



**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA**  
**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**  
**UNIDAD 213-TEHUACAN**  
**SUBSEDE: CD. SERDAN**

✓  
**“ IMPORTANCIA DEL JUEGO  
SIMBOLICO EN EL  
JARDIN DE NIÑOS “**

**PRESENTA:**  
**ISABEL MIREYA GONZALEZ MORALES**

**CD. SERDAN. PUE., 1999**

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 213 – TEHUACAN  
SUBSEDE: CD. SERDAN

*IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBOLICO  
EN EL JARDIN DE NIÑOS*



ISABEL MIREYA GONZALEZ MORALES

TESINA QUE PRESENTA PARA OBTENER  
EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

CD. SERDAN, PUE., 1999

## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Tehuacán, Pue, sábado, 31 de julio de 1999.

**C. PROFR. (A) ISABEL MIREYA GONZALEZ MORALES**

Presente.

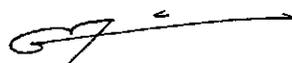
En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBOLICO EN EL JARDIN DE NIÑOS" Opción Tesina a propuesta del asesor, LIC. PEDRO REYES LOPEZ, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE  
**EDUCAR PARA TRANSFORMAR**



S.E.P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 213  
TEHUACAN, PUE



**Lic. José Antonio Villarreal Tenorio.**  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD

## **DEDICATORIAS**

**A MI ESPOSO**

**Por mostrarme siempre  
su confianza y seguridad,  
a través de su cariño y apoyo;  
para continuar en los momentos  
en que desistía, el culminar  
el presente trabajo.**

**A MIS HIJAS**

**IRAID, NIBIA Y HARAIDA**

**Que son la razón de mi vida  
y motivo de superación;  
entusiasmo que me transmitieron  
con su alegría infantil.**

# INDICE

	Pag.
INTRODUCCION -----	5
<b>CAPITULO I</b>	
<b>FORMULACION DEL TEMA</b>	
1.1 Antecedentes -----	6
1.2 Definición del tema -----	9
1.3 Justificación -----	10
1.4 Objetivos -----	12
1.5 Marco de referencia -----	12
<b>CAPITULO II</b>	
<b>MARCO TEORICO CONCEPTUAL</b>	
2.1 El juego en preescolar -----	15
2.1.1 Curriculum oficial -----	18
2.2 Conceptualización del juego -----	20
2.2.1 Definición -----	20
2.2.2 Clasificación -----	21
2.3 Juego simbólico -----	23
2.3.1 Características del niño preescolar -----	25
<b>CONCLUSIONES</b> -----	29
<b>SUGERENCIAS</b> -----	30
<b>BIBLIOGRAFIA</b> -----	31

# INTRODUCCION

El juego es una actividad propia de los animales y de los seres humanos. Para los primeros representa el desarrollo de los instintos en su adaptación del mundo, en tanto que para los humanos adquiere un papel básico en su desarrollo afectivo, social, intelectual y físico.

De ahí se plantea la necesidad del niño preescolar por lo que surge el interés de analizar el tema el "juego simbólico" ya que por éste medio se satisfacen los deseos de él y se contribuye al desarrollo del mismo.

En sus juegos el niño integra los aspectos de la realidad que le son incomprensibles; al manipular y combinar diferentes objetos descubre cualidades y posibilidades que aumentan su conocimiento; así mismo durante él pone en práctica las normas y reglas sociales.

Por ello y para reflexionar en este tema se ha elaborado la presente tesina la cual se organiza en dos capítulos.

En el Primero se hace el planteamiento del tema el "juego simbólico" que es considerado como la estrategia central que organiza y dirige las actividades preescolares, se revisan algunos antecedentes, se define el tema para delimitarlo y relacionarlo con el contexto de la práctica docente, se presentan las razones y motivos que lo justifican así como los objetivos que se pretenden alcanzar con éste.

En el segundo se elabora el marco teórico - conceptual, en el que se analizan algunos elementos de la conceptualización del juego en lo general y del juego simbólico en lo particular. Así mismo se establece su ubicación con respecto al curriculum escolar, se aborda una clasificación del juego en base al planteamiento pedagógico, y se señalan las características del niño preescolar.

Finalmente se presentan las conclusiones y sugerencias que se derivan de la elaboración del presente trabajo.

# CAPITULO I

## FORMULACION DEL TEMA

### 1.1 Antecedentes

El programa de Educación Preescolar se establece en 1992 a nivel nacional sustentado en el método por proyectos que se fundamenta en el principio de la percepción globalizadora del niño, el cual es legalizado en el Artículo Tercero Constitucional.

Este nuevo programa toma como argumento principal el juego, considerando creatividad y el lenguaje, como herramienta la primera, y la segunda como un proceso de socialización para lograr autonomía en el niño que sirve de base al proceso de integración. Basando su estructura en 4 elementos fundamentales: la afectividad, la motricidad, los aspectos cognoscitivos y los sociales, este a su vez, se integra por 5 bloques de juegos y actividades sensibilidad y expresión artística, psicomotricidad, naturaleza, matemáticas, lenguaje oral y escrito. Los bloques mencionados anteriormente son complementados por áreas de trabajo, las cuales representan espacios en los que se organizan los materiales con los que el niño preescolar trabaja lúdicamente a diario en el aula, en los que explora, crea experimenta y enfrenta situaciones que le permiten tomar decisiones de manera libre, individual o grupal.<sup>1</sup>

El programa propone el método de proyectos que tiene como fundamento el diseño de actividades en los intereses comunes de los niños éste es organizado sobre los cuatro elementos y los cinco bloques mencionados. Los proyectos de

---

<sup>1</sup> SEP, Programa de Educación Preescolar . pp. 17 a 22, 35

actividades con lo que se trabaja tienen su propia duración y complejidad y los proyectos tienen flexibilidad en su diseño y operatividad en la aplicación de los objetivos, en que se considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego, favoreciendo un proceso de socialización.

La edad de los niños preescolares está comprendida, según la teoría de Piaget en la etapa preoperatoria o periodo de organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento que abarca aproximadamente de los dos a los siete años. Puede considerarse como una etapa a través de la cual el niño va construyendo las estructuras, y periodo en que se va dando una diferencia progresiva entre el niño como sujeto que conoce y los objetos de conocimiento en la que interactúa. En esta etapa también el niño empieza a darle símbolo a las cosas que tiene a su alrededor, es aquí donde aparece la función simbólica, favoreciendo el desarrollo del lenguaje, el juego simbólico y la imitación diferida. El juego simbólico es el medio por el cual el niño va descubriendo sus emociones afectivas, que lo llevan a ser espontáneo para manifestar sus inquietudes creativas y representativas como meta fundamental.

El juego en preescolar tiene un carácter educativo, prepara al niño para el trabajo intencional y metódico, pues todo lo hace jugando y es una forma natural de incorporarlos al trabajo, al respecto Claparede menciona que "el juego es un trabajo, el bien, el deber, es el ideal de la vida de la única atmósfera, su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar".<sup>2</sup>

Desde el punto de vista sociológico, Heller señala "que el juego es una manifestación de la vida social, aspecto común y esencial de todo juego que desarrolla o moviliza capacidades humanas sin ninguna consecuencia. (Si alguien recita una escena en la que mata al hijo del rey, esto no trae consecuencias porque en realidad no le hace nada)".<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> CHATEAU, V. Jean. Psicología de los juegos infantiles. p. 3

<sup>3</sup> A. Heller. "El juego" en Antología Básica. El juego UPN p. 93

Distingue tres grupos de juegos: de fantasía, miméticos y regulados.

En el juego de fantasía la realidad por una realidad imaginaria y se vive en un mundo inventado y autónomo que sirve prevalentemente para la interiorización social. En el juego mimético, la satisfacción de la fantasía se traduce a la asunción de un papel, la forma más desarrollada y plena de este juego es el teatro, y bajo este aspecto mimético se constituye en realidad el punto de partida y el fundamento del arte. El juego regulado, tiene dos elementos: primero son en general juegos colectivos, no es posible efectuarlos de manera individual. El segundo elemento de los juegos regulados es de carácter competitivo, en ellos se puede ganar o perder. Incluso deben su popularidad precisamente a este aspecto competitivo.

Desde el punto de vista psicológico Bett ( mencionado por A. Reboredo ), señala que el juego es un resurgimiento involuntario de instintos vitales que en la actualidad han perdido su significado. La importancia del juego recae en una liberación que realizaría el individuo de sus conflictos inconscientes, en vistas a la adaptación al orden de la civilización.

El juego es una actividad u operación que se ejerce o se realiza sólo con miras en sí misma y, no por el fin a que tiende ni por el resultado que produce. Ya desde épocas remotas era valorada la importancia de la actividad lúdica. Ejemplo los grandes filósofos como Aristóteles y Platón, reflexionaron sobre el juego; el primero lo acerca a la felicidad y a la virtud, el segundo le concede un valor educativo y más aún gradúa juegos para las diferentes edades. Juan Jacobo Rousseau, "cree en la libertad y creatividad humana, bajo esa concepción filosófica, ubicando al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le concede el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad".<sup>4</sup>

De ahí la importancia del juego pedagógico en el aprendizaje mismo que fue estudiado hasta 1916, cuando Claparede le instituye un valor pedagógico. En 1937, Decroly aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de niños con problemas mentales y de interrelación. Pasaron veinte años cuando Freinet promovió el

---

<sup>4</sup> SEP. Apuntes sobre el Desarrollo Infantil, "El juego" p. 4 - 5

método de enseñanza basado en el entusiasmo, la iniciativa, el espíritu de creatividad que caracteriza la actividad lúdica.<sup>5</sup> El juego integra actividades de percepción, actividades sensoriomotoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

## 1.2 Definición del tema

La educación preescolar tiene una función trascendente: forma el cimiento de la personalidad y es base de la acción educativa que favorece la sociabilidad del niño en un ambiente menos restringido que el familiar, con compañeros de su edad y se inicia en prácticas que mejoran y facilitan su adaptación al nacimiento de su yo; el juego simbólico se considera como la estrategia central que organiza y dirige las actividades propuestas en Planes y Programas actual (1992 ) del nivel preescolar, pues tiene un papel esencial en este nivel.

Por ello, en el presente trabajo se ha considerado abordar las siguientes categorías de análisis:

- El juego en preescolar, en la que se realizará un breve análisis desde el curriculum oficial.
- Conceptualización del juego, desde la que abordará su definición y clasificación.
- El juego simbólico. En éste se revisará las características del niño preescolar y su aprendizaje.

---

<sup>5</sup> A. Reboledo, "El juego" en: Antología Básica El juego. UPN p. 101

## 1.3 Justificación

Este trabajo surge de la necesidad de apropiarse de algunos elementos teóricos del juego que permitan reconceptualizar y enriquecer la práctica docente.

El juego simbólico es el elemento principal a nivel preescolar, en que favorece al niño su integración en grupo que le permiten ser autónomo y desarrollar su propio aprendizaje.

Mediante la socialización, en que el niño estimula su inteligencia, por actividades sencillas y variadas de vivencias realizadas dentro del ámbito familiar; ya que es una forma de representar a través de utilización de símbolos formados mediante la imitación. Piaget pone de manifiesto que el juego y sobre todo el juego simbólico, permite transformar lo real por la asimilación de las necesidades del yo, y desde este punto de vista desempeña un papel fundamental porque proporciona al niño un medio de expresión propia y permite además resolver mediante él conflicto que le plantea en el mundo de los adultos.<sup>6</sup>

Una de las prácticas más útiles como educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos. precisamente en la falta de normas fijas, en la variedad trama de modalidades radica el valor del juego educativo; cuando el niño convierte en juego cualquier tarea o actividad, (a ver quien se bebe aprisa la leche; jugar a medir la altura de ésta en el botellín después de cada sorbo).

El juego simbólico marca la historia del gesto. Por él, el niño rompe los hilos que unen las cosas con su función particular y les adjudica cualidades especiales (por ejemplo esta silla es un tren, esta escoba es un caballo, esta rueda es un coche, etc.)

---

<sup>6</sup> SEP, CONAFE, La atención Preventiva en la Educación Primaria p. 116

La mayoría de los problemas que se enfrenta la educadora en el Jardín de Niños tiene su origen en el contexto familiar mostrando desacuerdo en el desarrollo del juego en la práctica docente repercutiendo no sólo en la dificultad de socialización sino en el aprendizaje mismo y en la consolidación de la personalidad los niños como sujeto individuales. Al no ser bien comprendida la función educativa del juego simbólico, algunos saben que el jugar es parte central del crecimiento social, psicológico y biológico de los niños, disfrutan jugando con ellos y se preocupan cuando alguno de sus hijos pasa por una etapa inusual de apatía. Pero existe un núcleo importante de familias que no comparten esta actitud; algunos son indiferentes al papel del juego, otros lo aceptan y lo fomentan en el ambiente doméstico, pero consideran que " la escuela no es para jugar".

Esperan que desde la educación preescolar los niños tengan ciertos logros concretos de aprendizaje que ellos consideran valiosos: saber los números, reconocer las letras, memorizar las vocales o el alfabeto entero.

Son tantas las situaciones cotidianas que se presentan en cada niño por el desconocimiento, a la no comprensión y apatía de los padres de familia, de la importancia que tiene la actividad lúdica en edad preescolar la cual el niño toma las cosas como juego pero a la vez aprende normas y reglas a través de acciones que realiza: transforma, representa, imita, manifiesta estados de ánimo, alegrías, tristezas, enojo, angustia; desarrollando inquietudes que en el hogar no le permiten realizar, con actividades propias de los niños en la que va adquirir habilidades y crear nuevas situaciones mediante los juegos y desarrolla las dimensiones: afectiva, social, intelectual y física; favoreciendo la integración y en las que va aprendiendo a controlar la angustia, a conocer su cuerpo, a representar al mundo exterior y, más tarde actuar sobre él.

El juego es un trabajo de construcción, de creación, de representación y comunicación que favorece al niño en su desarrollo de su propio aprendizaje, conocimiento que tiene que ver con su grupo cultural para lograr una socialización

adecuada, aprendiendo de las actitudes y de las formas de relación que se dan entre las personas que conviven con él, busca congruencia y valores que se quieren promover en la interacción de quienes lo rodean.

Winnicott afirma que si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes; por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y establecer contactos sociales. El juego constituye así a la unificación y a la integración de la personalidad y permitir al niño entrar en comunicación.<sup>7</sup>

De estos argumentos que justifican la importancia del juego simbólico en la educación preescolar se plantean los siguientes objetivos.

## 1.4 Objetivos

- Valorar la importancia del juego simbólico en el nivel preescolar.
- Documentar el juego simbólico para orientar a los padres de familia sobre el valor pedagógico en el nivel preescolar.

## 1.5 Marco de referencia

Se sitúa al niño como centro del proceso educativo, tomando en cuenta las características de la edad preescolar como principio del aprendizaje; es por esto que la expresión, el juego y la creatividad se considera como elementos principales

---

<sup>7</sup> SEP, Antología de Apoyo a la Práctica Docente en el Nivel Preescolar. p. 61

que sustentan y orientan la acción educativa.

Actualmente, en el momento de realizar esta reflexión y analizar la importancia del juego simbólico en el niño preescolar, se puede señalar que esta surge en el contexto en que se desempeña la práctica docente. En el que la educadora debe dirigir el juego, no desorganizarlo, conservar el carácter activo y creador de la actividad lúdica de los niños, la personalidad de las vivencias, la confianza en la veracidad del juego, en su desarrollo, enriqueciendo el contenido de la vida de los niños; ampliando sus ideas sobre el trabajo y la vida. La cual se realiza en el Jardín de Niños " Porfirio Parra " integrado por tres educadoras y un personal de apoyo atendiendo a 95 niños de cuatro a cinco años de edad y esta ubicado en la comunidad de Tlachichuca, Puebla.

El edificio escolar cuenta con un patio amplio, plaza cívica, juegos infantiles, baños, dirección y 3 aulas adecuadas con mobiliario a las necesidades de los niños como son : mesas y sillas pequeñas para facilitar el traslado de un lugar a otro y permitiendo así la participación directa y libre en el manejo del material didáctico que sirve de apoyo en el desarrollo de las actividades. El grupo del segundo grado a mi cargo esta integrado por treinta niños; ocupa uno de los salones donde se practican las diferentes actividades que se proponen mediante juegos al interés de los niños; aunque son limitados por los padres de familia, pues consideran que el jugar es pérdida de tiempo y falta de seriedad en el aprendizaje de sus hijos y desconocen que desarrollar las actividades escolares a través del juego en lo general y del juego simbólico en lo particular, se favorece en el niño nuevas experiencias al pasar momentos felices al hacerlo sentir en confianza, cordialidad y respeto; estableciendo una relación de armonía maestro - alumno, alumno - alumno que es necesario para dar libertad a los educandos en lo que realizan, ya que esto ayuda a mejorar el trabajo y al mismo tiempo permite al docente reconocer errores que se presentan frente al grupo.

Las condiciones socio - económicas, falta de tiempo y desconocimiento de las actividades lúdicas que realizan sus hijos, para favorecer la integración al medio social que le rodea; razones por la cual los padres de familia no se interesan en la importancia del juego que se desarrolla en preescolar, ya que la mayoría de ellos

son empleados en el campo, cargadores, obteniendo ingresos económicos bajos que no cubren las necesidades de la familia, misma que se integra de cuatro a ocho miembros viviendo en casa - habitación compartida con padres y hermanos de algunos de los cónyuges. Por lo que se observa, se mantienen ausentes del hogar varias horas del día, motivo por el cual argumentan que sus hijos " no pueden estar perdiendo el tiempo en juegos ", dejando la responsabilidad de los hijos a la madre, al mismo tiempo que realiza los quehaceres del hogar; por lo tanto a los hijos no les manifiestan afecto y atención cuando realizan sus juegos; desconociendo que el juego es una actividad que favorece en el niño su desarrollo físico y mental. Al momento de practicar las actividades lúdicas representando vivencias familiares dando libertad a su creatividad a través de la imitación de acciones como: jugar a la comida como mamá, a que trabajan como papá, a los hermanos, a las comadres, a los tíos, al maestro, etc. organizándose de manera ordenada formando varios grupos, para diferentes juegos, pues hay congruencia entre ellos debido a que se encuentran en la etapa preoperatoria, en la que aparece el juego simbólico que les permite reflexionar la importancia que tiene las actividades que realizan los adultos, así como comunicarse con su entorno aprendiendo reglas y normas establecidas por la sociedad.

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO CONCEPTUAL

#### 2.1 El juego en preescolar

Hablar del juego en educación preescolar requiere reflexionar y reconocer que este nivel, esta con el fin de brindar servicio educativo a los niños menores de 6 años, en que el juego tiene funciones muy importantes para la educación; como actividad exteriorizadora del pensamiento, como agente del desarrollo individual, social y como transmisor de orden e ideas.

4- Durante el juego el niño se manifiesta tal cual es, en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificiosa, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo. Así el juego es el elemento de la naturaleza infantil que pone al educador en contacto con ésta y le ofrece la plena oportunidad de esta etapa de la vida humana.

4- Durante este podemos observar procesos conscientes e inconscientes del pensamiento. Además no sólo refleja facetas diversas de la personalidad, sino también aspectos variados de la formación cultural del niño.

Juan Jacobo Rousseau, "cree en la libertad y creatividad humana, bajo esa concepción filosófica ubica al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le concede el valor de ser el medio el cual el niño conoce el mundo y la sociedad".<sup>8</sup>

4- El niño que juega se experimenta y se construye, aprende a controlar la angustia, a conocer su cuerpo, a representar el mundo exterior y, más tarde, actuar sobre él. El juego es un trabajo de construcción y de creación. Para convencerse de

<sup>8</sup> SEP. Apuntes sobre Desarrollo Infantil, en "El juego" pp. 4, 5

esto es suficiente observar a un niño entregando sus juguetes, a pacientes construcciones, tanto pronto destruidas como vueltas a reconstruir. para terminar con frecuencia en forma sin equivalente en la realidad que son el puro producto de su imaginación; representación del mundo exterior que el niño se da a sí mismo, representación del mundo interior que proyecta en los temas de su juego; es comunicación porque aunque hay juegos en solitarios, hay otros que permiten establecer una relación con el otro, sea este un adulto u otro niño.

Alrededor de los 5 años de edad los preescolares se entregan con regularidad a juegos de cooperación, apareciendo en forma notable la reducción del juego impulsivo.

El juego en los preescolares es una forma natural de incorporarlos al trabajo. Los niños tímidos encuentran en éste medio favorable para vencer esta actitud, debido a que muchos de ellos no se animan hablar, ni actuar delante de sus compañeros. Este progreso los llevará con el tiempo a que ellos mismos organicen sus juegos por su cuenta, inventándolos o participando activamente en ellos dejando de ser simples espectadores.

La educación preescolar, cuya influencia es decisiva en la vida futura del niño, aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción trabajo – juego, proporcionando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral. " El niño se afirma, por el juego porque es ajeno al mundo del trabajo. Es necesario por consiguiente ver en el juego un sustituto del trabajo futuro que se anuncia y prepara".<sup>9</sup>

Respecto de la importancia que tiene el juego en la educación preescolar, la maestra Yañez Ramírez hace aportes muy importantes, en donde de una manera concluyente se puede apreciar que :

---

<sup>9</sup> SEP. Apuntes sobre el desarrollo infantil el juego p. 15

✓ La actividad lúdica es una función inherente, inseparable de la personalidad. Se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia.

✓ La actividad lúdica llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armonioso de la personalidad.

✓ El juego es una actividad natural, acompañada de placer funcional, no sólo para el niño, sino también indispensable para el adulto.

✓ La actividad lúdica cumple un papel importante, en tanto le permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera.

✓ El juego es el mejor satisfactor de las necesidades emocionales del niño.

✓ El desarrollo pleno de todo potencial del niño, que lo conduzca hacia planos superiores de ajuste a su medio, con una dinámica proyectiva hacia su vida adulta, es función básica del juego.

- La "pedagogía atractiva" tiene en la educación preescolar su máxima expresión ya que esta cumple con el postulado "enseñar divirtiéndose".

- El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan diariamente en el Jardín de Niños.

✓ El juego proporciona al niño un caudal extraordinario de alegrías y de experiencias.

- El juego ofrece a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos.
- En el Jardín de Niños la actividad lúdica llena finalidades higiénicas, físicas y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas".<sup>10</sup>

### 2.1.1 Currículum Oficial

En la historia de México, la educación siempre ha preparado y apoyado las grandes transformaciones y, en particular en nuestro siglo, cada avance social a ido acompañado de un renovado impulso de las tareas educativas, pues es el medio fundamental para adquirir, y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social. A través de planes y programas de estudio para la formación de maestros, teniendo como finalidad elevar la calidad en la educación de acuerdo a las necesidades de desarrollo de nuestra región y al desenvolvimiento de las oportunidades de mejoramiento social; ya que serán aplicados de acuerdo a las necesidades del medio escolar y a las condiciones sociales de la comunidad. Así pues, se establece explícitamente en el artículo tercero el derecho de los mexicanos a recibir educación y tener las mismas oportunidades de acceso; y define los valores que deben realizarse en el proceso de formación del individuo así como los principios bajo los que se constituye nuestra sociedad, marcando por tanto, un punto de encuentro entre desarrollo individual y social.<sup>11</sup>

Considerando todo lo anterior y enfocándolo a la educación preescolar, " que es la que se ocupa del niño menor de seis años; y que reduce significativamente la reprobación y deserción en los grados iniciales de la primaria"<sup>12</sup> El Jardín de Niños es un establecimiento de carácter eminentemente educativo, destinado a aprovechar la época de mayor asimilación en la existencia de los niños ( de cuatro a cinco años de edad ) y ofrecer a estos oportunidades

<sup>10</sup> YAÑEZ, Ramírez Olivia. Op. Cit. pp. 18- 19

<sup>11</sup> SEP. " Artículo 3º Constitucional y Ley General de Educación" pp. 15 y 49

<sup>12</sup> SEP. Op. Cit. p. 17

necesarias para orientar y lograr en ellos, un desarrollo: Físico, social, mental, moral, emocional, que les capacite para actuar en la vida. Siendo también el Jardín de Niños " el primer nivel del sistema educativo nacional, que marca el inicio escolar de una vida social inspirada en los valores de identidad nacional, democracia, justicia e independencia, y los cambios para una educación moderna."<sup>13</sup> Pues cada día es más el acervo de estudios, investigaciones y pruebas científicas que ratifican la importancia formativa de los primeros años de vida del ser humano.

A todos estos propósitos surge el programa de educación preescolar ( 1992 ) como documento normativo para orientar la práctica educativa, dando una propuesta de trabajo para los docentes, con flexibilidad suficiente para que pueda aplicarse en las distintas regiones del país: considerando el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización. Que a la vez se organiza por proyectos, como estructura operativa del programa, con el fin de responder a los principios de globalización, a partir de fuentes de experiencias del niño, que aporta elementos significativos relacionados con su medio natural y social; dando un lugar de primera importancia al juego, como fuentes de experiencias diversas para su aprendizaje y desarrollo en general. }

El proyecto es una organización de juegos y actividades propias de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema o a la relación de una actividad concreta. Respondiendo principalmente a las necesidades e intereses de los niños y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos (socio - afectivo, cognoscitivo y psicomotor).<sup>14</sup> Para este fin se proponen los bloques de juego y actividades que son : sensibilidad y expresión artística, psicomotricidad, relación con la naturaleza, matemáticas y lenguaje oral y escrito; estos bloques son congruentes con los principios fundamentales que sustentan el programa y atienden con una visión integral el desarrollo del niño.

---

<sup>13</sup> SEP. Op. Cit. p. 27

<sup>14</sup> SEP. Programa de Educación Preescolar. P. 18

## 2.2 Conceptualización del Juego

Se ha hablado del juego como algo conocido y se ha tratado de analizar, o por lo menos determinar el concepto expresado por Huizinga, el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de "ser de otro modo".<sup>15</sup> El concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego de los animales, juego de cálculo, de azar, exhibición y representaciones. Esta categoría, juego, puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida.

### 2.2.1 Definición

En el juego se representa según Piaget, un aspecto esencial en el desarrollo del conocimiento de la afectividad y la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda actividad educadora.<sup>16</sup>

Es una acción natural y espontánea esencial en el ser humano, jugar es una necesidad natural, se apoya en el movimiento, satisface intereses, produce cambios placenteros en los estados ánimo, el niño juega, experimenta y crea nuevas actividades.

<sup>15</sup> J. Huizinga, "El Concepto del juego y sus experiencias en el lenguaje" en Antología Complementaria Teorías sobre el juego UPN. P. 12

<sup>16</sup> ZAPATA A. Oscar . Juego y aprendizaje escolar p. 15

✓ El juego es el medio predilecto a través del cual el niño interactúa con lo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace libre, voluntaria y espontáneamente, en el juego el niño inventa y hace divertidas las situaciones que ha vivido.)

## 2.2.2 Clasificación

✓ Piaget dice que el juego es una forma de asimilación, empezando desde la infancia a través de la etapa del pensamiento operacional concreto el niño utiliza el juego para adoptar hechos de la realidad al esquema que ya tiene.

✓ El juego no sólo obedece como podría pensarse al principio de placer, queda sometido al principio de la realidad en la medida que constituye un modo de satisfacción elaborado y diferido".<sup>17</sup>

✓ Piaget menciona que existen tres niveles o tipos en el juego infantil; el juego sensoriomotriz, el juego simbólico y el juego de reglas.

### **JUEGO SENSORIOMOTRIZ ( de 0 a 2 años de edad )**

Este se da a través de la succión, el balbuceo y la manipulación de los objetos; el niño tiene control de las actividades de movimiento puesto que los comienza a usar, convirtiéndose en protagonistas de sus juegos.

Aproximadamente cuando el niño tiene dos meses de edad los objetos que encuentra a su alrededor se convierten en motivo de juego, le llamarán la atención

---

<sup>17</sup> SEP. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar p. 61

preferentemente aquellos que se muevan, que produzcan ruido o música y que tengan colores vivos.

### **JUEGO SIMBOLICO ( de 2 a 7 años aproximadamente )**

Este juego es característico de la edad preescolar en el que intervienen todos los elementos dramáticos y representativos.

Es un tipo de juego en el que el niño designa a ciertos, elementos, el valor de otros, cuando el niño utiliza un lápiz como si fuera un "avioncito".

En el juego simbólico el niño desarrollo su creatividad para transformar la realidad de acuerdo a sus interpretaciones.

### **JUEGOS DE REGLAS ( de los 12 años en adelante )**

El juego de reglas es más común verlo en los adultos y con los niños mayores.

Sí el niño preescolar usa reglas es porque el mismo las ha creado; la mayoría de los juegos infantiles tienen que ver con la casualidad y la habilidad para poder ser el vencedor.

~Jugar es fundamental para el crecimiento y desarrollo pues los efectos que producen se manifiestan en las etapas de la vida del ser humano. Piaget y Fagen señala que los niños que han tenido la oportunidad de jugar es por que provienen

de un ambiente grato y rico de juegos, la adaptación, para ello es más fácil en cualquier contexto social porque han aprendido a construir reglas y acomodarlas, además que son seguros de sí mismos.

Sin embargo aquellos que no tuvieron o no han tenido la oportunidad de manifestar todo lo que hay dentro de ellos a través del juego porque han tenido experiencias restringidas y limitadas no poseen las ventajas de los otros niños y su evolución puede retrasarse.

## 2.3 Juego Simbólico

Los juegos sensoriomotores se prolongan a partir del segundo año, en el juego simbólico que supone ya una forma de representación. En él, el niño utiliza símbolos que están formados mediante la imitación. Cuando el niño está jugando a las carreteras de coches, reparar una silla, a hacer de médico o enfermera, etc., no está haciendo otra cosa que reproducir papeles y actitudes que ha visto en las personas mayores.

"El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea y es esencialmente simbólico; lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social, ya que el desarrolla la capacidad de jugar".<sup>18</sup>

En efecto, el niño vive en un mundo en el que está sometido a reglas muy rígidas por parte de los adultos. Casi todas las actividades se le imponen desde fuera sin que comprenda por qué es así y por que no podría ser de otra manera. Los ritmos de su vida están determinados por los adultos sin que sus deseos se tengan en cuenta : se les despierta y se les acuesta, se les da de comer y se les baña, se determina cuales son las horas y la forma de hacer cada cosa, sólo le

---

<sup>18</sup> B. Nikitin. "Juegos inteligentes", en: Antología Complementaria Teoría sobre el juego UPN p. 182



queda someterse a las normas y reglas familiares. El juego simbólico sin embargo le permite al niño dar la vuelta a esta situación, hacerse dueño de su destino y someterle a sus deseos, el niño puede adoptar las características de los papás y de las mamás, pues jugar al médico y a todas las actividades que realizan los mayores, puede ir en un avión, conducir un barco, ser un guerrero, un jefe indio, y no hay límites para las proezas que pueda realizar, solo o con otros niños, construye un mundo a la medida de sus necesidades, en el que intervienen las presiones de los adultos. Frecuentemente los conflictos que se plantean en su vida cotidiana se puede resolver también mediante el juego: el niño que no quiere tomar una medicina se le puede dar a una muñeca que la toma con gusto o juega con una muñeca que no tiene que tomar nunca medicina.

Por todo esto el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño durante una etapa que transcurre entre los dos y los siete años en la que las posibilidades de insertarse en el mundo de los adultos y de adaptarse a la realidad son todavía muy reducidas. El juego simbólico es un juego individual pero que se puede jugar entre varios niños. Los símbolos que el niño utiliza pueden estar contruidos por él, con la actividad, pero al tener una relación con el objeto que designa puede ser fácilmente compartidos por otros niños. Un mismo objeto puede variar su significado al cambiar el juego y así una botella puede representar un muñeco y más tarde un coche.

En esta particularidad, hay que destacar la importancia que tiene también por el lado afectivo, estas actividades de invención imaginación e imitación, ya que a través de las mismas no sólo el pequeño esta produciendo situaciones que le han impresionado, y que por su mediación es capaz de asimilar, sino que a menudo llega con ellos a transformar lo que en su momento pudo haber sido una realidad penosa, haciéndola aceptable y hasta agradable. También en este terreno de la emotividad, pues, hay que asignar al juego simbólico un valioso afecto de adaptación a la realidad y forma de representación que practican los niños en la etapa preoperativa. La naturaleza del juego simbólico, además de ser imitativo construye una forma de autoexpresión que no busca otro público que el propio niño, que no tiene el propósito de comunicarse con otros.

En el juego simbólico, el niño, sin ninguna restricción construye símbolos que pueden ser únicos y representan cualquier cosa que el desee. Se trata de una situación de la realidad con él mismo, en lugar de que él se ajuste a la realidad. Así Piaget escribe en 1967 que " la función del juego simbólico es la de satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en lo deseado ".<sup>19</sup>

Esta asimilación sistemática adquiere la forma de una aplicación determinada de la función simbólica, en especial en la de crear a voluntad símbolos con el fin de expresar todo lo relacionado con aquellas experiencias vitales del niño que no se pueden manifestar y asimilar solo por medio del lenguaje.

### 2.3.1 Características del niño preescolar

Como fundamento psicológico para definir los ejes de desarrollo que estructuran el programa de Educación Preescolar (1992 ), se expone en esta parte las características del niño durante el periodo preoperativo ( en el que se encuentra el niño preescolar ). Puede considerarse como una etapa a través de la cual el niño va construyendo las estructuras que darán sustento a las operaciones concretas de su pensamiento, a la estructuración paulatina de las categorías del objeto del tiempo, del espacio y de casualidad, a partir de las acciones y no todavía como nociones del pensamiento.

A continuación se señalan los aspectos sobresalientes que caracterizan esta etapa de desarrollo, los que concurren para la estructuración progresiva del pensamiento y en general de la realidad del niño. Aspectos; la función simbólica, las operaciones lógico - matemáticas y las operaciones infralógicas (o estructuración de tiempo y espacio).

---

<sup>19</sup> BARRY, J. Wadsworth. Etapa del pensamiento preoperativo. P. 64

- La función simbólica.

Al inicio del período preoperativo aparece la función simbólica o capacidad representativa como un factor determinante para la evolución del pensamiento. Esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimiento, personas, etc. en ausencia de ellos. Tales conductas están sustentadas por estructuras del pensamiento que se van construyendo paulatinamente e incorporando a otras más complejas para expresarse en forma más elaborada de conocimiento. Se puede distinguir claramente como expresiones de esta capacidad representativa la imitación en ausencia de un modelo. El juego simbólico o juego de ficción, en el cual el niño representa papeles que satisfacen a las necesidades afectivas e intelectuales de su yo, la expresión gráfica, la imagen mental y el lenguaje que le permite un intercambio y comunicación continua con los demás, así como la posibilidad de reconstruir sus acciones pasadas y anticipar sus acciones futuras. Este tipo de juego desde el punto de vista emocional significa para el niño una especie propio en donde los hechos de la vida real que aún no pueden y que lo fuerzan en muchas ocasiones a una adaptación obligada, son transformados en función de sus necesidades afectivas, de sus deseos, de aquello que restituye su equilibrio emocional e incluso intelectual.

En cada etapa de desarrollo el hombre tiene necesidades primordiales. En los preescolares el juego representa el interés central a través del cual cubrirán necesidades físicas, intelectuales y afectivas; representan el lenguaje infantil por excelencia.

En esta etapa el juego es esencialmente simbólico, y el empleo de símbolos es una etapa importante del desarrollo intelectual; para tener la capacidad de sustituir un objeto por otro constituye la posibilidad de adquirir en el futuro el dominio de los signos sociales.

## Las operaciones lógico - matemáticas

Una función principal de este periodo consiste en que el niño va ir conociendo su realidad de manera objetiva. Es una organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento; la cual se desarrollará entre 7 y los 12 años de edad aproximadamente.

Las operaciones más importantes en esta etapa son : *clasificación, seriación, conservación y lenguaje oral y escrito.*

*La clasificación.-* Intervienen una serie de relaciones mentales en las que establece relaciones de semejanza y diferencias entre elementos delimitando clases y subclases ejemplo : al organizar objetos en un determinado lugar o espacio : cocina o recámara, lo que se rompe y no se rompe, etc.

*Seriación.-* Su función es la de ordenar por alguna característica de los objetos, de forma creciente o decreciente y por tamaño, color, textura, etc.

*Conservación.-* Es la noción de las relaciones de cantidad a través de la comprensión de equivalencia entre conjuntos ( más que, menos que ).

*Lenguaje oral.-* La cual expresan en forma verbal sus ideas, sentimientos o emociones.

*Lenguaje escrito.-* Es una representación gráfica del lenguaje, considerando las gráficas que realiza el niño, que para él tiene significado.

## Estructuración del tiempo y el espacio

Comprende toda actividad que implica movimiento como reflejo de su vida interior, expresando sus ideas, pensamientos, emociones e inquietudes y con esto va estructurando nociones de espacio y tiempo. Sus contenidos son *integración del esquema corporal, relaciones espaciales, relaciones temporales*.

*Integración del esquema corporal.*- Que el niño logre estructurar una imagen de sí mismo.

*Relaciones espaciales.*- Localización de objetos y personas con referencia así mismo ( cerca – lejos, dentro - fuera, etc. ) y la capacidad de ubicarse en el espacio.

*Relaciones temporales.*- Ubicar hechos en sucesión de tiempo, diferenciar de lo que ocurre ahora a lo que ocurre después, hasta el final del periodo de las operaciones concretas, lograrán estructurar con mayor exactitud el pasado y el futuro, ya que la inteligencia y la afectividad no son dotaciones innatas se desarrollan con el tiempo.

## CONCLUSIONES

El presente trabajo muestra la importancia que tiene el juego simbólico del niño en edad preescolar, como medio para promover el desarrollo infantil y el aprendizaje, a la vez ofrece mejorar el trabajo docente. induciendo el desarrollo físico, emocional, permite el conocimiento de la vida social, estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas.

La educadora forma parte importante en el desarrollo de estas actividades, tienen la responsabilidad de que el niño logre ser sociable al medio que le rodea y es la persona que guía sus intereses y necesidades para que sea amigable, confiable y seguro de sí mismo con espíritu de éxito para que pueda afrontar los obstáculos que en el futuro puedan presentárseles.

Es así como el juego favorece aspectos encaminado a éste adecuadamente, en el juego simbólico para que sea utilizado como estrategia central que organiza y dirige las actividades preescolares.

Durante éste podemos observar procesos conscientes e inconscientes del pensamiento; en que refleja facetas diversas de la personalidad y aspectos variados de la formación cultural del niño. En que el juego es un trabajo de construcción, creación, representación y comunicación. Considerando como una forma natural de incorporar a los niños en las actividades diarias; y que también se favorecen a niños tímidos, a que encuentren en este medio un desarrollo pleno, integral y armonioso de su personalidad.

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, en que el niño utiliza símbolos que están formados mediante la imitación, a través de situaciones de la realidad con él

mismo, en que crea a voluntad símbolos con el fin de expresar todo lo relacionado aquellas experiencias vitales del niño, en la etapa preoperatoria.

## **SUGERENCIAS**

Los juegos que ponen en acción los niños y también los hombres, son revelaciones de su inteligencia, sus sentimientos y su conducta.

Algunas sugerencias para lograr los objetivos propuestos :

- \* Como educadora seguir promoviendo la actividad lúdica, con los fines educativos, constructivos en el hogar y la escuela.
  
- \* De esta manera, concientizar a los padres de familia sobre la importancia del juego simbólico en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.
  
- \* A través del juego simbólico, la educadora deberá aprovechar la energía de cada uno de los niños para llevar a cabo el aprendizaje que se desarrolla dentro de las actividades lúdicas.

## BIBLIOGRAFIA

CASTILLO, Cristian. Educación preescolar métodos, técnicas y organización, México Gil editors, 1992. 113 pp.

HELLER, A. "el juego" en: Antología Básica el juego, México. U P N, 1994, 97 pp.

HUIZINGA, J. "El concepto del juego y sus expresiones en el lenguaje " en Antología complementaria teorías sobre el juego México. U P N, 1994, 101 pp.

NIKITIN, B. "juegos inteligentes" en: Antología complementaria teorías sobre el juego México. U P N, 1994, 182 pp.

REBOREDO, A. "el juego" en : Antología Básica el juego México. U P N, 1994, 97 pp.

S E P, Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar, México. SEP. 1993, 61 pp.

-----, Apuntes sobre el desarrollo infantil el juego, México. SEP. 1985, 33 pp.

-----, Artículo 3° Constitucional y ley general de educación, México. SEP. 1993, 50 pp.

-----, Guía para la educadora orientaciones para el uso del material para las

actividades y juego educativo, México. SEP. 1996 37 pp.

-----, Programa de educación preescolar, México. SEP 1992, 57 pp.

-----, Programa de educación preescolar libro 1 planificación general del programa, México SEP. 1981, 57 pp.

TORRES, Angeles. Manual de capacitación para la atención no formal del preescolar para aprender jugando, México. Editor SC. 1989, 90 pp.

WADSWORTH, Barry J. Teorías de Piaget del Desarrollo Cognoscitivo y afectivo, México. Diana, 1991 250 pp.