

## **2. MARCO TEORICO**

2.1. FUNDAMENTOS: El juego, definición del juego simbólico, y etapa del desarrollo en que se manifiesta.

El Juego: 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 el que se desenvuelve. Así se va convirtiendo en un aspecto fundamental en el desarrollo de los individuos, por ello es considerado como un modo de emitir emociones, sentimientos y afectos sobre el mundo que rodea al niño, convirtiéndose en una actividad divertida, gratificante y educativa:

- Es una actividad natural que ocupa un lugar predominante en la vida de los niños
- Es una forma estratégica de aprendizaje y un medio a través del cual el niño es capaz de aprender los roles y las relaciones sociales, las propiedades de los objetos y en general, todos los hechos relacionados con el contexto en el que se desarrolla.
- Los niños e infantes juegan expresando los acontecimientos ocurridos en sus vidas, clarificando los conceptos mal entendidos, poniendo en práctica la imaginación y la creatividad representando papeles, haciéndose cargo de situaciones y aumentando y sesgando, al mismo tiempo, su comprensión del lenguaje y del mundo, (Oppenheim, 1990).
- Ofrece al niño diversión y, a la vez, aprendizaje. Es una de las necesidades básicas con las que el niño viene al mundo y, a través de él, va a ser capaz de estimular su desarrollo físico-motor, cognitivo y del lenguaje, social, emocional y afectivo, (López, 1990, en González, y Cols,1998).
- Es una actividad libre y espontánea, no estando condicionada a las exigencias de la realidad externa como sería el caso de las conductas denominadas “serias” (Linaza, 1992) que buscan adaptarse a la

realidad, en contraposición al juego, (Cohen, 1987; Delval, 1994), en González, y Cols,1998).

En concordancia con lo anterior, se puede afirmar que el juego fomenta el desarrollo de:

- Las emociones, apuntándose principalmente a la liquidación de conflictos. (Piaget, 1959), (Klein, 1974)
- La socialización con iguales y con adultos, promueven el aprendizaje de la niñez e infancia acerca de los valores culturales a través del juego. Asimismo, sirve al niño para aprender y practicar rutinas interactivas en términos de habilidades sociales. (Shaffer, 1993).
- En el aspecto cognitivo, especialmente en las relaciones entre juego y lenguaje matemático y conceptual.

De acuerdo con Piaget (1959), el juego se presenta de diferentes formas dependiendo de la etapa, estadio o edad del niño:

- Juegos con ejercicio. El período en que estos juegos predominan se extienden hasta el segundo año de vida. En esta etapa es principalmente exploración de las características físicas con los objetos.
- Juegos con reglas. Se establece alrededor de los 7 años y aproximadamente hasta los 12, en este tipo de juegos la interacción social es el factor central. Estos juegos están estructurados por normas y reglas que todos los participantes deben respetar.
- Juego simbólico. La distinción de este juego radica en la utilización de símbolos que permiten “hacer como sí”, o “pretender”. Es imaginativo, dado que el niño puede, mediante actividades lúdicas simbólicas, ser cualquier persona o cosa y realizar cualquier actividad. (En Sánchez P. 1998)

Piaget, (1962), señalaba que la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes marca el comienzo de la etapa preoperacional. El niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos –gestos, palabras, números e imágenes- con los cuales representar las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos,

participar en juegos de fingimiento y expresar sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos.

En el juego simbólico se expresa la dimensión de integración referida a la complejidad estructural del juego. Un paso que va desde las acciones aisladas, en los primeros momentos del juego simbólico hasta las combinaciones en secuencias. (Nicolich,1977; Bates y cols. 1979), en Sánchez, P. 1998).

Otra dimensión es la de sustitución que abarca relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico o entre el significante y el significado. Paulatinamente significante y significado van disociándose, de modo paralelo al desarrollo representacional, de modo que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro.

La descentración es aquella dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los 12 meses como edad aproximada, las acciones infantiles están dirigidas al propio niño, para progresivamente comenzar a ser ejecutadas en y con otros participantes (humanos o muñecos).

Por último, la planificación es la dimensión que parece indicar más claramente la madurez del juego. Es la preparación previa por parte del niño del juego, es decir, de cortar con un plan de acción y, por tanto, de la elección previa del material a utilizar.

2.2. ESTRUCTURA DEL JUEGO SIMBOLICO: Conductas que hacen manifiesta la función simbólica, IMSS (1998).

- Imitación diferida: Acción real dada en ausencia del modelo. El niño evoca sucesos, objetos, acciones y es capaz de realizarlos posteriormente para satisfacer sus deseos.
- Dibujo: Trata de imitar la realidad. La primera forma de dibujo es el garabateo desordenado, después el garabateo ordenado tratando de representar objetos conocidos o imaginados.

- Imagen mental: El objeto, suceso, persona, está interiorizado y el niño es capaz de construir mentalmente las partes faltantes de un todo (colocar las piezas faltantes de un rompecabezas).

- Lenguaje: Permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento, manifestando el conocimiento que posee de los objetos, los sentimientos y emociones e intercambia ideas. Se desarrolla por la exposición a producciones lingüísticas y a los avances de su inteligencia en donde se origina la representación de símbolos orales en el pensamiento.

- Juego Simbólico: Le permite manifestar sus afectos, conocimientos, emociones y deseos. Utiliza los objetos dándoles el uso deseado.

A través del lenguaje se desarrollan las capacidades lingüísticas, cognoscitiva y socio-afectiva. Al ocupar gran parte de su tiempo en el juego, el niño crea las experiencias y emociones permitiendo la interacción con su medio ambiente.

A través del juego puede comunicarse con los otros (establece relaciones espontáneas y dinámicas), con los objetos (diálogo con objetos), consigo mismo (expresa lo que siente y la imagen propia); con el escenario (transforma los lugares según sus deseos).

El niño requiere tener juego libre; es decir, oportunidad de explorar e investigar actividades de juego dirigido en donde el adulto orienta la exploración y determina la forma y las reglas del juego.

### 2.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

De acuerdo con Piaget (1959), el juego simbólico se expresa con mayor intensidad durante el segundo año de vida del niño, sin embargo, es posible programarse como actividad didáctica que posibilite la adquisición y fortalecimiento de nuevas y viejas conductas presentadas como representaciones lingüísticas, por lo que es frecuente que se postule como función semiótica o simbólica.

El hito más importante de este momento del desarrollo, es que el niño sea capaz de trascender la realidad en sus aspectos temporales o espaciales; asimismo, sea capaz de hablar de objetos que no están presentes y de actuar como si fuese otra persona.

De acuerdo con lo anterior, Bruner (1984), señalaba como característica específica del juego simbólico el desarrollo en un “escenario lúdico”, que le presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria, o bien una mera transposición de ésta, que el niño pone en juego y, relacionado con esta característica, el juego es la exhibición pública del mundo interior infantil. (En Sánchez P. 1998).

Pedagógicamente el juego son grupos de conductas planeadas, que cambian de forma a medida que el niño crece y juegan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, emocional y social, promoviendo imaginación y creatividad. Cuando los niños juegan con sus compañeros establecen lazos e interacciones sociales tendiendo a resolver conflictos. Además en estas situaciones los niños han de utilizar estrategias diversas y también han de realizar reestructuraciones cognitivas (Cohen, 1987; Goicochea, 1991). (En González, y Cols, 1998)

El juego simbólico se inspira en hechos reales de la vida del niño: Por ejemplo, el patio de juego, ir a la tienda, ir de viaje, pero también los que contienen personajes de fantasía y superhéroes son muy atractivos para él. Muchos expertos piensan que este tipo de juego favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales. Favorece además la creatividad y la imaginación.

Durante la etapa preoperacional, el niño comienza a representarse el mundo a través de pinturas o imágenes mentales, lo cual ha hecho que algunos expertos califiquen de “lenguaje silencioso” el arte infantil. Los cuadros nos revelan mucho sobre su pensamiento y sus sentimientos. Por ejemplo, cuando a los niños de 2 y 3 años de edad se les pregunta qué están dibujando o pintando, lo más probable es que respondan: “Nada más estoy dibujando”. Sin embargo, entre los 3 y 4 años comienzan a combinar trazos para dibujar cuadrados, cruces, círculos y otras figuras geométricas, (Ginsburg y Opper, 1988).

El niño toma los papeles sociales de las actividades que observa en el medio y “se convierte” en maestro, médico, conductor, enfermera, mamá, papá, entre otros. Lo que hará que conozca roles y los domine mejor. A través del juego simbólico el niño se someterá a la realidad a sus deseos y necesidades,(Delval, 1994). (En González, y Cols, 1998)

A partir de los tres años los niños muestran la función simbólica mediante el crecimiento de la imitación diferida, el juego simulado y el lenguaje. La imitación diferida, se basa en mantener una representación mental de una acción observada. En el juego simulado los niños hacen que un objeto, como una muñeca, represente o simbolice algo más, como una persona. El lenguaje, usa un sistema de símbolos (palabras) para comunicarse. (Papalia, 2005).

El aprendizaje desde la perspectiva Psicogenética se define como un proceso esencialmente activo a través del cual el niño incorpora contenidos informativos que permiten la construcción de conocimiento. Mediante la observación del mundo y la acción sobre los objetos, (Piaget, 1962).

Se puede mencionar la idea de que el conocimiento se construye a partir de las actividades físicas y mentales del niño. El conocimiento no es algo que se le pueda dar simplemente al niño. No es una copia de la realidad, conocer un hecho no es simplemente observarlo y hacer una copia mental de él.

Conocer un objeto implica utilizarlo, modificarlo, transformarlo, entender el proceso de la transformación y, en consecuencia, comprender la forma en que se construye. Piaget estaba convencido de que los niños no pueden entender los conceptos y principios con sólo leerlos u oír hablar de ellos, necesitan la oportunidad de explorar, de experimentar, de buscar las respuestas a sus preguntas.

En el modelo piagetiano, el aprendizaje se facilita al máximo cuando las actividades están relacionadas con lo que el niño ya conoce, pero al mismo tiempo, superan su nivel actual de comprensión para provocar un conflicto cognoscitivo. El niño está motivado para reestructurar su conocimiento, cuando

entra en contacto con información o experiencias ligeramente incongruentes con lo que ya conoce, (Piaget, 1964).

Además, Piaget, (1969) criticó los métodos que hacen hincapié, en la transmisión y memorización de información ya conocida. Estos métodos, afirmaba, desalientan al alumno para que no aprenda a pensar por sí mismo ni a confiar en sus procesos del pensamiento, “aprender a aprender” debería ser la meta de la educación, de modo que los niños se conviertan en pensadores creativos, inventivos e independientes. La educación debería “formar, no moldear” su mente.

En concordancia con lo anterior, para Duckworth, (1964), la meta de la educación no es aumentar el conocimiento, sino crear la posibilidad de que el niño invente y descubra. Cuando se le enseña demasiado rápido, se impide que lo haga. Enseñar significa crear las situaciones donde puedan descubrirse las estructuras del comportamiento; no significa transmitir estructuras que no puedan asimilarse más que al nivel verbal.

Un proyecto educativo acaba concretándose en la aspiración de conseguir algunos efectos en los sujetos que se educan. Cuando hay enseñanza, se ordena el ambiente para que alguien aprenda algo.

#### 2.4. DEFINICIÓN E IMPORTANCIA DE ESCENARIOS O AREAS DE TRABAJO PARA FACILITAR EL JUEGO SIMBOLICO Y EL APRENDIZAJE:

Un escenario o área de trabajo es un espacio educativo en el que se encuentran organizados, bajo un criterio determinado, los materiales y mobiliario con los que el niño podrá elegir, explorar, crear, experimentar, resolver problemas, entre otros

El trabajo por áreas es una alternativa metodológica en la que interactúan tres elementos fundamentales: una actitud facilitadora del educador, una actitud participativa del niño y una organización específica de los recursos materiales y del espacio.

Al referirnos a una actitud facilitadora del educador, es considerarlo como un orientador o guía que proporciona un conjunto de oportunidades que estimulen

entre otras cosas, la creatividad, la búsqueda de soluciones y la cooperación del niño por medio de proyectos, en donde se involucren ambos en una relación de mutuo respeto y libertad.

Otro papel importante del educador, es ayudar a ampliar exploraciones iniciales de los niños por medio de preguntas que impliquen una variedad de respuestas más allá de un sí o un no, y que provoquen la reacción del niño. Propicia que los niños realicen las cosas por sí mismos, observen para detectar las necesidades de los demás y se apoyen entre sí. Proporcionar y poner al alcance de los niños, materiales que los estimulen a explorar activamente (manipular, transformar, combinar, comparar, crear).

Al tener presentes las características del desarrollo del niño, trata de entenderlo y responder adecuadamente a sus necesidades. Trata a cada niño, como individuo único, lo observa cuidadosamente, para saber cómo guiarlo de acuerdo con su propia forma de ser, y respeta su tiempo para responder, actuar, comparar.

Da el tiempo y la oportunidad de escuchar y responder a los cuestionamientos Propicia que los niños escuchen a sus compañeros, respeten lo que dicen y compartan sus ideas, sus acciones, materiales, espacios.

En el trabajo por escenarios, la actitud participativa del niño consiste en las acciones y reflexiones que son el resultado de las relaciones que establece con los objetos de conocimiento, y a partir de las cuales, construye los diversos aspectos que conforman su personalidad.

La organización específica de los recursos materiales y el mobiliario, corresponde a una o varias decisiones (actividades por realizar, características físicas del plantel y/o características didácticas), lo importante es que el material se encuentre al alcance y disposición de los pequeños.

Al utilizar el juego en esta alternativa metodológica, los niños aprenden a reconocerse a sí mismos, a familiarizarse con otras personas; crean y recrean costumbres de su comunidad, descubren relaciones matemáticas, perciben semejanzas y diferencias.



Además, se fomenta la creatividad, entendida como una manera original de pensar, imaginar, expresar con un estilo personal las impresiones sobre el medio. Con la creatividad, el niño desarrolla su potencial de pensamiento, su individualidad, nuevas habilidades y diversas respuestas a un problema. Se promueve en el niño la autonomía o capacidad para tomar decisiones y llevarlas a la práctica al elegir libremente las actividades, materiales y compañeros con quienes trabajar, así como el tiempo y espacio en el que se llevarán a cabo.

Se propicia una mayor interacción del niño con los objetos de conocimiento y la obtención de mayores experiencias.

El trabajo por escenarios o áreas, permite al niño probar o desaprobado sus hipótesis o preguntas a través de un conjunto de opciones de investigación y recreación que parten de sus intereses. Se propicia la comunicación y cooperación entre los niños-docente, niños entre sí.

Además se puede lograr que los niños participen activamente en el desarrollo de las actividades y compartan vivencias con sus compañeros al dialogar, cooperar y ayudarse mutuamente. Al desenvolverse en un ambiente educativo en el que se propician el respeto, la democracia y la libertad, el niño participa en forma independiente, crítica, reflexiva, creativa, autónoma, (SEC, 1992).