVO GENERAL**

**Determinar a través de una Indagación Documental, las características teóricas y metodológicas del Juego Simbólico como herramienta didáctica capaz de favorecer conductas asertivas en niños y niñas de Segundo de Preescolar**

### **1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES**

- a) Bosquejar el proceso metodológico de la Investigación a realizar**
- b) Determinar las características Teóricas y Metodológicas del Juego Simbólico como herramienta didáctica capaz de favorecer conductas asertivas en niños y niñas de Segundo de Preescolar**
- c) Proponer una solución alternativa a la problemática**

## **1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTADA**

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso de índole educativa, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar a cabo y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que,

conjugadas con las diferentes etapas de la construcción de análisis, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La orientación metodológica utilizada en la presente investigación estuvo sujeta a los cánones de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental. Asimismo, la recabación de los materiales bibliográficos, se realizó conforme a la redacción de Fichas de Trabajo de conformación: Textual, Resumen, Paráfrasis, Comentarios y Mixtas, principalmente.

El documento fue sometido a diversas y constantes revisiones, realizándose las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informe.

## **CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Toda investigación; requiere de un apartado teórico-crítico que avale la base del análisis que, de origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área del conocimiento, en este caso educativa.

Para ello, es necesario revalidar las proposiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Bajo esa finalidad, se adoptaron los siguientes elementos conceptuales para su análisis.

### **2.1. EL APARTADO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.1. EL JUEGO**

El Juego es una práctica motriz habitual en el niño, es considerado un medio educativo, el cual ayuda a favorecer, el desarrollo físico y psicomotor, el lenguaje, el desarrollo intelectual el socio-afectivo, entre otros.

Desde los primeros meses de edad, un bebé ya juega solo y con sus padres o con los medios y juguetes que le ofrece el entorno en que se encuentra, por ello el Juego es considerado como un medio donde se emiten emociones y sentimientos en el niño.<sup>27</sup>

El Juego, es un aspecto fundamental en el desarrollo del niño, convirtiéndose en una actividad divertida, gratificante, educativa, natural que ocupa un lugar predominante en la vida de los niños, en la cual obtienen un aprendizaje que les permite aprender diferentes roles y cómo relacionarse en el contexto social en el que se encuentra.

**Vygotsky,<sup>28</sup> nos habla de dos tipos de juego: El Juego como valor socializador: donde al niño, a través de una acción espontánea, como el Juego, socializa por medio de valores, costumbres y la cultura de su contexto y el Juego como factor de desarrollo: le permite al niño saber, conocer y dominar los objetos y situaciones, desarrollando su pensamiento abstracto.**

El Juego, favorece la expresión del niño sobre las conductas o situaciones que ocurren en sus vidas, referente a la situación con iguales y adultos, promoviendo un aprendizaje que le permita aprender y practicar rutinas alternativas en términos de habilidades sociales.

El Juego<sup>29</sup>, facilita el aprendizaje en los niños, cuando las actividades son agradables, y permiten el fortalecimiento de valores, conocimientos y favorecen las conductas asertivas que, fomenten el compañerismo, autoestima, socialización, toma de

---

<sup>27</sup>[http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11\\_concepto\\_de\\_juego.html](http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html) (Consulta 18 de marzo 2020)

<sup>28</sup> <https://www.redalyc.org/pdf/679/67916260005>. (Consulta 11 de febrero 2020)

<sup>29</sup> Carmen Minerva Torres. El Juego: una estrategia importante. Mérida, Venezuela, Educere 2002. Págs. 289-296

opiniones, inquietudes, que interioricen los conocimientos de manera significativa y eficaz.

Si el Juego es bien planificado y se encuentran las estrategias adecuadas para llevarlo a cabo, el niño disfrutará dentro y fuera del aula de esta experiencia y favorecerá sus habilidades sociales y motrices, que le permitirán lograr un desarrollo en diferentes aspectos de su vida.

Mediante el Juego, el niño construye vivencias y experiencias significativas, en las cuales se siente libre, sin presiones y con la confianza de expresar emociones y sentimientos que tiene de diversas situaciones ya que se realiza de forma espontánea y libre.

El Juego,<sup>30</sup> es una estrategia importante en las actividades diarias, porque genera cualidades como, la creatividad, el deseo, el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, actuar con más seguridad y tener una mejor comunicación con los demás, es decir expresar sus sentimientos.

En su mayoría el contenido del Juego Infantil está constituido por actividades lúdicas en donde el niño imita o representa papeles significativos de actividades adultas y de su contacto con ellas.

Mientras el niño juega, el aprendizaje se convierte en una actividad divertida que le proporciona diferentes beneficios: la construcción de un desarrollo cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el lenguaje.

---

<sup>30</sup> Mauren Meneses y María de los Ángeles Monge. El Juego en los Niños: enfoque teórico. San Pedro Montes de Oca, Costa Rica, Revista Educación, 2001. Págs. 113-124.

El Juego, también contribuye y desarrolla habilidades físicas, culturales y emocionales que le permiten estructurar y evolucionar en su personalidad, ya que se va adaptando y evolucionando para lograrla.

### **2.1.2. EL JUEGO SIMBÓLICO**

El Juego Simbólico es particularmente importante, se refiere a la capacidad de los niños y las niñas para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño, pasa continuamente de lo real a lo imaginario. A través de este Juego el niño representa, de forma simbólica, los roles y las situaciones del mundo que lo rodea.

Se trata de una actividad que le ayudará con: su lenguaje, desarrollar la empatía y consolidar representaciones mentales. Con el Juego Simbólico, también podrá canalizar sus preocupaciones e incluso le permite encontrar soluciones a sus conflictos ya que se recrean diferentes situaciones a través de éste.

Cuando se habla de Juego Simbólico, hablamos de sentidos de vida, pues son éstos los que permiten al individuo descubrir diferentes experiencias, así como soñar con la conciencia de que todo ello le pertenece, pues viene de las significaciones que le da su experiencia de vida, esto surge de su imaginación y se realizan y elaboran en el Juego Simbólico.

Según Lev Semyónovich Vygotsky<sup>31</sup>, el Juego es una necesidad para reproducir el contacto con los demás. naturaleza, origen y fondo del Juego son fenómenos de tipo

---

<sup>31</sup> <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/> (Consulta 11 de febrero 2020)

social, a través del Juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones individuales. Para Vygotsky<sup>32</sup>, existen dos líneas de cambio evolutivo que fluyen en el ser humano: uno más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otro más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)

El Juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También se ocupa principalmente del Juego Simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación, en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si esta fuera un caballo, en este momento se construye la capacidad simbólica del niño.

**Para Vygotsky,<sup>33</sup> el juego es una necesidad, afectivo-emocional, sin embargo, entiende una actividad lúdica del niño más como una tarea que es orientada hacia el mundo real y la socialización. El Juego es una necesidad social y colectiva, ya que es dentro de un grupo cultural y sus actividades sociales, donde el juego adquiere sentido y alcanza su finalidad.**

En el Juego Simbólico, al representar diversos roles, se estructura la actitud de acatar las reglas y orientarse hacia las normas sociales, para lo cual se utilizan diversos medios, tanto externos como internos. Durante el Juego, la conducta de los niños se

---

<sup>32</sup> file:///C:/Users/edith\_wvl5lrd/Downloads/15957-49212-1-PB.pdf (Consulta 11 de febrero 2020)

<sup>33</sup> Gloria Briseño. Reflexiones en Torno al Juego y el Jugar. Jalisco, México, Revista Electrónica de Educación, 1999. Pág. 5

subordina a la situación imaginada, esto es lo que permite que se desarrollen las distintas formas de actividad social, emocional y mental.

### **2.1.3. EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.**

En el tema anterior se analizó lo que es el Juego Simbólico, ahora lo relacionaremos con la Educación Preescolar, de acuerdo con el programa de Aprendizajes Clave Para La Educación Integral. En Educación Preescolar se sientan las bases fundamentales, del desarrollo del niño, las cuales se perfeccionan y consolidan al transcurrir del tiempo. El niño en la Edad Preescolar manifiesta un profundo interés y curiosidad por saber, conocer, indagar, sobre lo que lo rodea en su entorno.

En la Educación Preescolar, la función simbólica se refiere a la posibilidad del niño de utilizar diversos medios materializados, perceptivos y verbales en el juego. Este desarrollo se introduce en la actividad de Juego Simbólico de roles sociales, el cual establece determinados nexos del niño con sus pares, le permite empezar a tomar conciencia del propio yo, del significado de los actos propios.

Por ello el Juego Simbólico, es una herramienta importante en la vida del niño en la Etapa Preescolar, porque le permite desarrollar aptitudes que lo preparan para su vida futura en relación con la convivencia social, el trabajo colaborativo, regular emociones, enfrentar problemas, aprender a reflexionar sobre ellos y resolverlos, además de poner en marcha su capacidad creativa. El Juego ejercita las facultades físicas e intelectuales, al mismo tiempo plantea problemas de conducta que le implica adaptación social.



El Juego es reconocido en la Educación Preescolar, desde los orígenes del Jardín de Niños, no obstante, se distingue por su carácter creativo y la función que tiene como recurso potenciador de proceso de razonamiento y aprendizajes. Las ventajas del Juego son las habilidades óptimas en la organización del trabajo en Preescolar, además de una propuesta educativa para desarrollar en los tres grados que conforman la Educación Preescolar.

El concepto de aprendizaje ha cambiado y ya no sólo se toma en cuenta el aspecto cognitivo, sino también las competencias relacionales y las emociones, que le permiten al niño un encuentro con otros y con el entorno escolar. El Juego Simbólico, favorece la vivencia de situaciones que ayuda a comprender mejor a los demás y, por tanto, a uno mismo.

Si bien, los niños en Edad Preescolar continúan aprendiendo por medio de sus sentidos y acciones, tienen la capacidad para interiorizar sus experiencias con personas y cosas, que son expresadas por medio del lenguaje y otras formas de expresión y con el tiempo son capaces de hacer imitaciones. El Juego Simbólico es fuente de actividad creativa que representa un aspecto de la realidad simbolizando los principales atributos de objetos y funciones.

Los Preescolares sienten un poderoso apremio por construir sus propios símbolos, por medio de la simulación y la creación de modelos. Entonces es un proceso interno en el cual los niños construyen símbolos mentales para reproducir objetos, personas y experiencias reales, que relacionan con lo que recuerdan o imaginan y expresan estas percepciones.

Los niños aprenden a usar el Juego Simbólico, con diferentes medios, que cubre desde ademanes y movimientos de todo el cuerpo, hasta dibujos, música, y acciones semejantes. La creatividad inherente al Juego de representación y a la creación de símbolos es muy satisfactoria para los niños en Edad Preescolar.

El Juego, resulta fundamental dentro del Jardín de Niños, como una experiencia lúdica compartida, en donde aparece la figura de los niños acompañado por los adultos. El contexto de Juego se transforma en “Lugar de Símbolo” donde todo es posible, a diferencia de los que sucede en el mundo real.

Por lo tanto, en la Etapa Preescolar, el Juego Simbólico proporciona al niño la emoción de creación, de triunfo, del placer estético, de calidad. Esto significa, que en la Edad Preescolar se debe hacer sentir al alumno que tiene un lugar en el Jardín de Niños, como en el grupo y que el Juego siempre va a presentarse en cualquier actividad. Por ello debemos recordar que el Juego Simbólico es de gran importancia para el niño en su Desarrollo Integral.

Durante la Etapa Preescolar, evoluciona la habilidad para crear y entender las representaciones y los niños necesitan pasar esta etapa en un ambiente de apoyo el cual contribuya a su desarrollo y crecimiento como creadores de símbolos.

El pensamiento representativo y la expresión de los niños surge de sus experiencias sensoriales activas, primero aparecen como formas simples que se vuelven cada vez más complejas, hasta resultar en creaciones únicas.

**El juego es una realidad cambiante e impulsora en el desarrollo del niño, en la etapa preescolar. Vygotsky<sup>34</sup>, analiza el desarrollo del juego en la edad infantil, destacando dos fases significativas:**

**En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno sociocultural, tal y como el entorno familiar se lo permite. En el segundo aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos.**

De esta manera, avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar qué tipo de vivencias le proporcionan las personas de su entorno.

En el aula, el Juego Simbólico es un instrumento de aprendizaje, se organizan espacios temáticos como: un rincón de cuentos, de salón de belleza, de cocina, de taller mecánico, de música, entre otras. Esta es una estrategia pedagógica que ayudara al desarrollo de aprendizajes, funciones de sus necesidades, desarrollar la imaginación, la creatividad y lograr una integración.<sup>35</sup>

#### **2.1.4. ¿QUÉ SON LAS CONDUCTAS ASERTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS PREESCOLARES?**

La conducta asertiva, implica la expresión de sentimientos, pensamientos y necesidades, respetando los derechos de los demás. Los problemas de asertividad

---

<sup>34</sup> <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.Xk3jkmhKjIU> (Consulta 19 de febrero 2020)

<sup>35</sup> <https://www.simbolics.cat/cas/juego-simbolico-que-es/> (Consulta 26 de febrero 2020)

pueden ser debido a la falta de expresión de los sentimientos y deseos, estos suscitan estilos de respuesta pasivos o agresivos.

El comportamiento asertivo, se centra en negociar cambios razonables respecto a la manera de cómo se conducen las relaciones interpersonales, para que se logre un equilibrio en la interacción social. Es por ello por lo que se debe incrementar la formación en el área de asertividad y las habilidades sociales.

Actuar asertivamente, significa tener la habilidad para transmitir y recibir los mensajes de sentimientos, creencias u opiniones propias o de los demás, de una manera sana, honesta, oportuna, respetuosa. Su meta fundamental es lograr una comunicación satisfactoria y respeto mutuo.<sup>36</sup>

La asertividad es un componente esencial, que es necesario para una convivencia pasiva dentro de la sociedad. Es la forma en la cual el ser humano es y actúa, más allá de un estilo de comunicación siendo fiel a sus sentimientos y pensamientos, esto permitirá favorecer conductas positivas.

La asertividad,<sup>37</sup> como cualquier otra habilidad social se aprende y por tanto, es susceptible de enseñar. Se desarrolla en la medida que se pueda poner en práctica modelos adecuados de interacción social. El niño durante el proceso de socialización puede desarrollar la asertividad en función de un estilo Educativo o de los modelos de interacción que se le ofrezcan.

---

<sup>36</sup> [http://www.psicoterapeutas.com/paginaspersonales/susana/Estilos\\_Respuesta.html](http://www.psicoterapeutas.com/paginaspersonales/susana/Estilos_Respuesta.html) (Consulta 21 de febrero 2020)

<sup>37</sup> <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/asertividad-educa-ninos-asertivos.html> (Consulta 27 de febrero 2020)

Es importante transmitir a los niños una conducta asertiva, que les permita fomentar sus habilidades sociales. La asertividad comprende una forma de actuar y de comunicarse en cuyos extremos se encuentra la pasividad y la agresividad: los niños pasivos son aquellos que actúan ante personas o situaciones que les son incómodas o cuando se sienten agredidos y es una actitud que daña el autoestima en el niño, en cambio los niños agresivos, actúan de manera violenta ante situaciones que no pueden controlar y no toman en cuenta los sentimientos de los demás o el daños que se esté causando.

La asertividad,<sup>38</sup> permite al niño actuar, pensar y decir lo que cree que podría ser lo más apropiado para sí mismo, defendiendo sus derechos, intereses o necesidades evitando agredir a los demás ni ser agredido. Esta actitud se refleja en el lenguaje hablado, el lenguaje verbal, la postura corporal, en los ademanes o gestos del cuerpo, en la expresión facial y en la voz.

Un niño asertivo, suele ser tolerante, acepta sus errores, y propone soluciones fáciles sin ira, es seguro de sí mismo, no se deja ser manipulado fácilmente por los demás en cualquier aspecto, esto es un factor decisivo en la conservación y el aumento de su autoestima, además de valorar y respetar a los demás recíprocamente.

En el Jardín de Niños, se pueden favorecer estas conductas asertivas en los niños, con cumplidos o reconocimientos de su labor, de su persona o de sus actitudes, sin vulnerar los sentimientos o derechos de los demás niños. Los niños asertivos son

---

<sup>38</sup> <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/tecnicas-para-conductas-asertivas.html> (Consulta 28 de febrero 2020)

capaces de identificar sus propios sentimientos y los de los demás, hablar por sí mismo, evitar ser intimidado y responder a esa situación, respetar las opiniones de los demás, negociar situaciones de conflicto, saber utilizar la palabra no en situaciones variadas, construir relaciones con sus pares, tener confianza en sí mismo y controlar las situaciones que se le presenten de manera favorable y respetuosa.

En la actualidad es imprescindible educar niños asertivos, que sepan relacionarse adecuadamente con los demás, niños que sepan expresar sus emociones y opiniones sin hostilidad, exigencias o amenazas, que aprendan a defender sus puntos de vista sin necesidad de agredir a los demás o sobre adaptarse a las demandas de terceros.

En la Etapa Preescolar, se busca ayudar a los niños a identificar entre asertividad y agresividad, reduciendo los obstáculos cognitivos y afectivos para actuar de manera asertiva, disminuyendo ideas irracionales, ansiedades y culpas y desarrollar habilidades y destrezas que le permitan estar dentro de un contexto social.

En el Jardín de Niños, el Juego Simbólico es una forma donde podemos enseñar a los niños a ser personas asertivas, porque en este tipo de Juego se plantean diferentes situaciones que permitirán al niño expresar lo que le gusta, lo que no le gusta, sus necesidades, sus emociones, molestias o desacuerdos, pero siempre desde el respeto. Es importante que los niños adquieran un criterio propio para que sepan diferenciar situaciones o problemáticas que se les puedan presentar.

El temperamento determina la expresividad general del niño y este nivel de expresividad tendría importantes implicaciones sociales y emocionales. El comportamiento asertivo en el niño supone numerosas ventajas, tanto para él como

para las personas que se encuentran en su entorno, algunas de ellas son: que el niño se sentirá más satisfecho de sí mismo y de su manera de llevar las dificultades o situaciones delicadas, obtendrá logros y resultados satisfactorios y reducirá su nivel de estrés.

Los niños con este estilo de comunicación son capaces de expresar sus sentimientos, ideas y opiniones, definiendo sus derechos y respetando los de los demás.<sup>39</sup>

### **2.1.5. IMPORTANCIA DEL VÍNCULO JUEGO SIMBÓLICO CON EL DESARROLLO DE CONDUCTAS ASERTIVAS**

El Juego es una actividad vital en el desarrollo intelectual, emocional y social de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en la que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización.

El Juego es una estrategia eficaz para el desarrollo de habilidades sociales, porque es precisamente en el Juego que el niño encuentra una forma divertida y placentera de entrar en contacto con sus similares y con la sociedad misma. El Juego facilita que el niño se desarrolle integralmente, construya sus aprendizajes y se introduzca en la realidad social.

Si bien, no existe un momento adecuado para desarrollar habilidades sociales dentro del aula, el Juego constituye la estrategia propicia y más adecuada para desarrollar

---

<sup>39</sup> <https://psicopedagogia.saludyeducacionintegral.com/la-asertividad-en-los-ninos/> (Consulta 28 de febrero de 2020)

socialmente a los niños, donde se puede apreciar que el niño se divierta y a la vez aprenda a socializarse para evitar y contrarrestar los problemas de conducta que se presentan en las aulas.<sup>40</sup>

Para los niños, todo es nuevo y sorprendente porque se encuentran inmersos en un mundo de sensaciones y experiencias que van asimilando y almacenando a modo de conocimiento mientras crecen. Es importante proporcionar a los niños el tiempo suficiente y necesario para jugar, porque durante el Juego Simbólico los niños pasan de ser espectadores de la realidad a ser auténticos protagonistas.

Se favorecerán conductas asertivas en los niños por medio del Juego Simbólico, porque podrán evocar un acontecimiento vivido que les haya impresionado, quizás revivir una aventura excitante, o sencillamente imitar conductas favorables en cualquier situación cotidiana.

Es estimulante y divertido inventar situaciones en las que puedan hacer cosas que a menudo, en la vida real resultan imposibles para ellos, evitando que esto pueda afectarlos emocionalmente y desatar conductas agresivas. Por ello el Juego Simbólico, es una estupenda arma socializadora dado que el ponerse en la piel de otro personaje, tiene la oportunidad de empatizar con los sentimientos, emociones o roles de éstos y salir un ratito de su habitual “yo”.

Mediante el Juego Simbólico, el niño expresa sus ideas, emociones y sentimientos alimentando así su imaginación y potenciando y estimulando el desarrollo de

---

<sup>40</sup> [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf?sequence=1](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1) (Consulta 11 de marzo 2020)



conductas asertivas. También el niño mediante el Juego Simbólico desarrolla su lenguaje, imaginación y comienza a comprender el entorno en el que se encuentra, superando situaciones estresantes y a empatizar contribuyendo activamente en su desarrollo emocional.

El Juego Simbólico, ayuda a que el niño se adapte a la realidad que le rodea, y por ende logre la integración al grupo del que forma parte, además ayuda a perder el miedo o temor a resolver problemas y dificultades, aumenta la autoestima al sentirse protagonista de actuaciones que son apoyadas, reconocidas y valoradas por el grupo con el que interactúa en el Juego.

También favorece el desarrollo de la adaptación social del niño, por que estimula la comunicación y la cooperación con los iguales, amplían el conocimiento relacionado con el mundo social y consigo mismo, fomentando el desarrollo moral del niño.

El Juego Simbólico potencia la comunicación y la relación con los otros, ya que para reproducir las relaciones de los adultos tienen que dialogar, la distribución de papeles, y discutir cuestiones que suelen surgir. Todo ello le ayuda a adquirir los hábitos indispensables para comunicarse con los demás.

Además, en el Juego Simbólico, el niño crea espacios relacionales nuevos, a través del Juego vive situaciones diversas en las que se desenvuelven sentimientos, actitudes y comportamientos. En este tipo de Juego, el niño experimenta la cooperación, la participación, la competencia, la aceptación y además reconstruye el

mundo de los adultos y sus complejas relaciones con el fin de dominarlo y comprenderlo.<sup>41</sup>

A través del Juego, el niño resuelve conflictos que le permiten un aprendizaje lúdico, creativo, vivencial y reflexivo por medio del cual se desarrollan habilidades y actitudes esenciales para la resolución pacífica. Este es un proceso donde se estimula la imaginación, la participación, la vivencia para generar una solución creativa y no violenta del conflicto, permite que se desarrollen habilidades, estrategias y actitudes para saber enfrentar los conflictos que se pueden generar en la vida cotidiana.

El Juego, es un medio poderoso para la integración y el fomento del respeto, ayudando al progreso de la cooperación, de la igualdad y el trabajo colectivo. La práctica de esta actividad exige el cumplimiento de normas en la organización del grupo, asumiendo cada uno sus responsabilidades.

El Juego Simbólico, permite al alumno regular emociones, desarrollar destrezas para trabajar en equipo y compartir responsabilidades dentro de la organización de este, tomando sus propias decisiones y llevarlas a cabo.<sup>42</sup>

Por tanto, el Juego Simbólico, no es sólo un elemento lúdico, es también un buen entrenamiento en las habilidades sociales ya que mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades.

---

<sup>41</sup> <https://blog.eurekakids.es/desarrollo-infantil/desarrollo-infantil-la-importancia-del-juego-simbolico>. (Consulta 11 de marzo 2020)

<sup>42</sup> Barbara Sher. Juguemos para mejorar la autoestima en los niños. Ciudad de México, Selector Actualidad Editorial, 2003. Pág.35

Por medio del Juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común, también aprende a protegerse a sí mismo y a defender sus derechos.

El Juego además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos.<sup>43</sup>

### **2.1.5. EL ROL DE LA EDUCADORA PARA IMPLEMENTAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL SALÓN DE CLASES**

Se vive en un mundo de cambios, al que la Escuela y sus componentes no son ajenos. El proceso Enseñanza-Aprendizaje, está transformándose. Actualmente se caracteriza por ser un proceso dinámico y abierto que no cercena la creatividad del docente ni del alumno, si no que la estimula y moviliza.

Los niños de Preescolar aún no están preparados, para comprender muchas cosas del mundo que los rodea, es entonces que construyen sus propias explicaciones sobre el funcionamiento de las cosas. En la Etapa Preescolar, los niños toman estos conocimientos y los combinan con una creciente imaginación que les permite crear ideas fantásticas, de por qué y cómo ocurren las cosas.

Mauren Meneses y María de los Ángeles Monge.

---

<sup>43</sup> Mauren Meneses y María de Los Ángeles Monge. El Juego en los Niños: Enfoque Teórico. Op. Cit. Págs. 113-124

En el Nivel de Educación Preescolar, la responsabilidad de la Educadora es compartida con los niños y las niñas que atiende, así como con las familias y personas de la comunidad que se involucren en la experiencia Educativa.

La participación de las Educadoras se expresa, en la cotidianidad de la experiencia educativa al organizar propósitos, estrategias y actividades, que aportan sus saberes, que son las que determinan su accionar en el nivel y que construyen su intervención Educativa.

La observación de la Educadora, en este punto es muy importante porque para organizar y planear se debe partir de los intereses del niño o la niña, identificar y respetar las diferencias y ritmos individuales e integran los elementos del medio que favorecen la experimentación, intervención y libre expresión de cada uno.

Es por ello, la importancia del Juego Simbólico en la Educación Preescolar, ya que es un medio en donde la Educadora, le permitirá al niño asumir nuevos roles y resolver problemas de manera creativa. Pero también le ayuda a afrontar otro obstáculo de los niños de Preescolar: las emociones intensas y el autocontrol. El autocontrol es una habilidad difícil de aprender y el Juego Simbólico o de simulación ayuda a los niños a ponerlo en práctica además de actuar la frustración que les genera.<sup>44</sup>

El niño, va construyendo sus estructuras cognitivas a través de su acción sobre los objetos, regulando su propio punto de vista con los datos que obtiene de la realidad, sea esta realidad un objeto o un punto de vista de los demás. La tarea de la Educadora

---

<sup>44</sup> Ángeles Ruiz de Velazco y Javier Abad, El Juego Simbólico. Barcelona, Editorial Grao, 2011. Pág. 89

es ofrecer al niño la posibilidad de contactarse con el medio social y natural que lo rodea, favoreciendo la construcción del Juego Simbólico.

El Juego, es por experiencia la forma natural que tiene el niño en la Etapa Preescolar para relacionarse con su entorno social. A través de él incorpora, recrea, expresa, inventa, descubre, construye, interactúa, y confía en sus posibilidades de pensar y hacer.

En estas circunstancias, el desafío de la Educadora es generar situaciones de aprendizaje significativas para los alumnos, orientándolas de tal modo que todos puedan descubrir algo nuevo a partir de lo propuesto, aunque las elaboraciones personales difieran entre sí, ya que parten de experiencias personales diferentes.

**El Juego Simbólico<sup>45</sup>, en la Educación Preescolar debe ser un recurso valioso, ya que son muchos los motivos que las educadoras tienen para valerse de éste.**

**El primer paso que se debe seguir es convertir los espacios de la escuela en escenarios de juego, creando un espacio total, en el cual el niño pueda albergar todas las situaciones que su mente imagine.**

**El segundo paso será la actitud que tome la educadora, estar pendiente de las necesidades de los niños durante el Juego, y proporcionar seguridad emocional y afectiva.**

---

<sup>45</sup> <https://mundoeducativopro.wordpress.com/2015/10/21/el-papel-del-educador-en-el-desarrollo-del-juego-simbolico/> (Consulta 28 de febrero 2020)

La Educadora se convierte durante el Juego en espectadora, y su trabajo es admirar, respetar y ofrecer posibilidades para que se produzca el Juego, capacitar al niño para realizar una transformación simbólica de las situaciones o experiencia de vida.

La emergencia del Juego Simbólico<sup>46</sup> dentro del aula, está emparentada con el desarrollo cognitivo, social y del lenguaje. La construcción del Juego Simbólico es un proceso que se despliega a través de secuencias temporales en las cuáles se generan relaciones entre la facilitación de la Educadora y la complejidad de la expresión simbólica del niño.

La capacidad de los niños, para el Juego Simbólico se relaciona con una serie de factores del desarrollo. Tales como la emotividad positiva y una mayor habilidad lingüística, la simbolización le permite al niño diferenciar entre los procesos mentales y emocionales intrapersonales e interpersonales y distinguir entre realidad interna y realidad externa.

En el Juego Simbólico, es posible que los niños incluyan situaciones que los inquieten si éste, es el caso la Educadora debe estar atenta y analizar sus criterios personales sobre esas actividades y las equilibre con la necesidad de apoyar con naturalidad el Juego y las intenciones de los niños.

La Educadora debe ser cuidadosa con la interpretación de la ficción de los niños, si bien los sentimientos expresados son ciertos, los sucesos y caracterizaciones no son

---

<sup>46</sup> Silvia Rubín y Luisa Staszewsky. Juguemos en el kínder. Buenos Aires, Argentina, Gil Editores, 2000. Pág. 10

verdaderos necesariamente. Es posible que el Juego tenga más que ver con la necesidad de los niños de sentirse competentes y en control, que con sucesos reales.

Es tarea de la Educadora, plantear situaciones que promuevan el aprendizaje, teniendo en cuenta que estas situaciones garanticen que los niños vayan construyendo su conocimiento.

El Juego Simbólico, es un recurso didáctico que utiliza la Educadora en el Jardín de Niños, para favorecer la evolución de los procesos de pensamiento y para superar el egocentrismo del niño para ayudarlo a lograr una mayor socialización. Este Juego es una actividad organizada alrededor de un eje central, relacionado con los intereses inmediatos del niño.

El Juego Simbólico,<sup>47</sup> surge ante la invitación de la Educadora y se basa en la imitación de acciones cotidianas; no es apropiado efectuar experiencias directas como recurso motivador. Durante el Juego el niño elige la actividad y los materiales (no deben ser impuestos por la Educadora), la Educadora orientara a su grupo y participa activamente en el Juego.

Mientras los niños interactúan con materiales, personas, ideas, y sucesos para construir su propio entendimiento de la realidad, la Educadora observa e interactúa con ellos para descubrir cómo piensa y razona cada niño. El papel de la Educadora es

---

<sup>47</sup> Margarita M. de Mendoza e Isabel Sáenz de Santa María. Guía Práctica para la maestra de Jardín de Niños. Puebla, México, Gil Editores, 2000. Pág. 505

complejo y se desarrolla gradualmente conforme se vuelve más experta en el reconocimiento y la satisfacción de las necesidades evolutivas del niño.

Cuando la Educadora<sup>48</sup> hace uso del Juego Simbólico, desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, conflicto y otras.

**Vygotsky<sup>49</sup> señala que lo que caracteriza al juego es la creación de una situación ficcional, en la cual el niño puede tomar el lugar del adulto mostrando la peculiar relación con la realidad presente en el juego. El aporte simbolizaste de la intervención de la educadora al juego, recoge la iniciativa del niño, enriqueciéndola y así, educadora y niño comparten una experiencia mental real, donde participan tanto la actitud metalizadora, como las representaciones que construye el niño acerca de su mente y de sí mismo.**

Básicamente la Educadora, apoya al niño en organizar su ambiente y rutina, en establecer un clima que le permita al niño una interacción social positiva con los demás, abastecer sus áreas de juego con materiales interesantes y apropiados para cada edad y estimular la solución a problemas, en donde el niño aprenda a reflexionar para buscar una solución de acuerdo con sus experiencias vividas.

## **2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?**

---

<sup>48</sup> Ibid. Pág. 33

<sup>49</sup> Clara Raznoszczyk de Schejtman, et al. Estilos Maternos y Procesos de Simbolización en Interacciones Lúdicas Madre-Niño Preescolar. Buenos Aires, Argentina, Anuario de investigaciones, 2017. Págs.301-307



La relación entre la Teoría y la Práctica constituye, un problema en casi todos los ámbitos de la vida. También en el campo de la Educación la teoría y la práctica sufren desencuentros, destacando la importancia que existe entre la producción de conocimientos y su puesta en práctica en los centros escolares, entre el pensar y el hacer.

La Teoría Educativa, es el conocimiento formal que se produce sobre la Educación, y la Práctica Educativa como la actividad. Abordar el campo de las relaciones teoría-práctica desde la didáctica es complicado porque el tema es ambiguo y escurridizo. Por esta razón, la cuestión no está en fundir o confundir Teoría y Práctica, sino reconocer el aporte que cada una realiza a la acción didáctica, para entender cómo se pueden establecer relaciones entre ellas, dando pasos en su conciliación.

La enseñanza es una actividad eminentemente práctica, pero a su vez, debe tener un corpus teórico completamente definido y fundamentado. La realidad sin embargo muestra como durante mucho tiempo el profesor ha ido acumulando exclusivamente experiencias. En las últimas décadas se ha producido un intenso aumento de investigaciones de todos tipos y ha cobrado cuerpo una forma de investigar, la que realiza el propio profesor en el aula, llamada investigación sobre la acción o investigación-acción.

La Teoría y la Práctica en la Educación confluyen en el aula y es en ésta, donde se pone de manifiesto la importancia de la investigación. Se investiga en la práctica el

valor de la teoría que se amplía y a partir de esa práctica se inicia la reflexión para la ampliación y fundamentación.<sup>50</sup>

### **2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?**

En el Jardín de Niños “Felices hacia el Futuro”, no se lleva a cabo la práctica del Juego Simbólico y se necesita trabajar más en lograr desarrollar en los niños conductas asertivas a través del Juego Simbólico. Debido a que en la etapa Preescolar el niño construye aprendizajes significativos, que le permitirán interactuar con sus pares y establecer una buena convivencia dentro y fuera del aula.

El contexto del Jardín de Niños “Felices Hacia el Futuro” y el perfil de egreso que la institución ofrece a los Padres de Familia, no permite que los niños lleven a cabo esta interacción de Juego con sus compañeros ya que la mayor parte del tiempo, el programa está enfocado en actividades para ser realizadas en cuadernos y libros. El perfil de egreso que exigen los Padres de Familia es que sus hijos salgan leyendo y sumando y no en que desarrollen otras habilidades que necesitan de acuerdo con su edad.

Esto, lleva a reflexionar sobre la manera en la que se debe enseñar estos conocimientos. El Juego Simbólico, es una estrategia didáctica que se debe

---

<sup>50</sup> <https://www.oposinet.com/temario-orientacion-educativa/temario-1-orientacion-educativa/tema-36-relacion-de-teoria-y-practica-en-la-educacion/> (Consulta 13 de marzo 2020)

implementar en el jardín y llevarlo en conjunto con los programas de Educación Preescolar.

Es por ello, por lo que el Docente debe involucrarse más con el trabajo, buscar siempre conocimientos nuevos y encontrar la forma de aplicarlos de una manera grata e interesante para los Alumnos, es decir se busca mejorar la Práctica Educativa favoreciendo el proceso Enseñanza–Aprendizaje, con estrategias significativas para los alumnos ya que ellos son el centro de interés de todo Proceso Educativo.

## **CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA**

### **3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

**Taller de Juego Simbólico para desarrollar conductas asertivas en niños de Segundo de Preescolar.**

### **3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA**

Con esta propuesta, se pretende dar más importancia a las actividades lúdicas, a través del Juego Simbólico, el cual ayudará a los niños a desarrollar conductas asertivas, que beneficien una sana convivencia con sus compañeros dentro del grupo de Segundo de Preescolar del “Jardín de niños Felices Hacia el Futuro”. Ya que son el objeto de estudio con los cuales se pretende dar más importancia al Juego Simbólico.

Con el Juego Simbólico, se busca beneficiar al niño en todos los planos del desarrollo infantil, desde la psicomotricidad a la expresión de las emociones, incentivando y estimulando todo un abanico de habilidades personales y sociales de los niños.

A través del Juego Simbólico, los niños son capaces de divertirse a la vez que aprenden alguna destreza o capacidad. Durante este tipo de Juego los niños pueden desempeñar otros roles imitando situaciones que observan en la vida real. Para hacerlo utilizan la imaginación y crean representaciones mentales.

### **3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA?**

Esta propuesta, favorecerá las conductas asertivas en niños y niñas de Segundo de Preescolar del “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”. Además de que ayudará a la Educadora a lograr una sana convivencia y alcanzar los aprendizajes esperados dentro del aula.

### **3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR**

La Dirección General del “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”, autoriza llevar a cabo la propuesta, ya que se cuenta con los espacios físicos para la aplicación de ésta. También se cuenta con proyectores, cañones y materiales didácticos para el desarrollo de la propuesta, se destinará un tiempo establecido para la realización de esta actividad.

### **3.5. LA PROPUESTA**

Para el Desarrollo Integral de las conductas asertivas en el alumno, se recurre al Juego Simbólico como estrategia didáctica para ayudar al desarrollo social del niño. El procedimiento de las distintas actividades se aborda en el presente trabajo, están organizadas de acuerdo con las habilidades, facultades, intereses y experiencias previas que posibiliten al niño; la oportunidad de explorar, observar, crear, expresar sentimientos, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar e interactuar en circunstancias cotidianas, por medio del Juego Simbólico que le dará base para su Desarrollo Integral y Social.

#### **3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

Taller de Juego Simbólico para desarrollar conductas asertivas en niños de Segundo de Preescolar.

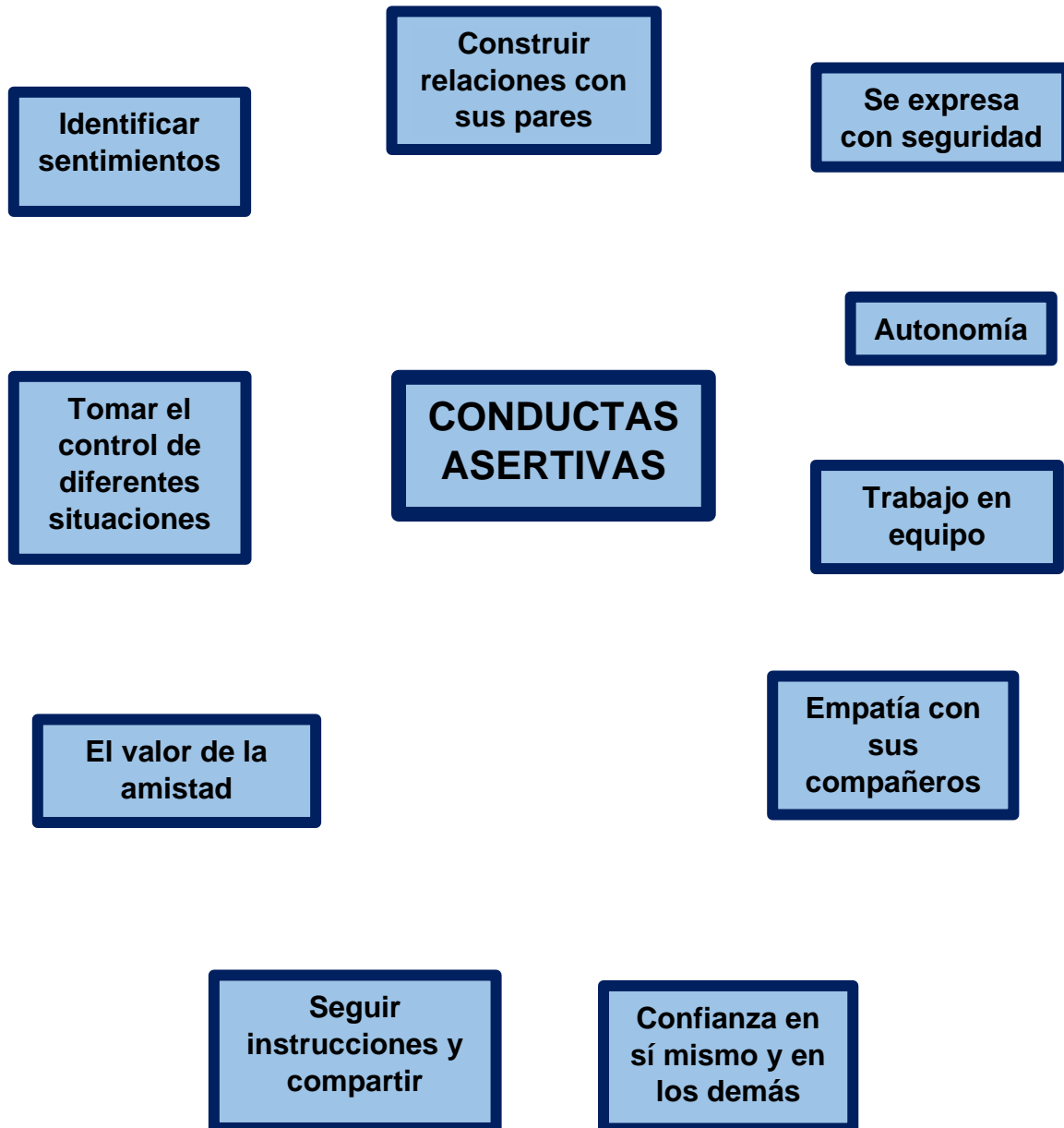
### **3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL**

Determinar a través de una Indagación Documental, las características teóricas y metodológicas del Juego Simbólico como herramienta didáctica capaz de favorecer conductas asertivas en niños y niñas de Segundo de Preescolar.

### **3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA**

Se pretende que, con esta propuesta, los niños y niñas de Segundo de Preescolar del “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”, logren por medio del Juego simbólico desarrollar conductas asertivas, que favorezcan una sana convivencia con sus compañeros. Esto permitirá a la Educadora, un mejor trabajo dentro del aula y favorecerá que los niños y niñas de Segundo de Preescolar logren alcanzar aprendizajes significativos.

### 3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA.



### 3.5.5 CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

## Título: Juguemos a la comida, descubriendo una forma de compartir y seguir instrucciones

Sesión	Desarrollo
<b>Tema:</b> Compartir	<ul style="list-style-type: none"><li>• En asamblea se comentará sobre los diferentes alimentos que existen, como ayuda, una sana alimentación para crecer sanos y fuertes.</li><li>• Se les mostrarán diferentes láminas con alimentos saludables y alimentos chatarra.</li><li>• Se les pedirá que formen equipos para jugar a la comida.</li><li>• Con anterioridad se les pedirán diferentes alimentos como: frutas, pan, verduras cocidas, cereales etc.</li><li>• Con ayuda del material que se encuentra en el Jardín, como: juegos de té, mesitas sillas, manteles y se pondrán de acuerdo para jugar.</li><li>• Ya que estén formados los equipos, se les dará la indicación de que van a colocar todo en la mesa y van a compartir la comida que trajeron con sus compañeros.</li><li>• Para finalizar la actividad, en asamblea comentarán como se sintieron compartiendo con los demás sus materiales y alimentos.</li></ul>
<b>Estrategia:</b> Juego de la comida	
<p><b>Propósito:</b> Aprender a compartir</p> <p><b>Producto de la sesión:</b> Realizan un dibujo de los alimentos saludables y alimentos chatarra que compartieron con sus compañeros.</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Láminas de diferentes alimentos</li><li>• Diferentes tipos de alimentos</li><li>• Mesas, sillas, manteles</li><li>• Juguetes como: platitos, cucharitas, vasos, etc.</li></ul>	



### **3.5.6. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?**

Para la aplicación de esta propuesta, se cuenta con la autorización de la Directora Académica, Maestra titular y la Dirección General. Se podrán ocupar los espacios del jardín, así como los materiales didácticos con los que se cuenta dentro del salón de clase y fuera de él, también se podrá contar con el espacio de audiovisual y los materiales que se encuentra en su interior.

### **3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

Los mecanismos que se pretenden evaluar son:

- Si la planeación, de la Educadora fue la adecuada para la realización de las actividades, si los niños mostraron interés y entusiasmo al realizarlas, si los materiales el tiempo y los espacios fueron los adecuados para lograr los objetivos y aprendizajes esperados.
- Los contenidos, son una de las condiciones principales que el Docente debe ejercer, mediante una acción Educativa conociéndolos y dominándolos. Ello es así porque la labor Docente exige más que la aplicación de programas y secuencias didácticas preestablecidas, una gran capacidad creativa para reconocer las características individuales de los alumnos son sus logros educativos.

Para identificar los logros y avances de los alumnos se contará con las siguientes rubricas de evaluación

- Fotos y videos
- Diario de la Educadora
- Lista de cotejo

<b>Nombre del alumno:</b>					
<b>Fecha:</b>					
<b>Grupo:</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>nunca</b>
<b>1.-Participa activamente en el juego propuesto</b>					
<b>2.-Comprende las instrucciones y reglas del juego</b>					
<b>3.-Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo</b>					
<b>4.-Generaliza contenidos trabajados previamente</b>					
<b>5.-Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo</b>					
<b>6.-Disfruta y muestra entusiasmo en la realización de juego</b>					

### **3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

Mediante el Juego Simbólico, se pretende que el niño desarrolle su pensamiento cognitivo, emocional y que favorezca una convivencia sana con sus pares que le permita un desarrollo social favorable. Esta propuesta busca lograr una convivencia afectiva y emocional dentro del salón de clases, que le permita a la Educadora lograr aprendizajes esperados y significativos en los niños y niñas, de Segundo de Preescolar del “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”.

Con esta propuesta se espera que los alumnos puedan desarrollar su:

- Creatividad
- Socialización
- Imaginación
- Capacidad de observación
- Capacidad de escuchar, sentir y percibir
- Capacidad de vincular sus emociones con el aprendizaje cotidiano
- Percepción del mudo en forma visual y espacial

## CONCLUSIONES

El trabajo de investigación que aquí se plasma, se termina con grandes satisfacciones en el aprendizaje ya que enriquecerse con cada lectura ampliado las posibilidades para comprender y reflexionar acerca de la Práctica Docente. Al realizar esta investigación se observaron varios obstáculos, cómo fue la escasa habilidad de poder interpretar y redactar textos.

En un segundo momento acomodar la información teórica, así como aprender a investigar y adquirir experiencia en este contexto, observado estas cuestiones, se llega a la conclusión de que es necesario dedicar tiempo suficiente a investigar, aprender, enriquecer conocimientos y buscar el crecimiento como persona, como educadora y poder derribar estos obstáculos.

Sin embargo, se considera que es necesario continuar con esta línea de investigación, y continuar aprendiendo y poder apoyar a los Alumnos para mejorar y enriquecer el proceso de desarrollo de conductas asertivas mediante el Juego.

Por ende, en la Etapa Preescolar, el Juego adquiere una importancia capital se construye como una actividad fundamental al grado de que se convierte en el modo de vida del niño de esta edad. Después de realizar la investigación se puede confirmar que el juego es parte fundamental en el desarrollo del niño Preescolar.

Por lo cual, cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación de Educación Infantil, ya que por medio del Juego Simbólico que se presenta a esta edad

en la Etapa Preoperacional, puede desarrollar diversos aspectos tales como la socialización y el aprendizaje nuevos conocimientos, madurez, entre otros.

Al iniciar este proyecto de investigación, lo primero fue tomar en cuenta el contexto social en el que se encuentra el “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”, está situado en una colonia en la Alcaldía de Coyoacán, cuenta con una gran historia y es considerada una Zona Turística con gran afluencia ya que cuenta con museos, parques, restaurantes, teatros entre otras atracciones.

El Colegio está ubicado en una Zona Escolar, en donde se puede observar que está rodeado por diferentes colegios, tanto Públicos como Privados, así como diferentes Niveles Escolares, Jardín de Niños, Primarias, Preparatorias y Universidades.

Para determinar el punto de partida de esta investigación, se pudo observar que, en el Grupo de Segundo de Preescolar, existía la necesidad de buscar y desarrollar estrategias que permitan favorecer las conductas asertivas dentro y fuera del aula.

Para poder llevar a cabo el planteamiento de la problemática que se localizó dentro del aula, fue necesario conocer el contexto social, familiar y económico en el que se encuentran los alumnos de este Colegio.

Es importante mencionar que todas las familias son diferentes, tienen diferentes costumbres, tradiciones, valores, estilos de vida y dentro de ellas tienen sus propias reglas e ideas en cuanto a la Educación de sus hijos, es por eso la importancia de saber cuál es el entorno social en el que se desenvuelve cada una de ellas.

Y aunque parte del trabajo de la Educadora, es la de guiar al niño en la inserción a su grupo de iguales y en la ayuda a la solución de los desacuerdos que surjan entre sus

alumnos, el contexto social en el que se desenvuelven puede ser un factor importante para desarrollar conductas agresivas.

Esto puede corregirse, si se les brindan alternativas de comunicación como lo es la asertividad, esta habilidad social que le permitirá comunicar a los demás sus emociones y sentimientos sin pisotear los derechos propios ni los de los demás.

Es importante destacar en este proyecto, se utilizar el Juego Simbólico como estrategia didáctica para desarrollar la asertividad en los niños. Durante el trabajo de investigación, se pudo observar que, dentro del “Jardín de Niños Felice Hacia el Futuro”, no se está llevando a cabo esta dinámica de Juego Simbólico.

La Escuela, está enfocada en un perfil de egreso que los Padres de Familia buscan, el cual está enfocado solo en que los niños salgan leyendo, escribiendo, sumando, restando etc. Y dejan de lado esta parte del Juego que es importante para el desarrollo de otras habilidades y destrezas en los niños.

Implementar este proyecto de Juego Simbólico en las actividades, ayudara a los niños a convivir con sus pares, socializar, ser autónomo, empático y disminuir el grado agresividad con el que se encuentran cinco de los alumnos de Segundo Grado de Preescolar y que está afectando a grupo en general y el trabajo de la Docente dentro del aula.

En la Etapa Preescolar, el Juego adquiere una importancia capital, se constituye como una actividad fundamental, al grado de que se convierte en el modo de vida del niño de esta edad.

Por ello, la propuesta de favorecer conductas asertivas por medio del Juego simbólico, ya que el jugar le proporciona al niño placer, satisfacción, y una forma divertida de convivir, compartir e interactuar con niños de su edad y adultos que lo rodean, facilitando una sana convivencia dentro y fuera del aula.

El Juego, representa un papel muy importante para fomentar el desarrollo del niño por que actúa como facilitador, de la socialización entre los niños y con adultos, y en la adquisición del conocimiento. Una forma en la que se presenta es a través del Juego Simbólico, refiriéndose a la utilización de símbolos que permiten representar algo, ya que el niño puede ser cualquier persona o cosa o realizar cualquier actividad que posibilite la adquisición y fortalecimiento de nuevas y viejas conductas.

Se puede destacar que, el Juego Simbólico en la edad Preescolar ayuda desarrollar habilidades emocionales, sociales y cognitivas en el niño, y, por ende, imprescindible ya que a esta edad el pequeño es formado y educado no solamente por la interacción de la familia y la comunidad, sino también por las actividades que realiza dentro de la escuela, donde los estímulos, normas, valores y recursos forman parte de su Desarrollo Integral.

Es cierto que los conocimientos son necesarios, pero, por el ritmo del mundo actual tiene más relevancia que se ayude al niño a aumentar las habilidades y destrezas que necesita para desempeñarse efectivamente en cualquier situación que se le pueda presentar y para lograr esto se utilizara el Juego Simbólico.

Tomando en cuenta los Principios Pedagógicos investigados, el objetivo principal del Preescolar, el de capacitar a cada niño, durante sus primeros años de Escuela, a ser

un participante activo y autónomo de su propio aprendizaje. Para ello es necesario, que el niño posea una imagen positiva de sí mismo, como persona y como sujeto que aprende y que forma parte de una sociedad.

El Juego Simbólico, es una actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es un instrumento que capacita al niño para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

Estos conocimientos que adquieren a través del juego, les dirigen a reestructurar los que ya poseen e integran los que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación, y comparación, comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral.

El Juego Simbólico, es un instrumento privilegiado para utilizar cuando surgen dificultades, porque mediante el Juego se puede establecer una alianza con el niño, a partir del juego expresa sus sentimientos, su frustración sus miedos sus angustias y estas se pueden manifestar a través del Juego y los personajes que representa en el mismo.

Con esta propuesta se pretende lograr que el niño, mediante el Juego Simbólico logre desarrollar conductas asertivas que le permitan que una sana convivencia con sus compañeros dentro y fuera del aula, y facilitar el trabajo de la Educadora para poder alcanzar logros y aprendizajes esperados.

El Juego Simbólico, ayudará al niño a desarrollar conductas asertivas y pueda socializar y convivir con los demás niños de su grupo, al encontrar esta problemática



en Segundo Grado de Preescolar del “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”, se pensó en desarrollar este proyecto para que los niños con conductas agresivas no se sientan fuera de su grupo o denegados por sus compañeros y profesores.

Se busca que el Juego, desarrolle en el niño tolerancia y respeto a los demás y que sus conductas, no afecten el trabajo de sus compañeros y que ellos también sepan trabajar y ayudar a estos niños que presenta conductas agresivas. Es difícil adaptarse a cosas nuevas, a situaciones complicadas, a aceptar diferentes tipos de personalidades, pero con este proyecto se busca que el niño pueda adaptarse y convivir con los demás, sabiendo resolver sus dificultades y diferencias de manera pasiva.

Por esta situación se utilizará el Juego Simbólico, como mediador para favorecer conductas asertivas en los niños de Segundo de Preescolar, a si favorecer el trabajo dentro del aula

El proyecto fue diseñado para que el niño trabaje individualmente y en equipo, para lograr desarrollar conductas asertivas que favorezcan el aprendizaje en el aula. El Juego Simbólico promueve la socialización ya que es una condición básica que el niño comparta este tipo de juegos con niños de edades similares. Compartir esta experiencia lúdica contribuye a compartir sentimientos, a saber, escuchar y a resolver en grupo los problemas que surgen espontáneamente del mismo juego.

Por lo tanto, de manera general se puede analizar que el Juego Simbólico posee una gran importancia en la vida de los niños. La construcción del proceso enseñanza-aprendizaje en la Edad Preescolar, se construye sobre el proceso de actividades

lúdicas, para la construcción de saberes, la acción de jugar está presente en el niño desde las primeras etapas de la infancia, desde el Juego Simbólico con el desarrollo del niño en Edad Preescolar, observe que su principal interés es el aspecto lúdico, por lo que se debe tomar en cuenta al realizar toda actividad.

Es importante que como Educadora, se conozcan el proceso de desarrollo en esa Etapa Preoperacional ya que esto nos permitirá adecuar sus actividades a las necesidades, capacidades e intereses del niño. Favoreciendo con ello el Desarrollo Integral, así como sus conductas asertivas.

Ya que, con la socialización durante la infancia no construyen en sí una preparación suficiente y perfecta, sino que a medida que crece y se desarrolla su medio ambiente podrá exigir nuevos tipos de comportamiento. Por lo cual es fundamental ir enfrentando a los niños a diversos ambientes, además de que la socialización y el desarrollo de conductas asertivas es un proceso muy importante que debe fomentarse desde muy corta edad.

Durante las actividades, se puede observar que el niño disfruta mucho el Juego y que los aprendizajes para él son significativos, al principio les cuesta trabajo el compartir, el ayudar y el poder comunicarse con sus pares de manera cordial, y sobre todo los niños que presentan conductas agresivas, pero mediante el Juego se fueron integrando a las actividades presentadas.

Mientras se observaba la realización del Juego, se tomó en cuenta que los niños necesitan su espacio y desarrollar por sí solo esta actividad, siempre y cuando se contara con la supervisión de la Educadora y la Asistente Educativa. En ocasiones se

tuvo que intervenir para la designación de tareas porque, el compartir responsabilidades ni ha sido fácil por la etapa egocéntrica en la que se encuentran.

Las actividades se desarrollaron de acuerdo con lo planeado, en el espacio y lugar asignado para desarrollarlas, en algunos casos el tiempo no fue suficiente, pero se tuvo la autorización para terminar con la actividad.

La aplicación de este proyecto en el “Jardín de Niños Felices Hacia el Futuro”, ha sido favorable ya que, al implementar el Juego Simbólico en las actividades, ha favorecido a que las conductas asertivas en los niños se desarrollen de manera favorable y esto ayuda a una sana convivencia dentro y fuera del aula, también ayuda aquel trabajo de la Educadora sea satisfactorio para ella y para los niños y poder lograr y alcanzar los aprendizajes esperados.

Durante el desarrollo de este proyecto de investigación, se observó que las Escuelas en estos momentos están más enfocadas en un perfil de egreso en donde, el niño aprenda a leer, escribir, sumar, restar, etcétera y no están enfocadas en que el niño desarrolle habilidades y cualidades para su vida futura, por eso la importancia permitirle al niño jugar durante esta Etapa de Preescolar.

Es por eso por lo que los Docentes, se deben estar actualizando constantemente para saber qué nuevos proyectos, que nuevos métodos, que qué nuevas técnicas, pueden implementar dentro del aula, conductas asertivas en los niños de Preescolar, porque esta etapa, es en donde el niño desarrolla su personalidad, sus sentimientos y aprende a controlar y expresar sus emociones.

## BIBLIOGRAFÍA

**AQUINO**, Francisco y Sánchez de Bustamante Inés. Algunas reflexiones acerca del Juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. Toluca, México, Tiempo de Educar, 1999.

**BRISEÑO**, Gloria. Reflexiones en torno al juego y el jugar. Jalisco, México, Revista Electrónica de Educación, 1999.

**HOHMAN**, Mary y David Weikart. La educación de los niños pequeños en acción. México, Editorial Trillas, 2005.

**MENESES MONTERO**, Mauren y María de los Ángeles Monge. El Juego en los niños: Enfoque teórico. San Pedro Montes de Oca, Costa Rica, Revista Educación, 2001.

**MENDOZA**, Margarita y María Isabel Sáenz de Santa María. Guía Práctica para la maestra de Jardín de Niños. Puebla, México, Gil Editores, 2000.

**MINERVA TORRES**, Carmen. El juego una estrategia importante. Mérida, Venezuela, Educere, 2002.

**M. MONTERO**, Mauren, et al. El Juego en los Niños: Enfoque Teórico. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica, Revista Educación, 2001.

**NUÑO**, Aurelio, et al. Aprendizajes clave para la educación integral, Ciudad de México, Secretaría de Educación Pública, 2017.

**RAZNOSZCZYK DE SCHEJTMAN**, et al. Estilos Maternos y Procesos de Simbolización en Interacciones Lúdicas Madre-Niño Preescolar. Buenos Aires, Argentina, Anuario de investigaciones, 2017.

**RUBÍN**, Silvia y Luisa Staszewsky. Juguemos en el kínder. Buenos Aires, Argentina, Gil Editores, 2000.

**RUIZ DE VELAZCO**, Ángeles y Abad Javier, El juego simbólico, Barcelona, Editorial Grao, 2011.

**SHER**, Barbara. Juguemos para mejorar la autoestima en los niños, Ciudad de México, Selector Actualidad Editorial, 2003.

**SUAREZ**, Hugo José. Análisis de una encuesta sobre prácticas y creencias religiosas. México, Alteridades, 2013.

## REFERENCIAS DE INTERNET

<https://www.mexicodesconocido.com.mx/>

<https://mr.travelbymexico.com/677-cdmx/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoac%C3%A1n>

<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html>

[http://www.sidesco.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegaciones/coyoacan/.](http://www.sidesco.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegaciones/coyoacan/)

[https://sic.gob.mx/lista.php?table=centro\\_cultural&estado\\_id=9&municipio\\_id=3](https://sic.gob.mx/lista.php?table=centro_cultural&estado_id=9&municipio_id=3)

<https://www.google.com/maps/>. (Consulta 06 de febrero 2020)

<https://sociologos.com/2015/03/02/la-historia-del-juego-en-la-sociedad/>

[http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11\\_cocpto\\_de\\_juego.html](http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_cocpto_de_juego.html)

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

<https://www.redalyc.org/pdf/998/99825994006.pdf>

<http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v63n2/v63n2a08.pdf>.

<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.Xk3jkmhKjIU>

<https://www.simbolics.cat/cas/juego-simbolico-que-es/>

[http://www.psicoterapeutas.com/paginaspersonales/susana/Estilos\\_Respuesta.html](http://www.psicoterapeutas.com/paginaspersonales/susana/Estilos_Respuesta.html)

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/asertividad-educa-ninos-asertivos.html>

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/autoestima/la-asertividad-en-los-ninos/>

<https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/tecnicas-para-conductas-assertivas.html>

<https://psicopedagogia.saludyeducacionintegral.com/la-assertividad-en-los-ninos/>

[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf?sequence=1](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1)

<https://blog.eurekakids.es/desarrollo-infantil/desarrollo-infantil-la-importancia-del-juego-simbolico>.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1606/TFM-B.18.pdf>.

<https://kidshealth.org/es/parents/play-magic-esp.html> (Consulta 03 de marzo 2020)

<https://mundoeducativopro.wordpress.com/2015/10/21/el-papel-del-educador-en-el-desarrollo-del-juego-simbolico/>

<https://www.oposinet.com/temario-orientacion-educativa/temario-1-orientacion-educativa/tema-36-relacin-de-teora-y-prctica-en-la-educacin/>