



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

PROGRAMA EDUCATIVO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR PLAN 2008

PROYECTO DE INTERVENCIÓN
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA FORTALECER EL
DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE
PREESCOLAR

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR PLAN 2008

PRESENTA
ANA LAURA GONZÁLEZ TREJO

ASESOR: DRA. BERENICE ROMERO MATA

Ciudad de México, Julio 2025



**TITULACIÓN
UNIDAD 095**
Azcapotzalco CDMX

Ciudad de México, a 27 de agosto 2025

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

ANA LAURA GONZÁLEZ TREJO

Presente:

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado de la dictaminación a su opción de tesis: "Propuesta de intervención para fortalecer el desarrollo del juego simbólico en niños de preescolar", que usted presenta como opción de titulación de la Licenciatura en Educación Preescolar, le manifiesto que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución.

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

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



MARGARITA BERENICE GUTIÉRREZ HERNÁNDEZ
DIRECCIÓN DE UNIDAD UPN 095

MBGH/NVBE/akgf



2025
Año de
La Mujer
Indígena

Agradecimiento

Primeramente, quiero agradecer a Dios por el acompañamiento y la fortaleza que me brindó en este viaje académico y me ha permitido superar las dificultades y desafíos que se me presentaron en este proceso. Este trabajo es un esfuerzo colectivo y reconozco que sin la fe y la perseverancia no había podido alcanzar este logro. Gracias Dios por iluminar mi camino y por estar siempre presente en mi vida.

A mi mamá, por motivarme para continuar con la superación personal y académica, por estar a mi lado cada vez que yo lo necesito y por qué me has enseñado a ser fuerte ante cualquier adversidad. A mi papá porque siempre me da un consejo o un regaño cuando yo lo necesito. Ustedes han sido mi fuente de inspiración, sin su guía y sacrificio no estaría donde estoy hoy. Y agradezco a la vida porque están a mi lado y espero que sean muchos años más. ¡Los amo!

A mi esposo, su amor, apoyo y comprensión incondicional a lo largo de este proceso. Tu presencia en mi vida ha sido una fuente constante de fortaleza, gracias por animarme y darme ánimos para seguir adelante cuando las cosas se ponen complicadas, por celebrar cada uno de mis logros como si fueran los tuyos. Sin tu apoyo este trabajo no habría sido posible, estoy eternamente agradecida por todo lo que haces y por ser mi compañero en esta aventura. ¡Te amo! y valoro cada momento compartido contigo.

A mis hijos, por ser la luz en mi vida, su amor y alegría han sido el motor que me ha impulsado a seguir adelante, gracias por su paciencia mientras he estado inmersa en mis estudios, ustedes han demostrado una madurez y apoyo que me llena de orgullo, ustedes son la razón por la que me esfuerzo cada día para ser una mejor persona, espero ser para ustedes un ejemplo. Los amo con todo mi corazón y doy gracias a Dios por tenerlos en mi vida.

A mi asesora de tesis, estoy profundamente agradecida por aceptarme y ser mi guía, aprecio cada consejo y cada palabra de aliento que me ha brindado. Agradezco por su participación, tolerancia y disponibilidad que me brinda en este

proceso. Como usted dice, nosotras teníamos un propósito en esta vida y era estar juntas para cumplir una meta, usted fue mi ángel en este camino académico, que no fue nada fácil. ¡Mil gracias! ¡La quiero mucho!

Contenido

Introducción	1
Capítulo 1. Desarrollo del niño.....	4
1.1 Desarrollo motor	4
1.2 Desarrollo cognitivo	5
1.3 Desarrollo lingüístico.....	6
1.4 Desarrollo social	7
1.5 La participación de los adultos en el desarrollo del niño	8
Capítulo 2. El juego	14
2.1 Aportaciones teóricas sobre el juego.....	14
2.2 Tipos de juego	21
2.2.1 Primeros juegos	21
2.2.2 El juego funcional.....	22
2.2.3 Juego simbólico	22
2.2.4 Juego de reglas.....	24
2.2.5 Juego temático.....	25
2.2.6 El juego teatral	25
2.4 El juego en la educación formal: revisión de programas de estudio.....	26
Capítulo 3. Contextualización y diagnóstico.....	31
3.1 Descripción del contexto institucional.....	31
3.2 Diagnóstico.....	33
3.2.1 Lugar del diagnóstico	33
3.2.2 Población con la que se hizo el diagnóstico.....	34
3.2.3 Procedimiento del diagnóstico.....	34
3.2.4 Evaluación durante la situación lúdica.....	36
3.2.5 Síntesis del diagnóstico.....	47
Capítulo 4. Propuesta de intervención	49
1.1 Propuesta de intervención.....	51
Conclusiones	66

Introducción

En la actualidad, existen diversos factores que están afectando la manera en que los niños juegan e interactúan con su entorno. Cada vez es más común observar que los niños no usan su imaginación ni exploran su creatividad como solían hacerlo. Actividades como inventar historias sobre personajes significativos para ellos; crear narrativas de cuentos para niños o jugar a la comida y experimentar con mezclas y sustancias seguras o seguir pasos de una receta para obtener un producto; han dejado de ser atractivas para los infantes.

Asimismo, prácticas como disfrazarse con elementos convencionales como, pelucas, sombreros, disfraces, corbatas, estolas o zapatos; han perdido popularidad entre los pequeños. Este tipo de actividades simbólicas, que antes eran importantes para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales ahora parecen ser remplazadas por estímulos más inmediatos, como contenidos digitales o aplicaciones de videojuegos, que en ocasiones pueden ser incluso violentos e inapropiados para su edad.

Durante mis 25 años de experiencia trabajando en el CENDI de CONACYT (ahora SECIHTI), he tenido la oportunidad de desempeñarme en todos los niveles educativos que ofrece esta institución, lo que me ha permitido observar de manera directa y profunda la evolución y los cambios en las prácticas pedagógicas, especialmente en relación con el juego infantil.

Mi trayectoria comenzó en el nivel de preescolar 3, donde trabajé durante tres años, posteriormente, estuve cinco años en el área de maternal, seguido de siete años en el grupo de lactantes, después dediqué tres años en preescolar 1, otros tres en preescolar 2 y finalmente, cuatro años más en preescolar 3. Esta diversidad de experiencias me ha brindado un panorama integral sobre el desarrollo infantil en distintas etapas.

Las experiencias de juego, más allá de ser una vía espontánea de aprendizaje, representan un punto importante para estimular la fantasía; la oportunidad de inventar; la capacidad de análisis y la relación con los demás. Si los pequeños dejan de involucrarse en el juego, se ven privados de momentos

especiales donde pueden descubrir su entorno, poner a prueba su creatividad y adquirir conocimientos de manera vivencial.

A lo largo de este tiempo, he podido observar cómo el concepto y la práctica del juego se ha ido transformando considerablemente. Hace algunos años, el juego era una actividad central y motivadora para los niños, era un espacio vital para su aprendizaje y desarrollo integral. Sin embargo, con el paso del tiempo, he notado una disminución progresiva en el interés de los niños por el juego, así como cambios en la forma en la que se promueve y se integra dentro del programa escolar.

Esta pérdida de interés puede estar relacionada con múltiples factores, entre ellos la creciente influencia de algunos dispositivos tecnológicos; cambios en las dinámicas familiares y sociales, así como modificaciones en las estrategias educativas que, en ocasiones priorizan actividades más estructuradas que no permiten el juego libre y simbólico. Esta situación representa un desafío importante para los educadores, quienes deben buscar nuevas formas de revalorización el juego como herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo.

Reyes (1998) señala que, al ingresar al preescolar, el niño se integra en un ambiente más estructurado, con objetivos claros de aprendizaje y formación, este entorno promueve la creatividad y la imaginación, ofreciendo un espacio donde los niños pueden crear sus propios escenarios para expresar situaciones imaginarias, así como representar roles familiares y sociales. En este nivel educativo, el juego adquiere un papel importante como estrategia didáctica, especialmente en el juego simbólico, que no solo es una herramienta lúdica, sino que también favorece de manera significativa el desarrollo cognitivo de los niños. Por ello es importante que las docentes promuevan actividades de juego simbólico en el aula.

Por las razones expuestas es que esta propuesta busca despertar el interés de los niños y las niñas por el juego simbólico, permitiéndoles representar personajes de la vida cotidiana que tenga un significado especial para ellos. A treves de estas actividades, los niños no solo podrán expresar su creatividad e imaginación, sino que también podrán comprender mejor cómo se desenvuelve esos personajes y que herramientas o recursos utilizan en su día a día. Además,

podrán utilizar objetos y materiales no convencionales y les darán otro uso, pero también representarán de manera creativa las características de dicho personaje.

El presente documento está organizado en cuatro capítulos. En el primero, se abordan los procesos de desarrollo de las distintas áreas importantes de la infancia, describiendo cómo se producen los avances en cada una y de qué manera es posible potenciar las habilidades de los niños y las niñas. En el texto se destacan factores familiares y sociales que juegan un papel importante en la estimulación de las capacidades infantiles. Además se reconocen diferentes perspectivas teóricas que explican el desarrollo y aportación de una visión complementaria sobre cómo los infantes crecen y aprenden.

En el capítulo dos se explora el juego simbólico, abordando sus características, su diferencia con respecto a otros juegos, como el juego de roles, el juego temático, el juego de reglas, el juego teatral, así como las contribuciones de diversos autores.

Mientras que en el capítulo tres se describe el entorno en el que se encuentra el CENDI, así como su ubicación geográfica; esta información permite comprender las características sociales, culturales de la comunidad a la que se atiende. Se detallan las instalaciones del CENDI, incluyendo los espacios disponibles para el trabajo educativo, áreas de juego, salones, servicios y las condiciones generales de infraestructura. Se ofrece una descripción del personal que labora en la institución, como aspectos del nivel académico y la función que desempeña dentro de la institución. También se describe el diagnóstico realizado para identificar las necesidades que deben atenderse en relación con el juego simbólico.

En el capítulo cuatro, se presenta la propuesta de intervención educativa, se proponen cinco mini proyectos, en los cuales se ejemplifica cómo puede abordarse el juego simbólico. Finalmente, se exponen las conclusiones de este trabajo.

Capítulo 1. Desarrollo del niño

En este capítulo se abordan los avances que los niños han logrado durante el preescolar, es decir, de los 3 a los 5 años. Analizaremos las diferentes áreas de desarrollo y como se van fortaleciendo, además de señalar la forma en que están relacionadas, permitiendo que el avance de los niños sea de manera integrada hacia una mayor autonomía y comprensión de su entorno.

1.1 Desarrollo motor

El desarrollo motor es un proceso continuo y progresivo que ocurre a lo largo de la infancia, mediante el cual los niños y las niñas adquieren y perfeccionan habilidades para poder controlar y coordinar sus movimientos corporales; este proceso evolutivo permite al ser humano lograr independencia física y funcional (Papalia et al., 2012).

Alrededor de los cuatro años, el niño ha adquirido varias habilidades motoras tanto gruesas como finas, a lo largo de este tiempo, las ha puesto en práctica para fortalecerlas cada día. Por ejemplo, la coordinación es más precisa ya que puede controlar su desplazamiento, es decir, correr a diferentes velocidades, se detiene y vuelve a correr; sube y baja las escaleras con movimientos más coordinados y ya no necesita de la ayuda del adulto. En su caminata ya puede involucrar diferentes formas de utilizar su cuerpo, por ejemplo, caminar de puntitas, de talones o en diferentes direcciones. En cuanto al equilibrio, ahora es capaz de mantenerse en un pie por un breve periodo de tiempo, esto le da impulso para ser más atrevido y experimentar nuevos y movimientos de mayor dificultad (Papalia et al., 2012).

En relación con la motricidad fina, Ruiz y García (2021) señalan que también ha tenido grandes avances, sus movimientos son más coordinados y precisos, usa logra abotonarse el suéter, la playera, la chaqueta o subir el cierre del pantalón; por otro lado, en las actividades de arte, sus trazos son más definidos y comienza a representar formas o siluetas de personas, animales u objetos que para él tienen un significado.

A esta edad es más intrépido, sus habilidades motoras mejoran paulatinamente y cada reto es un logro para él, por ejemplo, ya se atreve a usar una bicicleta, sin embargo, sigue usando rueditas de apoyo, le gustan las actividades físicas en grupo y esto implica tener retos mayores como en el fútbol porque su patada es más precisa.

1.2 Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual el niño va adquiriendo y perfeccionando sus capacidades mentales, esta habilidad le permite entender la realidad de su entorno y actuar en consecuencia, adaptándose y construyendo su propio conocimiento a través de las experiencias (Papalia et al., 2012).

Autores como Meneses y Monge (2001) mencionan que el desarrollo cognitivo es el crecimiento de las habilidades mentales como el pensamiento, la memoria y el lenguaje. A través de este proceso el niño aprende de su entorno, puede memorizar momentos, objetos, lugares, olores, sabores y situaciones importantes que le traerán recuerdos y que le darán la oportunidad de expresar a través del lenguaje como sensaciones vividas y que para ello tendrá que organizar sus ideas.

A esta edad, los niños comienzan a razonar conceptos más lógicos. Es decir, tiene la capacidad de categorizar objetos según el campo semántico, por ejemplo, puede clasificar objetos por color, tamaño, forma; también diferenciar animales domésticos de animales de la selva; frutas de verduras y medios de transporte de muñecos de peluche, además pueden reconocer dónde hay más o menos. Hernández (2006) explica que dentro del proceso de desarrollo también se mejora la autonomía, esto quiere decir que reconoce lo que es capaz de hacer y lo que está en proceso de mejorar. Cada situación que se presenta en su vida tiene que practicarla o sea que aprende entre ensayo y error. Y al igual que la atención, la memoria está más organizada, los juegos en los que se involucra tienen más estructura lo que le permite atender y ejecutar instrucciones como ponerse el abrigo antes de salir; dar las gracias cuando le dan algo; colocar todos los bloques rojos en esta caja; doblar su ropa y ponerla en el cajón o contar qué hizo en la escuela.

Al madurar el cerebro del infante, adquiere la capacidad de organizar sus ideas y construir oraciones más complejas y lógicas (Papalia et al., 2012). Por ejemplo, expresa frases como: cuando termine de comer, jugaré en el parque; después de lavarme los dientes, me iré a la cama o mi peluche favorito es el que me regaló mi abuela.

Hernández (2006) comenta que los niños enriquecen su vocabulario, mejoran la pronunciación y activan las habilidades narrativas y aprenden a escuchar. Así mismo, promueve la creatividad, los niños se expresan a través del arte, la música y la narración. Aprenden la importancia de compartir, de ser amables y de respetar las decisiones de los demás, valores y normas sociales que le brindan una sana convivencia. El autor destaca que, además, el lenguaje le permite expresar sus sentimientos, gustos, deseos y opiniones de una manera más organizada y articulada. Y que también utiliza el lenguaje para cuestionar sucesos y experiencias tanto personales como de personas cercanas a él. A medida que su pensamiento se vuelve más ágil, esto favorece su desarrollo del lenguaje. Su vocabulario se vuelve más amplio y esto le permite elaborar oraciones más largas y organizadas. Estas oraciones pueden incluir elementos gramaticales como sujeto, predicado, adjetivos calificativos, tiempos verbales y pronombres personales.

También tiene la capacidad de organizar y relatar eventos de manera secuencial y coherente, además que ha desarrollado la habilidad de entender instrucciones más complejas y seguir indicaciones más detalladas, así como comprender preguntas más elaboradas.

1.3 Desarrollo social

El desarrollo social es un proceso mediante el cual los niños aprenden a interactuar con su entorno, comenzando con las personas más cercanas, como la familia y extendiéndose gradualmente hacia otras personas como niñas, niños y adultos en la sociedad (Papalia et al., 2012).

Campo (2009) menciona que, el ingreso al preescolar representa un momento difícil en el desarrollo social del niño. Durante esta etapa el pequeño está aprendiendo a convivir, a compartir juguetes e ideas, y a respetar normas y reglas sociales y de juegos. A nivel individual, los infantes se enfrentan a situaciones emocionales tanto personales como ajenas que deben aprender a controlar. Existen diversas situaciones desafiantes que los niños deben afrontar. Por ejemplo, pueden sentirse frustrados cuando no logran algo o cuando las cosas no salen como ellos esperan.

Meneses y Monge (2001) refieren que el niño se enfrenta a miedos propios de su edad como la oscuridad, monstruos imaginarios o separarse de sus padres y se ayuda buscando consuelo con personas que le brindan confianza. Pueden sentir tristeza cuando enfrentan la pérdida de una mascota o cuando desafortunadamente hay la separación de sus padres, los niños entran en un estado de duelo. También pueden sentir vergüenza si por cualquier situación comete errores o hace algo incorrecto y es señalado o evidenciado.

Una de las actividades más recurrentes que realiza con sus pares es el juego. Sánchez-Domínguez et al. (2020) señalan que cuando el niño convive durante esta actividad, se vuelve cooperativo, aprende a escuchar otras opiniones, comparte ideas y puede crear lazos de amistad fuertes con ciertos compañeros y disfruta de su compañía, muestra empatía con amigos que requieren atención en situaciones emocionales, los consuela y presta juguetes de manera voluntaria.

El autor señala que las relaciones grupales son fundamentales para el desarrollo del niño. A través de estas interacciones, el niño aprende a esperar su turno, a ser más tolerante y a partir diversas actividades, tanto en la escuela como en el entorno familiar y describe lo siguiente sobre las interacciones sociales.

A medida que se desarrollan las habilidades sociales, también se fomenta la independencia y la autonomía del niño. Esto significa que comienza a tomar decisiones y a realizar actividades por sí mismo. Por ejemplo, puede elegir qué juego quiere jugar o como quiere organizar su tiempo. Además, aprende a resolver problemas de manera efectiva, lo que incluye la capacidad de pedir apoyo a un adulto utilizando el lenguaje adecuado. El control emocional es otro aspecto que se desarrolla en esta etapa. Los niños aprenden a gestionar sus emociones antes de recurrir a otros comportamientos. Por ejemplo, en lugar de reaccionar con frustración cuando las cosas no salen como ellos esperaban, pueden utilizar técnicas de respiración para cuando se sienten abrumados.

El niño comienza a comprender y ejecutar normas básicas de convivencia. Aprende a pedir las cosas utilizando expresiones como, por favor y gracias; así como saludar y despedirse adecuadamente, también muestra respeto por los juguetes y espacios de los demás.

El desarrollo de la identidad social y de género es el proceso en el que el niño y la niña empiezan a identificar las diferencias entre ellos. Por ejemplo, puede notar que las niñas tienen preferencias por un tipo de juego al igual que los niños. Pero que también existen juegos en común. Este proceso les brinda a los infantes, como desenvolverse y comportarse en un entorno social.

1.4 La participación de los adultos en el desarrollo del niño

Papalia et al. (2012) señalan que los niños aprenden observando a sus padres, es decir que demuestran comportamientos y habilidades para la resolución de problemas que, a futuro, servirán como modelo a seguir para sus hijos. El niño aprende en actividades muy rápido y cobran relevancia las oportunidades que su entorno le provee, por ejemplo, si los padres son lectores, el niño se va a interesar por los libros, si los padres hacen visitas a los museos, teatro, lugares que brinden cultura o si los padres son deportistas, es más probable que el niño disfrute de estas actividades.

El autor mencionado señala que los niños también copian modelos de comunicación y de lenguaje. Cuando se conversa con el niño desde una edad temprana promueve un desarrollo de lenguaje positivo, los padres pueden fomentar la comunicación escuchando atentamente los comentarios de sus hijos.

A medida que los niños crecen los padres deben apoyar y fomentar la práctica de actividades para el desarrollo de las habilidades específicas.

Y el autor agrega que, en el entorno familiar, los padres desempeñan un papel importante en la promoción de vínculos afectivos, creando un ambiente amoroso, cálido, seguro, estimulante y enriquecedor. Este tipo de entornos favorecen los lazos de confianza y promueve un desarrollo físico, emocional y cultural en los niños.

Además, los padres son responsables y se encargan de proporcionar una alimentación equilibrada, lo cual es importante para que el niño tenga un adecuado crecimiento y desarrollo. Además, aseguran el acceso a una atención médica adecuada, lo que favorece significativamente su bienestar general. Asimismo, los padres educan a sus hijos con valores fundamentales. Boggino (2005) destaca que el valor del respeto es un ejemplo clave, a través de la enseñanza, los niños aprenden a respetar a sus iguales y a los adultos en su entorno familiar y escolar. Esto incluye el respeto por las diferencias individuales, el cuidado de las pertenencias ajenas y la consideración hacia las opiniones de los demás.

El autor también plantea que la responsabilidad de seguir las reglas y participar activamente en el cumplimiento de tareas diarias, tanto en la escuela como en el hogar es fundamental para el desarrollo de la disciplina de los niños. En el entorno escolar, estas disciplinas se refuerzan a través de rutinas que establecen horarios claros para las actividades y juegos. Las normas y expectativas bien definidas permiten que los infantes comprendan las consecuencias de no cumplirlas, lo que les ayuda a desarrollar un sentido de responsabilidad (Boggino, 2005).

Además, que la honestidad se fortalece mediante una comunicación abierta y sincera entre padre e hijo, este tipo de interacción fomenta un ambiente en el que los pequeños se sienten cómodos, expresando sus pensamientos y emociones, a través de diversas situaciones, donde se le anima a reconocer, identificar y controlar sus propias emociones como las de los demás.

Ahora bien, los padres enseñan a sus hijos la importancia de cumplir con ciertas obligaciones, en el hogar, se espera que los niños participen activamente

en las tareas domésticas, como recoger sus juguetes o llevar los platos al fregadero y limpiar su espacio en la mesa.

En el ámbito escolar, estas obligaciones se manifiestan a través de atención que debe poner durante las clases, la entrega en tiempo y forma del cumplimiento de las tareas, el cuidado de sus pertenencias y la atención y seguimiento de las recomendaciones de sus padres y sus maestros (Ochoa y Peiró, 2012).

En conjunto, estas responsabilidades ayudan a desarrollar un sentido de compromiso y disciplina que será útil tanto en su vida cotidiana como en su futuro académico y personal.

Ochoa y Peiró (2012) señalan que los valores y obligaciones forman las bases del desarrollo moral del niño y a futuro son la construcción de una sociedad coherente y participativa. Los autores explican que para ello se debe fomentar y fortalecer la empatía, la cultura, los valores, las emociones, la expresión artística por mencionar algunas. Los padres y maestros son modelos del comportamiento empático porque los niños observan como los adultos responden ante una situación emocional. Por otro lado, es importante fomentar la apreciación de la diversidad cultural promoviendo el respeto a las festividades de su país y las del mundo, que se apropie de su música, del baile, sus trajes típicos, que explore la diversidad culinaria, los juegos y juguetes tradicionales, a través de actividades multiculturales que destacan una cultura específica.

Además de lo anterior, la crianza debe garantizar los derechos de los niños. Brito (2022) refiere que los niños también tienen derecho a ser protegidos de cualquier forma de abuso o maltrato, explotación y negligencia, tanto física como emocional. Pueden participar y dar su opinión sobre situaciones que les afecten, estas las hará de acuerdo con su capacidad de comprensión al respecto. También deben ser tratados con igualdad y sin discriminación independientemente de su género, religión o cualquier otra característica. Tienen derecho a una identidad, lo que incluye su nombre, nacionalidad y en su caso a tener relación con ambos padres y a preservar sus raíces culturales y lingüísticas. Asimismo, tienen derecho a las mismas oportunidades de desarrollo independientemente de su estado socioeconómico.

La Convención sobre los Derechos del Niño, presentada por la UNICEF (2006), es un tratado internacional adoptado por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, este documento establece los derechos fundamentales de todos los niños, sin distinción de origen étnico, religión o nacionalidad.

La Convención está compuesta por 54 artículos que abarcan una amplia gama de derechos humanos, incluyendo derechos económicos, sociales, civiles y políticos. Su objetivo principal es garantizar que todos los niños menores de 18 años disfruten de estos derechos. La aplicación de ésta es responsabilidad del gobierno, pero también implica obligaciones para otros actores como, los padres, educadores y profesionales de la salud. El comité de los Derechos de los niños supervisa su cumplimiento.

El 20 de noviembre de 1989 la Convención fue ratificada por 196 países, convirtiéndose en el tratado de derechos humanos más aceptado a nivel mundial. Sin embargo, Estados Unidos es el único país que no ha ratificado este importante documento. En México, cada año el 20 de noviembre se celebra el día mundial de la infancia en conmemoración de su aprobación.

Los principios fundamentales de la Convención incluyen: a) No discriminación, hace referencia a que todos los niños tienen los mismos derechos independientemente de su origen; b) Interés superior del niño, cualquier decisión que afecte a un infante debe considerar su bienestar; c) Derechos a la vida y al desarrollo, todos los niños tienen derecho a vivir y alcanzar su máximo potencial y d) Participación infantil, los niños tienen derechos a ser consultados sobre asuntos que le afectan.

Estos principios se reflejan en ocasiones concretas que benefician el bienestar de los niños, como la implementación de programas integrales para la atención de la primera infancia y la promoción de la igualdad en el acceso a la educación.

Carmiol et al. (2014) argumenta que, los padres desempeñan un papel importante en la educación formal de sus hijos al comunicarse con sus maestros y participar en actividades escolares, tanto individuales como colectivas. Estas implicaciones reflejan la importancia que otorgan a la educación y su compromiso con el aprendizaje de sus hijos. Por otro lado, la participación activa de los padres favorece el desarrollo de la autonomía en los niños, así como su capacidad para

tomar decisiones. Este involucramiento no solo apoya el proceso educativo, sino que también contribuye a que los niños adquieran habilidades de autogestión que son importantes para el crecimiento personal y académico.

Otro adulto clave en el desarrollo infantil es el docente, para algunos niños, este rol lo desempeña el educador de educación inicial (0 a 3 años), mientras que, para otros, corresponde al docente de preescolar (3 a 5 años). En ambos casos, el docente actúa como facilitador del aprendizaje, creando un ambiente educativo estimulante donde los niños pueden explorar, crear, descubrir, experimentar y aprender.

El docente proporciona oportunidades y recursos que permiten a los niños construir conocimientos y desarrollar habilidades. Además, ajusta la metodología y las actividades para satisfacer las necesidades individuales de cada infante, asegurando un aprendizaje adecuado para su edad. Asimismo, el educador trabaja para despertar la curiosidad y el interés por aprender, promoviendo la participación activa y la investigación, de esta manera se habilita el pensamiento preparándose para desafíos futuros y nuevos retos académicos y personales.

Un maestro crea ambientes de convivencia al fortalecer y reconocer las emociones, lo que fomenta la empatía y la residencia en los niños. Además, promueve la expresión artística a través de diversas actividades, como la música, el arte, la danza y el juego imaginativo. Asimismo, el docente impulsa valores fundamentales como la tolerancia y la diversidad cultural, así como el respeto y la igualdad de género y de pensamiento. Estas acciones no solo enriquecen el entorno educativo, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para interactuar de manera positiva en una sociedad diversa.

Para favorecer el desarrollo integral de los niños, el maestro implementa diversas estrategias enfocadas en las áreas física, social y cognitiva de desarrollo. En el ámbito físico, se organizan juegos al aire libre que promueven tanto la actividad física como la cooperación, tales como las competencias de relevos y deportes en equipo, como el fútbol y el baloncesto. Estas actividades no solo contribuyen al bienestar corporal, sino que también fortalecen el trabajo en equipo. Para estimular el desarrollo social, el maestro crea círculos de aprendizaje

en los que el niño comparte sus experiencias y expresan sus emociones. Durante esta dinámica, se practican y fortalecen habilidades de escucha activa, lo que favorece la empatía y la comunicación entre los participantes. En cuanto al desarrollo cognitivo, se proponen proyectos colaborativos, como la elaboración de un mural temático. Estas actividades motivan el pensamiento creativo, la resolución de problemas y la comunicación afectiva. Asimismo, a través de juegos de construcción con materiales diversos los niños y niñas trabajan juntos para crear estructuras creativas. Esta actividad fomenta el trabajo en equipo y el respeto mutuo, al mismo tiempo, cada niño desarrolla de manera individual su coordinación ojo-mano.

En cuanto al desarrollo del lenguaje, se organizan círculos de historias donde los niños pueden compartir libros y cuentos, este tipo de actividades mejoran sus habilidades lingüísticas, sino que también fomentan la comunicación la expresión personal. Como sugerencia se pueden crear estaciones de juego autónomo que permite que el infante elija actividades según su interés, promoviendo así la toma de decisiones independientes y la autodirección.

Para enriquecer su conocimiento del mundo, se sumergen a los infantes en diferentes culturas a través de diferentes actividades que incluyen música, alimentos, atuendos, costumbres y tradiciones de diversas partes del mundo, promoviendo así la aceptación de la diversidad.

Además, se establecen periodos de evaluación para dar seguimiento a los procesos de aprendizaje, esto permite identificar logros y áreas de oportunidad, por otro lado, el maestro fomenta una comunicación abierta y constante con los padres para compartir información académica y así desarrollar estrategias que impulsen el progreso académico de cada alumno.

Capítulo 2. El juego

El juego es una actividad primordial en el desarrollo infantil, ya que permite que los niños y niñas exploren y comprendan el mundo que les rodea. A través del juego, los pequeños desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas, además de fortalecer su creatividad y capacidad de comunicación. Asimismo, contribuye al desarrollo de la personalidad, facilita la relación con sus pares, mejora la interacción y la forma de comunicarse (Bonilla et al., 2012).

2.1 Aportaciones teóricas sobre el juego

En este apartado, se abordan las principales teorías que explican cómo se ha conceptualizado el juego a lo largo del ciclo de la vida del ser humano. Diversos autores han analizado el papel del juego en el desarrollo infantil, otorgándole funciones importantes tanto en el ámbito social como cognitivo.

En el campo de la psicología y con gran impacto en el ámbito educativo, se encuentran las aportaciones de Jean Piaget. Montealegre (2016) menciona que el renombrado psicólogo, destacó que el juego no es simplemente una actividad recreativa, sino más bien una herramienta íntima y esencial dónde se construye el conocimiento. El juego representa una situación productiva en la que el niño explora y pone en práctica habilidades mentales y esenciales como la representación simbólica, la resolución de problemas, examina y experimenta las normas sociales, así como los roles culturales. Y de esta manera, el niño refleja el estado actual del desarrollo cognitivo, se impulsa activamente, proporcionando experiencias enriquecedoras que contribuyan a la formación de mentes flexibles y adaptativas.

Para Piaget (1961) el desarrollo infantil es un proceso complejo que involucra cambios significativos en la cognición, la socialización, el lenguaje, la motricidad y las emociones en las diferentes etapas de su vida. La representación cognitiva amplía la capacidad de formar imágenes mentales y conceptos internos que permite a las personas pensar y comprender el mundo de manera más allá de los objetos que están presentes físicamente.

Por otro lado, Montealegre (2016) menciona que, para Piaget, la *asimilación* es el proceso mediante el cual, el niño integra nueva información o experiencia en el esquema mental ya existente, sin cambiar la estructura básica de este esquema. Esto significa que el niño interpreta lo nuevo a partir de conocimientos previos, relacionando y clasificando según lo que entiende. Este mecanismo le permite dar sentido a su entorno. Un esquema, es una estructura mental que tiene el niño, esta se crea a partir de sus experiencias y de lo que vive cada día. Los esquemas le ayudan a entender y organizar la información que recibe; al inicio, suelen ser sencillos, pero van complejizándose a medida que el niño aprende más sobre su entorno.

Un ejemplo de asimilación se observa cuando un niño pequeño que ya conoce a los perros y los llama *gua gua* cuando ve a un gato también lo nombra así por esas características similares como pueden ser las patas, las orejas, el pelo, etc. que forman parte de su esquema para los animales de cuatro patas. Sin embargo, cuando los adultos le dicen que no es un *gua gua*, que es un gato y que hace *miau*, esta nueva información el niño la incorpora a su esquema, a esto se le conoce como *acomodación*. Este proceso implica una modificación o ajuste de los esquemas mentales existentes para poder incorporar experiencias o información que no encaja fácilmente en las estructuras anteriores. Cuando la nueva experiencia desafía las ideas previas, el niño debe ajustar sus esquemas para comprender mejor esa realidad diferente.

Estos procesos son parte importante del desarrollo cognitivo, ya que a medida que los niños experimentan más cosas, modifican sus esquemas y así aprenden más sobre su entorno. Esto significa que los niños crean nuevas categorías o modifican las categorías existentes para ampliar su comprensión del mundo.

En su teoría, Piaget explica el desarrollo cognitivo a través de cuatro etapas o estadios, cada uno con características específicas que proporcionan un marco para entender cómo el niño construye su conocimiento sobre el mundo. A continuación, se describen brevemente las etapas de la teoría ya mencionada, enfatizando en el desarrollo del juego a partir de la revisión de Piaget (1961). La *etapa Sensoriomotora* abarca desde el nacimiento hasta los dos años. Durante

los primeros meses, los bebés disfrutaban explorando diferentes texturas a través del tacto, como juguetes de peluche, objetos suaves o superficies rugosas, también estimulan la vista, con colores y luces brillantes fortaleciendo el seguimiento visual, estimulando la coordinación ojo-mano y el oído con música suave con ritmo. De esta manera, se habilita el desarrollo cognitivo.

También tiene lugar de forma gradual, la noción de permanencia de los objetos, lo que significa que entienden que estos continúan existiendo cuando el niño no los puede ver. En esta fase temprana del desarrollo, el juego se manifiesta principalmente a través de acciones de exploración y manipulación; los niños participan en situaciones lúdicas que involucran los sentidos y el movimiento tales como tocar objetos, explorar con la boca, agitar y aventar sus juguetes.

La *etapa Preoperacional*, abarca entre los dos y siete años. Los infantes, ven el mundo desde su propia perspectiva y tienen dificultad para comprender el mundo de los demás. Durante este período, los niños desarrollan la capacidad para utilizar símbolos y representar mentalmente objetos y eventos a través del juego simbólico, mediante esta forma de juego, los niños representan situaciones imaginarias, asumen roles y expresan su creatividad a través del juego imaginativo. Esta etapa se caracteriza por la creatividad y la experimentación con diferentes personajes, generando ideas y soluciones novedosas. Pueden crear narrativas y escenarios en los cuales los objetos representan personajes con historias complejas, esto fomenta el desarrollo del lenguaje y la comunicación, el juego de roles le ayuda al niño a comprender las relaciones sociales, que ponga en práctica la empatía y aprenda normas y roles culturales.

Las *Operaciones Concretas*, es la etapa que describe lo que ocurre entre los siete y once años. Los niños en esta etapa pueden realizar operaciones mentales lógicas, como *clasificación* (agrupamiento de objetos según sus características como el color, tamaño, forma, etc.), *seriación* (se refiere a ordenar los objetos de acuerdo con su secuencia lógica, por ejemplo, de mayor a menor) y *conservación*, (comprender que una cantidad o característica de un objeto permanece igual a pesar de que su apariencia cambie, por ejemplo, cuando el agua cambia de estado sólido a líquido).

Estas operaciones implican la capacidad de manipular activamente información y realizar procesos mentales sobre ésta. Por ejemplo: el juego de clasificar objetos por su forma y color, ordenar objetos por tamaño, peso y longitud, verter líquidos en recipientes y comparar su volumen, etc. También, refleja la emergencia de habilidades cognitivas más avanzadas y estructuradas que desafían y nutren su pensamiento lógico y exploran distintas formas de juego. Los niños se sienten atraídos por juegos que implican reglas específicas y estrategias mentales, un ejemplo de esto, es el ajedrez, este juego fomenta el pensamiento y la planificación. Asimismo, se observa que realizan actividades que implican observación, medición y clasificación, tal es el caso de los experimentos sencillos, en estos hace uso del pensamiento lógico en contextos prácticos y explora el método científico, porque hace que los niños comprendan conceptos más complejos como, volumen, peso, número, cantidad, pueden hacer mezclas de sustancias y hacer conclusiones e hipótesis. La participación en juegos estructurados ayuda a que comprendan y respeten reglas, los enseña a trabajar en equipo y desarrollan habilidades sociales más sofisticadas.

Finalmente, la etapa de las *Operaciones Formales*, ubicada cronológicamente desde los once años en adelante, se caracteriza por el surgimiento de pensamiento indefinido y la adquisición de habilidades de razonamiento lógico avanzado. Los adolescentes pueden abordar problemas más complejos, manipular ideas y conceptos sin depender de la presencia física de objetos concretos. También tiene la capacidad de realizar pensamientos hipotéticos deductivos dónde evalúan y consideran múltiples perspectivas sobre un problema para la vida cotidiana.

Los niños se involucran en juegos que implican tomar decisiones, trabajo de equipo y juegos de mesa avanzados que estimulan el pensamiento abstracto y la planificación a largo plazo con resultados probables. Por ejemplo: el juego de ajedrez, los jugadores deben planificar cada jugada, memorizan, analizan posibles consecuencias y evalúan las diferentes opciones que tienen. Su creatividad está más desarrollada y pueden manifestarse a través de juegos artísticos, escritura creativa o actividades que impliquen la expresión de ideas y emociones.

Wallon (2000), pedagogo y psicólogo que también llevó a cabo trabajo teórico sobre el juego considera que este es una actividad importante y natural en la vida del niño, que no se puede separar del resto de las acciones; para el autor el acto de jugar es una forma en que el niño explora, comprende y se adapta al mundo. El juego permite al niño experimentar, imitar a los adultos y personajes importantes de su entorno, y así asimilar modelos, emociones y comportamientos que le ayuden a desarrollarse. Wallon señala que, a través del juego, el niño pone en práctica y fortalece sus capacidades físicas, mentales y sociales. El juego ayuda al niño a ganar autonomía, afirma su personalidad y le brinda la oportunidad de prepararse para integrarse en la sociedad. También destaca que el juego es una actividad libre y placentera, que solo puede considerarse como tal si se realiza por gusto y no por obligación.

Wallon (2000) también explica que las reglas del juego ayudan a organizar el azar, es decir lo que ocurre por casualidad, esto hace que el juego sea más emocionante y divertido, porque nunca se sabe exactamente que va a pasar y así, el juego se vuelve una aventura y no algo aburrido o repetitivo. El azar o la posibilidad de que sucedan cosas inesperadas ayuda a que el niño no caiga en la rutina y siempre tenga algo nuevo por descubrir.

En cuanto la evolución psicológica, Wallon explica que el juego cambia según la edad y el desarrollo del niño. Cada etapa de crecimiento está marcada por diferentes tipos de juegos que reflejan la capacidad y necesidades del momento. El autor clasifica los juegos de acuerdo con la edad y el desarrollo: a) *juegos funcionales*, inician desde el nacimiento a los 2 años y son movimientos simples y reconocimiento propio del cuerpo; b) el *juego de adquisición*, se presenta alrededor de los 9 meses y se distingue por la imitación de gestos y sonidos guturales; c) *juego de ficción* se presenta a partir de los 2 años y es la imitación de roles y la creación de historias y d) *juego de fabricación*, se presenta alrededor de los 4 años, y se refiere a la integración de experiencias previas para acercarse a la realidad.

Wallon (2000) hace referencia al trabajo de Tolman, para quien el juego es una actividad que tiene un valor cognitivo importante para el niño y considera que no es solo una conducta espontánea o un simple pasatiempo, sino que cumple

una función de exploración y aprendizaje; y a través de juego, el niño construye representaciones mentales del mundo, es decir, que le permite entender y anticipar su entorno.

Otra propuesta para abordar el juego es la desarrollada por Quintana (2020), aunque no formula una teoría específica sobre el juego, su enfoque se dirige a la cognición y la motivación involucradas en este, ofrece una perspectiva valiosa para comprender el papel del juego en el desarrollo humano. Según este autor, la conducta del niño no es simplemente una reacción automática entre los estímulos del entorno, por el contrario, los niños interpretan activamente lo que sucede a su alrededor y actúan en función de sus propias ideas, intereses y objetivos. Esto significa que los niños no solo responden pasivamente a los estímulos externos, sino que también toman decisiones, establecen metas y buscan alcanzarlas de acuerdo con sus percepciones y motivaciones internas. De esta manera, el juego se convierte en un espacio donde los niños pueden experimentar, explorar construir su propio aprendizaje, desarrollando habilidades cognitivas y socioemocionales a partir de sus propias iniciativas y elecciones.

La opinión de Quintana (2020) sobre el juego resalta la importancia de reconocer al niño como una persona activa en su proceso de desarrollo. Capaz de interpretar la realidad, tomando decisiones y buscando soluciones creativas a los desafíos que enfrenta. Así el juego no solo favorece la adaptación al entorno, sino que también potencia la autonomía, la iniciativa y la autorregulación; que son elementos importantes para su desarrollo.

Por ejemplo, cuando un niño se embarca en un juego de roles imaginativo, como jugar a ser superhéroe o maestro, está ejercitando su creatividad, explorando roles sociales y desarrollando habilidades de comunicación y resolución de problemas. En este contexto, el juego se convierte en una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo personal, donde los niños pueden experimentar, practicar habilidades y construir representaciones mentales del mundo que les rodea. Podemos ver que el juego no es simplemente una actividad sin objetivo, sino que también puede ser una forma de conducta propositiva en la que los niños se involucran para alcanzar ciertos objetivos internos (Papalia et al., 2012).

Cuando un niño participa en un juego de construcción, su objetivo es crear una estructura específica pero también puede explorar diferentes formas de construir. De igual manera, cuando un niño participa en el juego de roles, por ejemplo, “a ser un médico”, su objetivo interno será explorar roles sociales y de esta manera experimenta su creatividad.

Lucci (2006) menciona a Lev Vygotsky como un destacado psicólogo que también abordó el tema del juego; para este reconocido autor, el juego es un medio importante a través del cual los niños y niñas construyen su aprendizaje a partir de su propia realidad sociocultural. De tal forma que, el juego es una actividad de la infancia que permite que los niños construyan la comprensión del mundo.

Lucci (2006), señala que, enmarcado en la teoría sociocultural, Vygotsky desarrolló el concepto de *Zona de Desarrollo Próximo* (ZDP) que se describe como el nivel de desarrollo real de un individuo, es decir lo que puede lograr de forma independiente y lo que puede lograr con ayuda; en otras palabras, la ZDP se representa como el espacio en el que la persona puede avanzar en sus aprendizajes con el apoyo adecuado y este es mayor que el espacio que representa a los aprendizajes que construye de manera autónoma.

La relación entre la ZDP y el juego es que esta proporciona un entorno adecuado donde el niño enfrenta desafíos que están ligeramente más allá de su nivel de conocimiento actual, pero que puede superar con ayuda de adultos o compañeros más competentes. Una forma en cómo este concepto se ejemplifica en el juego ocurre en el juego de roles, el niño puede asumir un papel que requiere habilidades o conocimientos más avanzados de los que posee, por lo que necesita la orientación del adulto para desempeñar ese rol, por ejemplo, cuando juega a ser un chef, y tiene que seguir paso a paso las instrucciones de una receta y observar resultados.

Otra situación que permite ejemplificar lo anterior, es cuando construyen castillos en equipo, cada uno pondrá su ensamble que le corresponde, por ejemplo, las ventanas, bloques y puertas, si algún niño no lo puede hacer, están los demás para ayudarlo.

En el campo de la pedagogía, con frecuencia se resalta el juego en el método Montessori. Menese y Monge (2021) plantean que la teoría de Montessori se centra en el concepto de que los niños son naturalmente activos y que aprenden a través de la exploración de todo lo que los rodea, ella luchaba por un enfoque educativo que fomente la independencia, la autonomía y el aprendizaje autodirigido. Propone que se le brinde al niño un ambiente organizado y preparado que estimule el desarrollo cognitivo, emocional y social. Para Montessori, el juego es una parte fundamental del aprendizaje infantil, porque es la forma en la que el infante explora y comprende su entorno y es una herramienta recreativa y vital para el desarrollo integral.

En el trabajo con este método, los niños se involucran en el juego simbólico, este tipo de juego se refiere a la capacidad que tiene el niño para representar y simbolizar objetos, imitar eventos o situaciones significativas. El aprendizaje autodirigido y la autonomía que fundamenta el método Montessori, ayuda al infante a desarrollar habilidades de independencia y autogestión al poder elegir sus propias actividades y trabajar a su propio ritmo (Papalia et al., 2012). También desarrolla habilidades sociales a través de un trabajo colaborativo, la comunicación afectiva y el respeto mutuo entre los niños, que son conductas importantes para la vida.

2.2 Tipos de juego

Meneses y Monge (2001) señala que, a medida que el niño crece, su forma de jugar también evoluciona, el juego se desarrolla en función de habilidades adquiridas por el niño, sin dejar de vista sus experiencias previas. Es importante destacar que el infante no abandona un tipo de juego para adoptar otro nuevo; más bien, se involucra en diversos tipos de juego según sus intereses y necesidades en cada etapa de desarrollo. Debido a estas diferencias formas de jugar, es posible clasificar los tipos de juego.

2.2.1 Primeros juegos

González y Solovieva (2016) plantean que el juego inicia a través de la exploración sensorial, reconociendo las diferentes texturas y usando el cuerpo. Por ejemplo: manipular gelatina con todo su cuerpo y permitir que la pruebe y la

huela, en esta actividad están involucrados tres sentidos, el olfato, el gusto y el tacto. Otro ejemplo puede ser, ofrecer botellas con diferentes elementos que el niño pueda oler y probar, que pueden ser agradables o desagradables como: café, chocolate, miel, vinagre, canela, sal, azúcar, naranja, pepino, melón, piña, etc. También podemos jugar a la lotería de sonidos, donde el niño va a identificar el sonido y relacionándola con la imagen.

2.2.2 El juego funcional

También conocido como juego locomotor, Montealegre (2016) menciona que, para Piaget, el juego que generalmente se desarrolla entre los 0 a los 5 años de vida. Al inicio, se enfoca en la repetición de las acciones de patrones simples como, apilar bloques, abrir y cerrar puertas, meter y sacar objetos o manipular objetos de manera constante. A través de esta práctica mejoran las habilidades motoras finas, la coordinación mano-ojo. También descubre y experimenta las funciones de los objetos como patear una pelota.

Aproximadamente a los dos años, los niños comienzan a imitar al adulto y compañeros en actividades imaginativas como jugar a la casita, cuidar muñecas como si fueran sus bebés o simular situaciones de la vida cotidiana.

2.2.3 Juego simbólico

González y Solovieva (2016) destacan que el desarrollo de la función simbólica es un hecho clave en el crecimiento cognitivo en edad preescolar, la cual hace referencia a la capacidad de representar mentalmente objetos, personas, o situaciones a través de símbolos o representaciones, como palabras, imágenes, juegos de la imaginación, a lo largo de su paso por preescolar, es decir que los niños ya tienen la capacidad de comprender y utilizar símbolos y representar su mundo. Además, señalan que cuando el niño juega de manera adecuada a su nivel de desarrollo va a adquirir aprendizajes significativos que serán utilizados de manera efectiva en su vida activa cuando se involucre en la sociedad.

Entre los tres y cuatro años, los infantes comienzan a practicar activamente el juego simbólico, en el cual utilizan objetos o roles imaginarios para representar situaciones, personas o escenarios. También se inicia el juego de roles, en este

los niños asumen roles específicos y representan personajes o profesiones. Por ejemplo, jugar a ser doctor, maestro, mecánico o superhéroe. El lenguaje es una parte importante de este proceso porque sin él, el niño no podría expresar los sucesos que recrea.

Bonilla et al. (2012) considera que en el juego simbólico los niños desarrollan la capacidad de crear historias imaginarias, por lo que es posible observar que cambien el final de un cuento, hagan dibujos que representan historias imaginativas y disfrutar de la lectura de libros con temas fantasía. El autor agrega que a medida que el niño avanza en su desarrollo, también lo hace la habilidad de comprender conceptos más complejos, tal es el caso del tiempo: ayer, mañana, hoy, etcétera.

Por su parte, Sánchez et al. (2020) utiliza el término juego simbólico de representación para describir una forma de juego en la cual los niños utilizan objetos, situaciones y roles imaginarios para representar y simular diferentes escenarios de la vida real. Durante el juego simbólico, los niños asumen roles, crean historias, interpretan personajes y utilizan la imaginación para recrear situaciones y resolver problemas ficticios.

De acuerdo con Papalia et al., (2012) el juego de roles está muy relacionado con el juego simbólico, implica que los niños asuman y representen papeles específicos, a menudo en interacción con otros, lo que se potencia la cooperación y la comprensión de normas sociales. Mientras que el juego simbólico puede ser libre y personal, el juego de roles suele involucrar mayor estructura social y comunicación entre participantes.

Por otro lado, el autor señala que, la representación teatral, también llamada juego dramático, es un tipo de juego donde los niños actúan historias de forma más organizada y con un propósito claro. Esto puede iniciar alrededor de los 5 años, en este juego los infantes siguen un guion o una estructura, como si estuviera haciendo una obra de teatro. Además, normalmente necesita la ayuda o supervisión de un adulto para que todo funcione bien. Una diferencia entre el juego dramático y el simbólico, es que este último es más libre y espontáneo, donde los niños inventan sus propias historias y no necesitan que un adulto los guíe.

Hay un punto en común entre el juego simbólico, el juego de roles y la representación teatral, este es que todos implican la imitación y la creación de situaciones imaginarias que permiten que los niños se distancien de la realidad para explorar diferentes perspectivas, sociales y emocionales que les permite expresarse de manera segura.

2.2.4 Juego de reglas

Lucci (2006) destaca que para Vygotsky el juego de reglas es una actividad que ayuda a los niños a comprender la importancia del orden y la estructura. Al participar en dinámicas de juego en las que se requiere seguir ciertas normas, los niños aprenden a adaptarse a un marco establecido, lo que le enseña a respetar límites y a entender las consecuencias de sus acciones. Este tipo de juegos no solo promueven el autocontrol y la disciplina, sino que también fomentan las habilidades sociales al permitir que los niños interactúen con sus compañeros en un contexto organizado.

El autor también señala que el juego de reglas es importante para el desarrollo de la toma de decisiones. Los infantes evalúan diferentes opciones y consideran las mejores estrategias para alcanzar sus objetivos dentro del juego. Esto les ayuda a desarrollar habilidades críticas como el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y la negociación. A medida que los niños participan en juegos de reglas, también aprenden a aceptar la victoria con humildad y a manejar la derrota con resiliencia, lo cual es importante para su crecimiento emocional.

Por otro lado, el juego de arte y creatividad ofrece a los niños una vía para expresarse de manera única. A través de actividades como la pintura, la escultura y otras formas de arte, los niños pueden explorar y expresar sus emociones y pensamientos, fomentando así su desarrollo emocional y cognitivo. La expresión artística no solo les permite comunicar lo que siente y piensan, sino que también les ayuda a desarrollar su identidad personal y cultural. Al involucrarse en proyectos artísticos, los niños aprenden sobre diferentes estilos de técnicas lo que amplía su comprensión de otros estilos de vida.

2.2.5 Juego temático

Angulo et al. (2020) refiere que el juego temático es importante en el nivel preescolar porque habilita y se centra en la creación de escenarios o situaciones imaginarias en torno a un tema específico que los niños pueden elegir, por ejemplo, el juego de la tiendita, en este eligen qué es lo que pueden vender y se organizan para definir quién será el vendedor y quien va a comprar. También toman en cuenta el uso de accesorios y requisitos relacionados con el tema. Esta formación desarrolla la reflexión, la participación, favorece el lenguaje y mejora la socialización, que es un aspecto importante para realizar este tipo de actividades.

2.2.6 El juego teatral

González (2014) comenta que el juego teatral surge de manera espontánea. A través del juego simbólico y la imitación de roles cotidianos. Los niños juegan a ser mamá, papá, médico, maestro, utilizando objetos y palabras sencillas para crear situaciones que observan en la vida diaria. A medida que los niños crecen, el juego teatral se vuelve más estructurado y enriquecido, porque los docentes proponen actividades como dramatización de cuentos o de personajes significativos para ellos. Inicia con la construcción de diálogos más complejos, para después coordinarse con sus compañeros y a crear historias colectivas, fomentando la colaboración, la creatividad, la capacidad de escuchar y responder a los demás, fortaleciendo las habilidades de comunicación social.

2.3 El papel del juego para el desarrollo del niño

Como puede observarse, el juego es importante en el desarrollo integral del niño, ya que es mucho más que una simple actividad recreativa, es un medio esencial para que los niños comprendan y den sentido al mundo que los rodea. A través del juego los niños no solo se divierten y gastan energía, sino que además desarrollan habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas que son vitales para su crecimiento y aprendizaje.

El juego enriquece el cerebro, ejercita el cuerpo y brinda aprendizaje para la vida del niño, ya que influye de manera directa en su crecimiento y bienestar integral. A través de estas actividades los niños mejoran su capacidad de planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones.

Según Papalia et al. (2012), el juego estimula importantes procesos del pensamiento en los niños, tales como la identificación de conceptos básicos como arriba, abajo, adentro, afuera, izquierda derecha, y le permite también identificar tamaños, grande, mediano y pequeño, largo, corto, alto, bajo etc. El aspecto emocional del juego es igualmente significativo; durante la etapa preescolar, los niños experimentan cambios emocionales frecuentes y pueden tener dificultades para manejar la frustración. También es importante para el reconocimiento de su propio cuerpo y de lo que es capaz de hacer con él, ya que le da la posibilidad de descubrir movimientos nuevos cada día.

Martínez (1998) explica que cuando el niño juega, también están involucradas las emociones, estas suelen generarse en situaciones a las que se tiene que enfrentar, son momentos difíciles, pero le ayuda a reconocerlas y controlarlas. A través del juego, también se puede tener información relacionada con la madurez del niño en las diferentes áreas de desarrollo como el lenguaje, la motricidad, la socialización y el pensamiento.

Finalmente, el autor también menciona que cuando el niño juega fortalece su personalidad, define un carácter positivo y abierto al diálogo, se vuelve participativo y empático con el grupo en dónde se desenvuelve y aprende a enfrentar desafíos y fracasos, o sea se vuelve más persistente y esta es una habilidad valiosa para el juego.

2.4 El juego en la educación formal: revisión de programas de estudio

El Programa de Educación Preescolar de 1992 argumenta que su metodología se basa en la Teoría Constructivista del Aprendizaje, que sostiene que los niños construyen activamente sus conocimientos a través de la interacción con su entorno. Se considera que los niños son aprendices activos y que los maestros desempeñan un papel facilitador y a través de esto sus aprendizajes son

significativos, es decir, los niños relacionan estos conocimientos nuevos con conocimientos y experiencias previas de su vida.

Secretaría de Educación Pública (SEP, 1992) señala en dicho programa que la metodología se adapta para satisfacer las necesidades individuales de cada niño y promueve su desarrollo integral. En este contexto, el juego se considera la herramienta principal para fomentar el aprendizaje, ya que, a través de él, los niños tienen la oportunidad de explorar y experimentar el mundo que les rodea. El juego no solo permite el desarrollo de habilidades físicas, sino que también habilita el pensamiento crítico, que es necesario para resolver problemas.

A través de actividades lúdicas, los niños generan destrezas que son esenciales para su crecimiento. Cada actividad diseñada por el docente está vinculada al juego, lo que convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y significativa. Además, cada proyecto se fundamenta en preguntas que estimulan la curiosidad, la investigación y la expresión de sus conocimientos e ideas. Así, el juego se convierte en el motor del aprendizaje, donde los niños no solo aprenden conceptos, sino que también desarrollan su creatividad y habilidades sociales en un ambiente colaborativo y enriquecedor. Este enfoque resalta aún más la importancia del juego como un medio esencial para el aprendizaje y desarrollo de los niños.

El proceso de evaluación se enfoca en el progreso de desarrollo de los niños a lo largo de un periodo, no se trata de calificar, sino comprender cómo los niños están avanzando en sus aprendizajes. La observación, es una de las herramientas principales para evaluar, observar cómo el niño se desenvuelve en la interacción con sus iguales, en situaciones de juego y su estilo de aprendizaje. Para tener registrado los avances de cada alumno, el docente realiza un registro de desarrollo de competencias, habilidades y sus áreas de oportunidad en los diferentes campos formativos: lenguaje, socialización, cognición, motricidad y expresión.

En el Programa de Estudio de 2004 (SEP, 2004), que se implementó en el ciclo escolar 2004-2005, buscó enfocarse en el desarrollo de competencias en los niños, promoviendo un aprendizaje más significativo y adaptado a sus necesidades. Su objetivo principal es que los niños adquieran habilidades que les

permitan interactuar con su entorno, de manera que se puedan expresar y resolver problemas. A su vez, que los docentes diseñen actividades que les ayuden a estimular la autonomía, la independencia y la creatividad en los niños. El programa establece un vínculo entre la educación preescolar y los niveles educativos siguientes, asegurando que los objetivos sean coherentes a lo largo del proceso educativo. En este caso, el juego es visto como un medio básico para el aprendizaje, porque a través de este se desarrollan habilidades sociales, cognitivas, motoras, entre otras.

En el Programa de Estudio de 2011 se establecen objetivos específicos que buscan fortalecer las competencias en los niños. Se fomenta el juego a través de la exploración de su entorno para que de esta manera los niños adquieran aprendizaje. El programa reconoce la diversidad en los niños y las niñas, busca adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de manera individual, es decir, que se trabaja con un enfoque inclusivo que considera a los niños con sus diferentes características y diseña estrategias para incluir la participación de las familias en la educación de sus hijos. El programa no se limita en la enseñanza de los contenidos académicos, sino que promueve una educación holística que incluye aspectos socioemocionales, éticos y culturales (SEP, 2011).

Se promueve el juego como un medio natural de aprendizaje involucrando a los niños en actividades lúdicas significativas y de esta manera, se desarrollan las habilidades cognitivas, emocionales, sociales, de lenguaje, culturales y motoras, así los niños pueden explorar y experimentar el desarrollo de competencias en diversas áreas. También fomenta el juego colaborativo, favoreciendo así la oportunidad de interactuar con sus compañeros, lo que le permite desarrollar habilidades sociales que promueven la comunicación, cooperación y la resolución de conflictos, impulsa la diversidad de juego para enriquecer mejor sus aprendizajes y sugiere el uso de recursos y materiales para ampliar su conocimiento. Para esta adquisición de aprendizajes los docentes diseñan actividades para fortalecer el juego.

El Programa de 2017, comúnmente llamado Aprendizajes Clave, al igual que el programa de 2011, se centra en el desarrollo de competencias y no solo en transmitir conocimientos. Evalúa el desempeño de los alumnos y el manejo de sus

conocimientos resolviendo situaciones problemáticas que se le presenten (SEP, 2017).

Su propuesta se centra en la evaluación formativa, que se realiza de manera continua y cualitativa, lo que significa que se observan y registran los procesos de desarrollo de cada niño, de esta manera se reconocen los avances, pero también los retrocesos que tiene. Lo que permitirá brindar apoyo de manera individualizada diseñando estrategias para lograr los objetivos.

En este programa, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo del niño, ya que establece conexiones clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los vínculos más importantes es el de las relaciones sociales, a través de las cuales los niños desarrollan habilidades de comunicación y aprenden al trabajar en colaboración. Además, el juego les permite regular sus emociones, resolver problemas y reconocer sus propios valores, así como ponerlos en práctica. A través de estas experiencias, los niños también fomentan su creatividad y descubren su capacidad para proponer ideas, afirmando así su identidad y reconociendo sus habilidades como las de los demás.

Finalmente, en el Programa de Estudio Sintético, de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) busca defender y enaltecer la educación pública a través de un enfoque integral y humanista, alineándose con los principios de la Constitución y la Ley General de Educación. Su objetivo es ofrecer una educación que no solo forme académicamente a los estudiantes, sino que también les permita desarrollar una identidad cultural sólida, promoviendo valores y respeto por la diversidad cultural del país. Esta propuesta educativa del gobierno mexicano tiene como meta transformar el sistema educativo hacia un modelo más inclusivo y equitativo centrado en el desarrollo integral de los estudiantes (SEP, 2022).

La NEM, se basa en principios pedagógicos que fomentan la identidad con México, la responsabilidad ciudadana, el respeto por la dignidad humana y la interculturalidad. Además, promueve la participación activa de los estudiantes en la transformación de la sociedad y busca crear un ambiente de aprendizaje que valore tanto el conocimiento académico como el desarrollo personal y social

(SEP, 2022). En resumen, la NEM aspira a formar ciudadanos críticos y comprometidos que contribuyan al bienestar de su comunidad y al futuro del país.

El programa enfatiza que el juego contribuye al desarrollo físico, emocional, social y cognitivo de los niños. A través del juego, los pequeños pueden explorar su entorno, experimentar nuevas situaciones y aprender a interactuar con sus compañeros. Este enfoque se alinea con la filosofía constructivista del programa, que en el preescolar se basa en centrar el aprendizaje en el niño, quien es el protagonista activo de su propio conocimiento. El niño construye su aprendizaje a través de la experiencia, el juego y la integración social son los que aportan en este proceso (SEP, 2022) promoviendo de esta manera un aprendizaje significativo. El programa propone estrategias didácticas para que las educadoras diseñen actividades lúdicas que integren los contenidos curriculares como: Lenguaje, Saberes y Pensamiento Científico. Ética, Naturaleza y Sociedad, De lo humano y lo Comunitario, donde el juego sea el eje central de su conocimiento.

La colaboración de los niños y niñas es importante para crear un entorno de aprendizaje que fomenta la curiosidad y el crecimiento integral. Los padres al involucrarse en la educación de sus hijos refuerzan los aprendizajes adquiridos en el aula y promueven los valores esenciales como la empatía y la responsabilidad. Por su parte, los docentes, al implementar estrategias pedagógicas adecuadas, facilitan experiencias que estimulan el desarrollo de habilidades claves. Juntos, forman un equipo que no solo apoyan el aprendizaje académico, sino que también contribuye a la formación de individuos seguros y resilientes preparados para enfrentar los desafíos del futuro. Así que la colaboración entre el desarrollo infantil y la participación activa de adultos se convierte en un pilar importante para el éxito educativo y personal de cada niño.

Capítulo 3. Contextualización y diagnóstico

En este capítulo se describe el contexto institucional y el diagnóstico realizado. El cual tuvo como objetivo explorar algunas habilidades cognitivas, sociales, de lenguaje y emocionales de los niños implicadas en el juego simbólico. A partir de la información recabada en este diagnóstico se diseñó la propuesta de intervención que se presenta en el capítulo 4.

3.1 Descripción del contexto institucional

El Centro de Desarrollo Infantil (CENDI) de la SECIHTI es un espacio diseñado especialmente para brindar atención educativa, preventiva y asistencial a niñas y niños en sus primeros años de vida, desde los 45 días hasta los 6 años. Este es un espacio seguro y estimulante donde los infantes habilitan todas sus capacidades que influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las áreas de desarrollo que se trabajan en el CENDI son: lenguaje, psicomotricidad, cognición, socioemocional y desarrollo físico. A la par de esto se realizan actividades pedagógicas diversas. La atención que se les ofrece es individualizada considerando las necesidades de los niños, para esto se toma en cuenta el nivel de desarrollo en el que se encuentran. En estos espacios el juego y la exploración son herramientas importantes para el aprendizaje. En el CENDI se promueve el establecimiento de vínculos afectivos seguros entre docentes, estudiantes y familias; respetando las normas, valores, creencias y costumbre que se comparten en la comunidad escolar.

El CENDI, está ubicado en la Colonia del Valle, Delegación Benito Juárez. Es una dependencia normativa, organismo descentralizado del gobierno federal. El Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONAHCYT) provee económicamente de todo lo necesario para poder brindar atención a los niños y niñas que asisten.

El CENDI está conformado por un edificio de cuatro pisos. En la planta baja se encuentra la vigilancia, el filtro, el consultorio, una sala de cantos y juegos, un baño, el patio y el comedor. En el primer piso está la oficina del área de nutrición, el salón de inglés, el salón maternal con su dormitorio y dos baños. En el segundo

piso, se ubica la oficina de la directora, el módulo de la secretaría, el área de lenguaje, las salas de lactantes 1 y 2 y el área de lactancia y un baño. En el tercer piso hay una sala para cada grupo de preescolar 1°, 2° y 3°. Finalmente, en el cuarto piso se encuentra una sala de construcción, el área de psicología y el área de pedagogía. Y sobre el comedor se encuentra el auditorio, esta área se utiliza para las juntas del Consejo Técnico Escolar (CTE).

Las instalaciones son amplias y seguras, con materiales adecuados para la edad de los niños, esto favorece que se despierte su interés por la exploración y el aprendizaje, favorece las relaciones interpersonales con niños de la misma edad y con sus maestras.

La plantilla del personal del CENDI está conformada como se describe en la siguiente tabla:

Tabla 1.

Organigrama del CENDI

Puesto	Grupo	Antigüedad en la institución	Escolaridad
Directora	Sin grupo	6 años	Licenciatura con título en psicología y derecho
Lactantes II Y III	Docente 1	8 años	Licenciatura en educación
Lactantes I	Docente 2	16 años	Técnico de nivel medio superior con título de Técnico profesional en puericultura
Preescolar II	Docente 3	10 años	Licenciatura con título en educación preescolar
Jefa del área pedagógica	Sin grupo	27 años	Maestría con título en educación área administración educativa y gestión

Tabla 1.

Organigrama del CENDI (continuación)

Enlace CONAHCYT	Sin grupo	30 años	Media superior terminada
Lavandería	Sin grupo	7 años	Media superior bachillerato
Preescolar III	Docente 4	29 años	Licenciatura terminada en educación preescolar
Nutriología	Sin grupo	30 años	Licenciatura con título en nutrición
Secretaría	Sin grupo	28 años	Licenciatura con título en psicología
Maternal I y II	Docente 5	1 año	Licenciatura con título en educación preescolar
Preescolar I	Docente 6	12 años	Licenciatura con título en educación preescolar
Preescolar III	Docente 7	27 años	Maestría con título en educación básica
Preescolar II	Docente 8	16 años	Licenciatura terminada en educación preescolar plan 2008

Fuente: elaboración propia a partir de la información proporcionada por la dirección del CENDI.

3.2 Diagnóstico

3.2.1 Lugar del diagnóstico

La sala en dónde se desarrolló la situación de juego, es un salón de aproximadamente 5 x 6 metros y se encuentra en la planta baja detrás del consultorio, es un espacio multifuncional y cuenta con varios materiales que se utilizan en diferentes momentos del día. Tiene seis bancas pequeñas de color café, hay dos muebles dónde se guardan bloques grandes de construcción con ellos se puede formar una casita grande dónde puede entrar tres niños de pie, hay una cocinita pequeña de color rosa, una casita de plástico, un tocador, y dos buros, también has varias cajas de material de ensamble.

El salón (ver figura 1) es usado dos veces por semana por las docentes. Por las mañanas se convierte en la estancia de los niños que van llegando al CENDI. Es un espacio para realizar cantos y juegos, se hacen proyecciones para los niños, además, se imparte la clase de yoga.

Figura 1

Salón donde se realizó la situación de juego



Nota: fotografía tomada por la autora.

3.2.2 Población con la que se hizo el diagnóstico

Esta actividad se desarrolló un grupo de 11 niños, 5 preescolar II y 6 de preescolar III, ambos grupos estaban a mi cargo en ese momento. Las edades oscilaban entre los 4 y 5 años.

3.2.3 Procedimiento del diagnóstico

El diagnóstico se realizó mediante la técnica de observación, utilizando como instrumento dos listas de cotejo en las que se presentan indicadores que describen el comportamiento durante el juego simbólico (para este trabajo este término se usará para referirse a cuando los niños usan objetos para representar a otros objetos) y el juego de roles (es decir, el interés se centra en la forma en cómo los niños se comportan y hablan imitando al personaje que están representando). Estos indicadores se agruparon en tres áreas de desarrollo: cognitiva, socioemocional y lenguaje (ver Apéndice A), ya que se consideró que

esto facilitaría la identificación de los Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA) en la planeación de la propuesta. Para el desarrollo de estos indicadores se revisó la Guía Portage de (Bluma et al., 1976), algunos indicadores se adaptaron considerando la situación lúdica y el contexto del CENDI; otros indicadores fueron desarrollados específicamente para estas listas de cotejo. Para cada indicador se responde sí o no está presente, además que tiene un espacio para hacer observaciones.

La observación se llevó a cabo durante la situación lúdica “La casita”. En el desarrollo de esta fue posible observar el juego simbólico y el juego de roles en los niños. También se hizo un registro anecdótico para poder narrar la forma en cómo los niños llevaron a cabo la actividad.

La situación lúdica se llevó a cabo durante 45 minutos. Cuando llegué al salón, los niños estaban trabajando en un libro para colorear, actividad que solo era para relajarlos un poco porque habían tenido actividades de fin de curso. Para incorporarlos a la actividad, inicié con unas preguntas e instrucciones del juego. A continuación, se describe cómo se llevó a cabo la situación lúdica:

Comenté con los niños sobre la situación lúdica que íbamos a desarrollar, diciendo lo siguiente: “vamos a jugar a la casita”, jugarán con los materiales que tenemos en el salón de clases. Posteriormente, en plenaria, cuestioné a los niños con preguntas relacionadas con lo que hay y se hace en una casa, por ejemplo: ¿qué hay dentro de una casa?; ¿quién vive dentro de la casa?; ¿qué roles o funciones desempeña la mamá?; ¿qué funciones desempeña el papá?; ¿qué funciones desempeñan los hijos o hijas? y ¿te gustaría jugar a la casita?

A continuación, se presenta un fragmento del diálogo hecho con los niños durante la situación lúdica:

-Maestra: ¿Les gustaría jugar a la casita?

-Alumnos: Sí (su respuesta fue con mucha emoción)

-Maestra: ¿Saben cuáles son los integrantes de una familia?

-Maestra: ¿Y ustedes saben qué funciones o actividades realizan cada uno de ellos?

-Alumnos: Los papás trabajan, las mamás hacen la comida, los abuelos se quedan en casa y los hijos van a la escuela.

-Maestra: ¿Cuáles son las partes de una casa y que se hace en cada uno de esos espacios?

-Alumnos: En el patio se juega con los juguetes, las recamaras son para dormir, en la cocina se prepara la comida, el baño es para bañarse.

-Maestra: Vamos a bajar al salón de usos múltiples.

Posteriormente, les comenté que, cada uno tendría que elegir algún personaje de la familia, que solo iban a usar los materiales que se encontraban ahí y que al objeto que eligieran le iban a dar otra función con ayuda de su imaginación. Antes de jugar les di un tiempo para que se organizaran entre ellos y que pudieran ordenar y crear los espacios de su casita.

En la sala de usos múltiples, se encuentra, una casita, una cocinita de juguete, una mesa pequeña con cuatro sillas, un tocador con dos buroes, dos colchonetas, cuatro bancas, bloques grandes y bloques pequeños de material de construcción, algunos trastecitos, y dos sábanas. Con este material, ellos ordenaron y destinaron las áreas de su casita, tales como el dormitorio, el baño, el comedor, la sala y el patio. Las sillas del comedor tenían doble función, eran el auto para ir a la escuela y al trabajo.

3.2.4 Evaluación durante la situación lúdica

En este apartado se describen los resultados de la evaluación. En primer lugar, se narra la forma en cómo los niños llevaron a cabo el juego, posteriormente, se presentan las listas de cotejo. Debido a que se trabajó con niños de dos grupos distintos, para cada uno de estos se registró en dos listas de cotejo, una para juego simbólico y otra para juego de roles.

a) Descripción de la situación lúdica a partir del registro anecdótico.

Los personajes elegidos por los niños fueron variados y reflejaron una rica dinámica familiar. Los roles principales fueron asumidos por dos niños, quienes más adelante se identificarán como Niño 1 y Niño 2, representando a los papás. La Niña 3 interpretó a la hija, mientras que los Niños 4 y 5 asumieron los papeles

de las mascotas, representando al gato y al perro, respectivamente. La Niña 6 fue representada como la hija mayor; el Niño 7 caracterizó al abuelo y las Niñas 8 y 9 asumieron el rol de las mamás. Finalmente, el Niño 10 personificó al tío y el niño 11 adopto el papel del policía.

Esta variedad de personajes permitió a los niños explorar diferentes relaciones familiares y dinámicas de juego. Cabe mencionar que, cada niño y niña que participó en la situación lúdica escogió libremente el personaje que deseaba representar, de igual forma el diálogo fue desarrollado en forma espontánea durante el juego por las niñas y los niños.

Durante el juego, los niños y niñas diseñaron una rutina de actividades, apagaban la luz y todos se iban a la recámara a dormir; quien escogió el papel del perro también fue el gallo, porque alguien los tenía que despertar “dijeron”. Cuando cantaba el gallo, prendían la luz de la sala donde nos encontrábamos, “simulando el día y la noche” de esta manera establecían la diferencia entre las actividades que realizaban. Niño 1, se levantaba y preparaba a sus hijas para irse a trabajar, les pedía que se cambiaran y se pusieran su uniforme para irse la escuela. Mientras que él abuelo, niño 7, preparaba el desayuno, después les pedía a las niñas, que se sentaran a desayunar, usaban algunos trastes, pero la cuchara era imaginaria y un cubo de ensamble grande lo usaron como jarra de leche.

Cuando terminaron de desayunar las sillas del comedor tuvieron doble función, porque también se convirtieron en un auto, las acomodaron de la siguiente manera: una silla al frente y dos atrás. Una vez acomodadas, el papá les pidió a sus hijas que se sentaran y se pusieran el cinturón para poder avanzar el carro e ir a su destino; el volante era imaginario y mientras conducía pasaba por curvas, topes, hacía sonar el claxon; todos los pasajeros se movían de acuerdo con las características del camino por donde pasaba el auto. Cuando llegaron a su destino, el papá les pidió que bajaran del auto, ellas se despidieron de él, tomaron sus mochilas y caminaron tomadas de la mano hacia la puerta de la escuela. Cuando el papá se subió de nuevo al auto, observó su reloj (era un sticker que se colocó en la muñeca) y comentó que ya se le había hecho tarde para llegar a su trabajo. El papá número 2 se quedó en la casa a limpiarla. El niño

11 que adoptó el papel del policía, se dedicó a vigilar la casa mientras los dormían. Para representar su rol, el enrolló su suéter y lo utilizó como macana la cual balanceaba y giraba mientras caminaba. Además simulaba usar un silbato imaginario, al hacerlo acercaba la mano a la boca e imitaba un grito, imitando el sonido del silbato.

Antes de que salieran todos de casa, el abuelo, platicó con su hijo (niño 1), y le dijo qué haría reparaciones en la casa, pero antes de empezar a trabajar, limpió el lugar de las mascotas (simulando una escoba con un popote de esos que se utiliza para nadar), después les dio de comer en unos platos imaginarios y le puso la correa al perro (niño 4), acarició al gato el (niño 5) y todos salieron a pasear.

b) Registros en las listas de cotejo

En las Tablas 2, 3, 4 y 5 se observa el registro para cada uno de los indicadores. Primero se presentan los que se establecieron para el juego simbólico y luego los del juego de roles para cada uno de los grupos observados.

Tabla 2

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego simbólico (grupo preescolar 2)

Indicadores del área cognitiva	Sí	No	Observaciones
Utilizan objetos convencionales y les dan función distinta a la que tienen dentro de la casa.	X		
Tiene iniciativa para plantear ideas sobre la situación de juego.	X		
Mantiene el interés sobre la situación de juego.	X		
Es capaz de seguir instrucciones.	X		
Crea escenarios y situaciones imaginarias que van de acuerdo con el tema del juego		X	Crearon los escenarios con apoyo de sus compañeros de preescolar 3. No por iniciativa propia.
Indicadores del área socioemocional	Sí	No	Observaciones
Cooperan y trabajan en equipo		X	Solo algunos niños
Se organizan entre ellos		X	
Muestra empatía hacia los demás		X	Sólo con intervención del adulto.
Comparten objetos		X	Solo acceden cuando el adulto se los solicita
Comparten personajes		X	
Todos participar en el juego	X		
Tienen iniciativa para interactuar con otros niños	X		
Esperan su turno	X		
Resuelven conflictos de manera pacífica		X	Resuelven situaciones de juego de manera violenta.

Tabla 2

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego simbólico (grupo preescolar 2)

			Interviene el docente para regular las emociones
Regulan sus emociones		X	El adulto tiene que intervenir
Indicadores del área de lenguaje	Sí	No	Observaciones
Se expresa de manera clara y organizada	X		
Sus diálogos corresponden con el contexto del juego	X		
Se comunica de manera asertiva para no crear conflictos		X	Algunos niños querían ser los primeros en todo

Tabla 3

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego simbólico (grupo preescolar 3)

Indicadores del área cognitiva	Sí	No	Observaciones
Utilizan objetos convencionales y les dan función distinta a la que tienen dentro de la casa.	X		
Tiene iniciativa para plantear ideas sobre la situación de juego.	X		Expone ideas y los demás los aprueban
Mantiene el interés sobre la situación de juego.	X		
Es capaz de seguir instrucciones.	X		
Crea escenarios y situaciones imaginarias que van de acuerdo con el tema del juego	X		
Indicadores del área socioemocional	Sí	No	Observaciones
Cooperan y trabajan en equipo	X		
Se organizan entre ellos	X		
Muestra empatía hacia los demás	X		Apoya a los compañeros que lo requieren
Comparten objetos	X		
Comparten personajes	X		
Todos participar en el juego	X		
Tienen iniciativa para interactuar con otros niños	X		Plantea a sus compañeros ideas relacionadas con el juego

Tabla 3

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego simbólico (grupo preescolar 3)

Esperan su turno	X		
Resuelven conflictos de manera pacífica	X		Analiza cada situación y busca la mejor solución
Regulan sus emociones	X		
Indicadores del área de lenguaje	Sí	No	Observaciones
Se expresa de manera clara y organizada	X		
Sus diálogos corresponden con el contexto del juego	X		
Se comunica de manera asertiva para no crear conflictos	X		

Tabla 4

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego de roles (grupo preescolar 2)

Indicadores del área del lenguaje	Sí	No	Observaciones
Utiliza un diálogo específico para los roles que interpreta. Por ejemplo, el niño en el papel de mamá dice “voy a hacer la comida”.	X		Toma en serio el papel que escogió y lo representa
Construye frases con uso adecuado de los tiempos verbales.	X		
Crea historias coherentes y detalladas, incluyendo personajes, escenarios y acciones.	X		Se apoya de ellas para construir su juego
Participa en conversaciones relacionadas con el tema	X		
Expresa acontecimientos que le han ocurrido	X		Narra situaciones vividas emocionado
Indicadores del área cognitiva	Sí	No	Observaciones
Identifica a los personajes involucrados de acuerdo con el tema del juego.	X		
Imita las acciones del personaje.	X		
Representa y crea situaciones de juego de acuerdo con el tema	X		
Crea escenarios y personajes imaginarios	X		
Utiliza información pasada para construir nuevas situaciones de juego	X		Se apoya de sus experiencias vividas

Tabla 4

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego de roles (grupo preescolar 2)

Utiliza objetos convencionales y les da un uso de acuerdo con sus necesidades en el juego	X		Construye espacios de la casita
Comparte ideas en la situación de juego	X		
A un objeto le da múltiples funciones	X		
Muestra iniciativa para participar en el juego	X		Involucra a sus amigos en el juego
Demuestra habilidades de trabajo en equipo	X		
Indicadores del área socioemocional	Sí	No	Observaciones
Establece relaciones sociales positivas con otros niños	X		
Sigue reglas, respeta turnos y maneja frustraciones	X		
Comparte juguetes	X		
Regula sus emociones y comportamientos	X		Identifica sus emociones y las controla. Y puede ayudar a sus compañeros
Resuelve conflictos de manera pacífica	X		

Tabla 5

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego de roles (grupo preescolar 3)

Indicadores del área de lenguaje	Sí	No	Observaciones
Utiliza un diálogo específico para los roles que interpreta por ejemplo: “ La mamá, voy hacer la comida		X	Confunde los diálogos con personajes no relacionados al tema
Construye frases complejas y utiliza los tiempos verbales		X	
Crea historias coherentes y detalladas, incluyendo personajes escenarios y acciones		X	
Participa en conversaciones relacionadas con el tema	X		
Sabe expresar acontecimientos que le han ocurrido	X		
Indicadores del área cognitiva	Sí	No	Observaciones
Identifica a los personajes involucrados de acuerdo al tema que se trabajando	X		
Imita las acciones del personaje	X		
Representa y crea situaciones de juego de acuerdo con el tema		X	Se apoya de sus compañeros para crear un escenario
Crea escenarios y personajes imaginarios		X	
Utiliza información pasada para construir nuevas situaciones de juego		X	No relaciona sus experiencias
Utiliza objetos convencionales y les da un uso de acuerdo con		X	

Tabla 5

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego de roles (grupo preescolar 3)

sus necesidades de juego			
Comparte ideas en la situación de juego		X	
Cambia elementos reales e imaginarios en sus representaciones		X	Le cuesta trabajo el darles otro uso a los objetos
Muestra iniciativa para participar en el juego	X		
Demuestra habilidades de trabajo en equipo		X	Trabaja por momentos en equipo. y con algunos compañeros
Indicadores del área socioemocional	Sí	No	Observaciones
Establece relaciones sociales positivas con otros niños	X		
Participa en el juego cooperativo	X		
Sigue reglas, respeta turnos y maneja frustraciones		X	No sigue las reglas y se molesta con frecuencia
Comparte juguetes	X		
Regula sus emociones y comportamientos		X	
Resuelve conflictos de manera pacífica		X	Es agresivo cuando está molesto

3.2.5 Síntesis del diagnóstico

Durante la situación de juego se observó que los niños del 2° de preescolar, en el área de cognición, usaron objetos convencionales y lograron darles otro uso. También lograron plantear ideas y se mantuvieron interesados en el juego, pero se apoyaron de sus compañeros más grandes para crear escenarios referentes al tema. En el área socioemocional podría decir que son egocéntricos, quieren todo para ellos, ya que intentaban participar, pero planteaban ideas que no iban de acuerdo con el tema, también se observó que intentaban pelear para resolver problemas.

En la evaluación del juego de roles se observó que pueden elegir el personaje del tema que se trabaja, pero involucra comportamientos y acciones distintos a este tema, por ejemplo, de personajes de caricaturas o cuentos de hadas. Solo algunos niños no han adquirido la habilidad de darle otro uso a los objetos convencionales. De igual forma, en algunos casos se observó que no tienen un lenguaje organizado, mezclan historias de otros sucesos al querer participar, son egocéntricos, les cuesta trabajo compartir y trataron de resolver problemas de manera inadecuada.

Los indicadores en los cuáles se observaron mayores dificultades para este grupo son los siguientes: 1) Uso limitado de la función simbólica; 2) Lenguaje poco organizado; 3) Conductas egocéntricas; 4) Dificultad para colaborar y participar en el juego y 5) Estrategias inadecuadas para la resolución de problemas.

Mientras que en el grupo 3° de preescolar, se observó que son niños y niñas que siguen las indicaciones, atienden las recomendaciones que se les hacen, incluyen a los compañeros más pequeños en las actividades de juego, pueden crear escenarios con otros materiales o bien estos pueden ser imaginarios y van de acuerdo con el tema y en estas actividades tratan de involucrar a otros compañeros de la misma edad, pero también a los más pequeños. También se observó que se pueden organizar en actividades y les pueden dar uno o más usos además del propio a los materiales. Además, son pacientes mientras escuchan las indicaciones y en la repartición de los materiales.

En relación con el área socioemocional, cuando se encontraban en un conflicto trataban de resolver entre ellos y llegaban a un acuerdo de manera pacífica. En el área de lenguaje, sus oraciones eran fluidas, organizadas y claras, aportan ideas de acuerdo con el tema del juego y puede repartir diálogos a sus compañeros.

En general, se puede decir que se observó a un grupo organizado, que escucha con atención las indicaciones, proponían ideas para el juego y organizaban a sus compañeros, construyeron escenarios con materiales convencionales y les dieron otro uso, además de compartirlos. Su lenguaje se adaptó al tema del juego y crearon una historia, incluso algunos niños organizaban a sus compañeros y repartían diálogos. También fueron tolerantes ante situaciones conflictivas y las resolvieron mediante la conversación. Los niños inventaron palabras, frases o diálogos para dar vida a los personajes, también cambiaron o modificaron el tono de voz para darle vida a quien representaban y cada uno fue creando la historia y la fue vinculando con la de sus compañeros.

A partir del diagnóstico, se identifica que la propuesta de intervención debe atender los siguientes aspectos:

1. Área cognitiva

- Construir un escenario para el juego simbólico.
- Crear o inventar historias de juego.
- Darles otro uso a los objetos convencionales.
- Representar un personaje específico en el juego simbólico.
- Representar e imitar algún personaje dentro del juego de roles.

2. Área del lenguaje

- Ampliar los diálogos y trabajar en la secuencia lógica para mantenerse en un tema.

3. Área socioemocional

- Identificar y expresar sus propias emociones.

Capítulo 4. Propuesta de intervención

La propuesta que se describe a continuación se elaboró a partir del desarrollo de mini proyectos, es decir, un plan educativo estructurado que tiene como objetivos alcanzar metas formativas específicas, que se apoya de un diagnóstico que identifica problemáticas o características particulares en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Su propósito principal es promover el desarrollo integral de los alumnos mediante la implementación de problemáticas concretas (SEP, 2011; 2017).

En la NEM (2022) se está cambiando la forma de enseñar. Ahora lo más importante es que los estudiantes se desarrollen de manera completa, no solo que cumplan ciertos objetivos. Para lograr esto, se busca que los alumnos aprendan a través de experiencias y de la participación activa, usando métodos como el trabajo por proyectos y el aprendizaje en situaciones reales, en lugar de memorizar la información. En la NEM, son importantes los proyectos porque ayudan a que los estudiantes realicen lo que aprenden con su vida diaria y su entorno. Así pueden desarrollar habilidades útiles que pondrán en práctica para resolver problemas reales. Desde esta forma, el aprendizaje es más significativo, práctico y profundo; además se adapta a la necesidad y contexto de cada alumno.

En el marco de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), los proyectos educativos se han diseñado como una respuesta a los desafíos educativos actuales, tales como bajo rendimiento académico y el abandono escolar, este programa busca transformar la educación en México para que sea más inclusiva, equitativa y centrada en el estudiante. Una de las estrategias propuestas por la NEM (2022), es involucrar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje práctico y relevante para su entorno y su vida cotidiana. Esto significa que los alumnos participan activamente en su educación, lo que les permite conectar lo aprendido en situaciones reales. Al trabajar y participar en proyectos los alumnos desarrollan habilidades a través de la investigación y la creación de productos específicos, lo que fomenta un aprendizaje activo y participativo.

Su enfoque del aprendizaje basado en proyectos (ABP), tiene como objetivo fortalecer las habilidades socioemocionales, al trabajar en equipo aprenden a colaborar, fomentan la empatía y la comunicación, los que les permite sentirse parte de un grupo social, estas actividades promueven su desarrollo personal y académico. La NEM enfatiza la importancia del desarrollo de competencias que sean relevantes para su futuro, esto es a través de proyectos educativos que promueven el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de adaptación a diferentes contextos, estas competencias son esenciales para enfrentar los retos del mundo actual y contribuir positivamente a la sociedad.

Estas experiencias de aprendizaje favorecen el desarrollo de su juego simbólico, incentivando su imaginación y autonomía. Mediante estos proyectos los niños aprenderán a utilizar su memoria para construir narrativas relacionadas con el tema. Al mismo tiempo, mejorarán su expresión oral, mejorando la dicción y la estructura de sus oraciones.

El formato de una planeación de acuerdo con la NEM es establecido por cada centro y docente. En mi caso y para esta propuesta en cada proyecto se identifican los campos formativos y contenidos que se abordan de acuerdo con lo planteado por la NEM. Después de la presentación de los proyectos se elaboró una propuesta de evaluación, que además de considerar los logros de los Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA), se propone retomar los indicadores que de acuerdo con el diagnóstico indican que requieren ser trabajados tanto en el área cognitiva, de lenguaje y socioemocional.

En las planeaciones que se describen elaboradas a partir los lineamientos que se trabajan en el CENDI y la NEM, se trabaja de acuerdo con las necesidades de los niños.

La NEM promueve el uso de evaluación formativa, que incluye herramientas como la observación, la retroalimentación constante y el uso de rúbricas. Estas estrategias permiten al docente conocer el progreso de sus alumnos y poder hacer ajustes en los métodos de enseñanza según las necesidades individuales y la retroalimentación oportuna para ayudar a los estudiantes a identificar áreas de mejora para fortalecer en su aprendizaje.

1.1 Propuesta de intervención

El primer proyecto “De disfraces” que conforma esta propuesta se creó para incentivar a los niños a iniciar el juego simbólico. Esto porque a partir del diagnóstico se observó que no todos los niños tienen iniciativa para este juego. Con este proyecto se pretende habilitar la iniciativa ya que cada uno tendrá que escoger un disfraz y desarrollar un personaje, así como crear un diálogo para después presentarlo ante sus compañeros.

Esta falta de interés para iniciar un juego simbólico puede atribuirse a varios factores. Por ejemplo, la escasez de estímulos adecuados en su entorno, es decir, la oportunidad de involucrarse en este tipo de juego con hermanos, primos, amigos, u otros niños de la familia, así como la falta de oportunidades para interactuar con sus pares en un contexto lúdico. Cuando los niños solo manipulan juguetes momentáneamente, se pierde una valiosa oportunidad para desarrollar habilidades importantes, como la creatividad, la imaginación, la empatía y la resolución de conflictos. Este comportamiento sugiere que es necesario implementar estrategias específicas para fomentar el juego simbólico y ayudar a los niños a descubrir su potencial imaginativo. También hay que reconocer las propias características de los alumnos y pensar que cosas si pueden hacer y cuales aún no, por su propio nivel de desarrollo. En la situación de juego, se observó que los niños más pequeños se limitaron un poco en imitar acciones simples que han visto en casa, pero los niños grandes los asistieron y les brindaron apoyo. No todos los niños pueden hacer lo mismo, algunos ya logran organizar espacios, repartir roles y mantener una conversación ficticia, mientras que otros todavía están aprendiendo diseñar diálogos y seguir una secuencia de estos, no todos comparten materiales o esperar turnos. Y todo depende de su nivel de desarrollo y su edad.

Con el objetivo de abordar esta problemática, se ha diseñado un primer proyecto que busca incentivar a los niños a iniciar el juego simbólico. La propuesta se centra en actividades que les permitan explorar su imaginación y creatividad a través del disfraz y la representación de personajes. Cada niño

tendrá la oportunidad de elegir un disfraz que le interese, lo cual es un primer paso crucial para despertar su curiosidad y motivación.

Una vez que cada niño haya seleccionado su disfraz, se les animará a desarrollar un personaje específico. Este proceso no solo involucra la elección del vestuario, sino también la creación de una historia o contexto para su personaje. Aquí es donde entra en juego el desarrollo del diálogo: cada niño deberá pensar en cómo se comporta su personaje, qué diría en diferentes situaciones y cómo interactuar con otros personajes. Esta actividad no solo fomenta la creatividad, sino que también les enseña a estructurar ideas y a comunicarse efectivamente.

El clímax del proyecto es una presentación ante sus compañeros. Este momento será importante, ya que permitirá a los niños poner en práctica lo aprendido durante las actividades previas. Al presentar sus personajes y diálogos, los niños no solo experimentarán una sensación de logro personal, sino que también fortalecerán sus habilidades sociales al interactuar con sus pares. La presentación fomentará la escucha activa, el respeto por las ideas ajenas y la colaboración entre ellos.

Escuela: Cendi SECIHTI		
Maestra: Ana Laura González Trejo		
Mini Proyecto 1: El baúl de los disfraces		
Campos relacionados:	formativos	Contenidos:
• Lenguaje • Ética, Naturaleza y Sociedad • Saberes y pensamiento científico		-Narración de historias mediante diversos lenguajes, en un ambiente donde niñas y niños participen y se apropien de la cultura, a través de diferentes textos. - La diversidad de personas y familias en la comunidad y su convivencia, en un ambiente de equidad, libertad, inclusión y respeto a los derechos humanos. -Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad. -Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.
Procesos de Desarrollo de Aprendizaje: • Modifica eventos, lugares o personajes de distintas narraciones y textos literarios, utilizando recursos de los lenguajes que reflejan experiencias, emociones y vivencias propias relacionadas con su cultura. • Reconoce y acepta las distintas formas de ser y actuar de sus pares, al desarrollar empatía, para entenderles mejor y convivir en armonía, generando espacios para hablar y escuchar en un marco de respeto. • Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad. • Respeta a sus compañeras y compañeros en juegos y actividades que implican establecer turnos de participación, escuchar con atención, compartir material, entre otros.		
Actividades		
• En plenaria, conversaremos sobre alguna obra de teatro. • ¿Sabes que es una obra de teatro? ¿Qué tipo de vestuarios usan los actores? ¿Por qué se disfrazan las personas? • Organizaremos un taller en donde con una variedad de materiales los niños puedan crear su propio disfraz. • Primero el niño y la niña identificara a sus personajes que va a representar en la obra • Escogerá los materiales que va a usar para crear su disfraz • Después crearemos un escenario con bloques de ensambles y telas, para que puedan representar o crear una historia sobre su personaje. • Les haremos una invitación a representar una historia de su personaje puede ser de manera individual o en pareja.		

- Los niños que no participen serán el público

Recursos

- Papel de colores
- Cajas
- Pegamento
- Tijeras
- Material de ensamble
- Telas

El proyecto 2 titulado "Teatro de Títeres" es una propuesta educativa que busca transformar las debilidades en el área del lenguaje en oportunidades para el aprendizaje y la expresión creativa. Esta iniciativa se basa en la idea de que el lenguaje es una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños y su fortalecimiento puede lograrse a través de métodos innovadores y atractivos. A través de la construcción de personajes, diálogos y escenarios, los estudiantes no solo mejorarán sus habilidades lingüísticas, sino que también desarrollarán un sentido de pertenencia y colaboración dentro del grupo. El proyecto se centra en la participación activa de los estudiantes, lo que les permite involucrarse plenamente en el proceso de aprendizaje. Al crear sus propios personajes y diálogos, los niños y niñas no sólo ejercitan su creatividad, sino que también aprenden a expresar sus ideas de manera clara y coherente. Este tipo de aprendizaje activo es fundamental para mantener la motivación y el interés en el aula, ya que transforma la educación en una experiencia dinámica y divertida.

Además, al trabajar en equipo para desarrollar sus obras, los estudiantes aprenden a colaborar y a compartir responsabilidades. Este aspecto del proyecto es importante para fomentar habilidades sociales que serán valiosas en su vida cotidiana. La interacción constante entre ellos no solo mejora su comunicación, sino que también les ayuda a construir relaciones significativas con sus compañeros. Esta experiencia les enseña a valorar y reflexionar sobre sus contribuciones y a sentirse orgullosos porque reconoce sus logros.

El trabajo con este proyecto involucra las tres áreas del desarrollo: a) lenguaje, ya que los niños podrán la pronunciación y la capacidad de construir oraciones claras y bien estructuradas; b) cognición, a través de fomentar la

creatividad y el pensamiento crítico a través de juegos de roles. Los participantes podrán representar personajes, crear escenarios y utilizar objetos de manera innovadora. Finalmente, c) desarrollo socioemocional, se trabaja para el desarrollo de la habilidad de identificar y comprender sus propias emociones y las de los demás, promoviendo la empatía y las relaciones sociales positivas.

Escuela: Cendi SECIHTI	
Maestra: Ana Laura González Trejo	
Mini Proyecto 2: Teatro de títeres	
Campos Formativos: • Lenguaje • Saberes pensamientos científico • Ética, Naturaleza y Sociedad	Contenidos: -Reconocimiento de ideas o emociones en la interacción con manifestaciones culturales y artísticas y con la naturaleza, a través de diversos lenguajes. -Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno sociocultural. -Construcción de la identidad y pertenencia a una comunidad y país a partir del conocimiento de su historia, sus celebraciones, conmemoraciones tradicionales y obras del patrimonio artístico y cultural. -Construcción de la identidad personal a partir de su pertenencia a un territorio, su origen étnico, cultural y lingüístico, y la interacción con personas cercanas.
Procesos de Desarrollo de Aprendizaje: • Relaciona en algunas manifestaciones artísticas y culturales, sucesos personales o familiares, así como lo que pasa en su comunidad. • Usa recursos del arte, para explorar características de los materiales en actividades, tales como modelar, construir, dibujar, colorear o pintar. • Intercambia con sus pares, experiencias y vivencias al participar en eventos, celebraciones y conmemoraciones de su comunidad, y las representa con recursos artísticos. • Representa la imagen que tiene de sí, a través del modelado, dibujo, pintura y otros recursos de los lenguajes artísticos, y respeta las producciones de sus pares.	
Actividades • En plenaria conversaremos sobre el teatro de títeres ¿Sabes que hay en un teatro de títeres? ¿Cómo se manejan los títeres? ¿De qué están hechos los títeres? ¿Qué hay en un teatro de títeres? • Crearemos una fábrica de títeres donde los niños utilizarán diversos materiales para darle vida a un personaje.	

- Este personaje podrá ser la creación de un cuento de sombras, representación de un cuento, recreación de historias de cuentos originales.
- En grupos o de manera individual para crear sus propias historias
- Crearemos carteles para invitar a sus compañeros de otros grupos, en el cartel pondrán el horario de la función y las obras que se van a presentar
- También crearemos boletos a todos los niños de la escuela para las diferentes funciones
- Decoramos un espacio donde representarán la obra de teatro de títeres

Recursos

- Calcetines
- Pegamento
- Ojos movibles
- Diferentes telas

El proyecto “Jugar al restaurante” también está basado en el juego de roles. Se anima al niño a elegir un rol específico que desean interpretar, lo que les brinda la oportunidad de experimentar diversas funciones y responsabilidades. Por ejemplo, al participar en el juego del restaurante, los niños pueden asumir el papel de chef, mesero o cliente, lo que le permite poner en práctica experiencias de su vida cotidiana. Se pretende que, en esta situación, los alumnos organicen sus ideas para que puedan narrar historias y también aprendan a comunicarse efectivamente y a estructurar sus pensamientos. Este proceso creativo les ayuda a entender la secuencia de eventos y a construir narraciones coherentes lo que promueve un desarrollo cognitivo lingüístico. En esta actividad de juego, estimula la imaginación para que pueda crear escenarios con distintos materiales convencionales para darles otro uso, pero también pueden ser ficticios donde podrán pensar de manera clara e imaginaria.

Escuela: Cendi SECIHTI	
Maestra: Ana Laura González Trejo	
Mini Proyecto 3: Jugar al restaurante	
Campos Formativos: • Lenguaje • Saberes y Pensamiento Científico • De lo Humano y lo comunitario	Contenidos: - Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral, y que rescatan la o las lenguas de la comunidad y de otros lugares. -Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad. -Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.
Procesos de Desarrollo de Aprendizaje: • Participa en juegos del lenguaje de la tradición oral de la comunidad o de otros lugares, los dice con fluidez, ritmo y claridad. • Identifica saberes familiares que son útiles para la vida, sin poner en riesgo su integridad física y la de las otras personas. • Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.	
Actividades	
• En grupo conversaremos sobre los saberes previos mediante las siguientes preguntas: ¿qué hay en un restaurante? ¿qué se prepara ahí? ¿Qué materiales se utilizan? ¿Quién prepara los alimentos? ¿Cómo se le llama a la persona que atiende y sirve los alimentos? ¿Has ido alguna vez a un restaurante? ¿qué has comido ahí? • Los niños se repartirán los personajes del restaurante y determinarán las funciones que realizará en el juego del restaurante. • Elegirán un espacio y los materiales donde será el restaurante • Los niños que elijan a los personajes como, los cocineros, los meseros y los comensales. • Solo los meseros, elaborarán una pequeña receta van a picar fruta y a preparar un sándwich y servirán jugo de tetra pak • Los meseros elaboran un cartel con el menú del día • Cuando lleguen los comensales, los meseros, tomarán nota de lo que pidan y les llevarán la nota a los cocineros para que los preparen. • Después de un rato todos los personajes invertirán los papeles para que todos hagan funciones diferentes. En plenaria Comentaremos, sobre qué fue lo que más le gustó y lo que no les gustó del juego. Recursos • Frutas (melón y papaya) • Pan de caja, jamón, queso, mayonesa • Palita. • Platos	

- Tabla de picar
- Jugo de Tetra Pak
- Vasos
- Servilletas
- materiales para elaborar la receta

Por otro lado, el proyecto "El Supermercado" se propone como una herramienta educativa diseñada para incentivar el juego simbólico y el juego de roles en los niños. A través de la creación de un mundo imaginario, los pequeños podrán poner en práctica sus experiencias de vida y representar diversos escenarios utilizando materiales convencionales que les permitan darles un nuevo uso. Esta actividad no solo promueve la creatividad, sino que también contribuye al desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos cognitivos, emocionales y sociales.

El juego simbólico es importante en la infancia, ya que permite a los niños observar a su alrededor con detalle apropiándose de esas experiencias para después representarlas en los diferentes roles. A través de actividades como el juego del supermercado, los niños utilizan su imaginación para recrear situaciones cotidianas. Este tipo de juego les ayuda a comprender mejor el mundo que les rodea y a desarrollar habilidades importantes. Por ejemplo, al simular ser compradores o vendedores, los niños no solo se divierten, sino que también aprenden sobre la dinámica del intercambio y la economía básica.

Una de las ventajas más significativas de este proyecto es su capacidad para estimular el desarrollo cognitivo. Al participar en este tipo de juego, los niños practican habilidades matemáticas básicas al contar dinero ficticio y calcular precios. Además, al leer etiquetas y crear listas de compras, refuerzan su vocabulario y habilidades lingüísticas. Este aprendizaje práctico es esencial para consolidar conceptos académicos en un contexto divertido y atractivo. También

fomenta el desarrollo de habilidades sociales. Al interactuar con sus compañeros, los niños aprenden a comunicarse efectivamente, a negociar y a llegar a acuerdos y evitar conflictos, de esta manera se trabaja la empatía y la comprensión hacia los demás. Al asumir diferentes roles, los niños tienen la oportunidad de explorar sus propias emociones, lo que contribuye a su desarrollo personal.

Escuela: Cendi SECIHTI	
Maestra: Ana Laura González Trejo	
Mini Proyecto 4: Supermercado	
Campos Formativos: • Lenguaje • Saberes y pensamiento científico • Ética, Naturaleza y Sociedad • De lo Humano y lo Comunitario	Contenidos: -Reconocimiento de ideas o emociones en la interacción con manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos lenguajes. -Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones en el hogar y la comunidad. -La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad. -Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.
Procesos de Desarrollo de Aprendizaje • Relaciona en algunas manifestaciones artísticas y culturales, sucesos personales o familiares, así como lo que pasa en su comunidad. • Propone algunos saberes familiares y comunitarios, para resolver necesidades y situaciones en su hogar, escuela y comunidad. • Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz. • Establece vínculos afectivos y de empatía con sus pares y otras personas, a partir de la convivencia cotidiana.	
Actividades	

- En plenaria, conversaremos sobre sus saberes previos. ¿Has visitado un supermercado? ¿Qué hay en un supermercado? ¿Cómo obtienes las cosas del supermercado? ¿Para qué nos sirve ir al supermercado? ¿Quién trabaja en un supermercado?
- Los niños conversarán sobre las actividades que desempeñan cada empleado del supermercado.
- Los niños identificarán al personaje que van a representar y mencionará las actividades que hace dentro del supermercado
- Con materiales convencionales diseñarán los espacios del supermercado.
- Los niños se asignan roles: como compradores, cajeros y vendedores. Esto les permitirá experimentar diferentes perspectivas dentro de la actividad además de los materiales que necesitan
- Elaborarán listas de compras para adquirir los productos del supermercado
- Los niños que serán los cajeros tendrán generen tickets de compra con los productos adquiridos, para fomentar y practicar la escritura
- Organizar una visita a un supermercado local para observar cómo están organizados los productos, cómo se etiquetan los precios y cómo funciona el proceso de compra.

Recursos

- Material que se encuentra en el salón como sillas, mesas dinero didáctico, bloques y calculadoras, tarjetas del supermercado.
- Masas digitales
- Hojas recicladas
- Plumones de colores
- Visitas al mercado

En el proyecto de “Oficios y Profesiones”, es una iniciativa educativa que ofrece a los niños y niñas, la oportunidad de adquirir información sobre los diferentes roles que existen en la sociedad. A través de este proyecto, se momento la curiosidad y el interés por aprender sobre el mundo laboral. Donde no solo enriquece su comprensión de su entorno, sino que también les proporciona herramientas para su desarrollo académico y personal. En este proyecto, se diseñaron situaciones de juego simbólico y de juego de roles que invitan a los infantes a la investigación y exploración de diversas profesiones, este aprendizaje practico es más significativo que la enseñanza tradicional ya que los niños pueden relacionar lo aprendido con situaciones reales. Por ejemplo, al representar a un

médico o un bombero, no solo reconoce e identifica las características de cada uno, sino que también los beneficios que aportan a la sociedad. En este proyecto se estimulan diversas áreas de desarrollo, por ejemplo, los infantes deben tomar decisiones durante el juego, lo que les permite desarrollar habilidades de pensamiento, análisis y evaluación sobre los aprendizajes adquiridos, de esta manera aprende a solucionar situaciones problemáticas de manera creativa y pacífica. Las actividades lúdicas de este proyecto propician un dialogo entre los participantes, especialmente mientras juegan, esta dinámica no solo fomenta el lenguaje propio, sino que también fomenta un ambiente propio para el dialogo. Al participar en estas actividades les ayuda a que mejoren su confianza y la autoexpresión comunicando sus necesidades o ideas que enriquecerán mejor el juego y de esta manera también favorecen una convivencia sana.

Escuela: Cendi SECIHTI	
Maestra: Ana Laura González Trejo	
Mini Proyecto 5: Oficios y profesiones	
Campos Formativos: • Lenguaje • Saberes y pensamiento científico • Ética, Naturaleza y Sociedad	Contenidos: -Reconocimiento de ideas o emociones en la interacción con manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos lenguajes. -Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad. -Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades.
Procesos de Desarrollo de Aprendizaje: • Relaciona en algunas manifestaciones artísticas y culturales, sucesos personales o familiares, así como lo que pasa en su comunidad. • Propone algunos saberes familiares y comunitarios, para resolver necesidades y situaciones en su hogar, escuela y comunidad. • Comparte con sus pares la importancia de los trabajos y servicios que todas las personas de la diversidad de familias desarrollan en los distintos hogares, en la escuela y la comunidad en equidad.	
Actividades	

- En plenaria, platicaremos sobre los oficios y profesiones
- Les mostraré tarjetas de los oficios y profesiones y ellos dirán el nombre del personaje y qué funciones realiza.
- Después nos organizaremos para que el niño y la niña escoja a un personaje para que lo represente con sus compañeros.
- Por ejemplo, el oficio del cartero, el niño y la niña identificara y mencionara las funciones que realiza el cartero.
- Después, para representar el rol del cartero, se les pedirá a niños y niñas que elaboren una carta para un compañero de otro salón y el cartero tendrá que ubicar el destinatario y entregar la carta imitando al cartero.
- En el juego del doctor, cada niño y niña recolectará material como, vendas, curitas, abatelenguas, jeringas sin aguja, botecitos vacíos de medicina, estetoscopio, etc. Se les pedirá a los niños y niñas, que esta actividad tendrá que rolar el turno, los primeros serán los pacientes y el segundo será el doctor. Para representar al chef, primero identificamos, el rol que desempeñan y cuáles son los elementos que utiliza. Para reforzar el tema, elaboramos una receta siguiendo los pasos con apoyo de pictogramas para su elaboración

Recursos

- Disfraces de acuerdo con su personaje
- cartas
- Pictogramas para leer las recetas

Propuesta de registros de evaluación para los mini proyectos considerando campos formativos (para ser llenado por el docente)

Campo Formativo Lenguaje	Indicadores de evaluación		
	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje:		
Alumno	Logrado	En Proceso	Requiere Apoyo
1.-			
2.-			
3.-			

Campo Formativo Lenguaje	Indicadores de evaluación		
	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje: Reconocimiento de ideas o emociones en la interacción con manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos lenguajes.		
Alumno	Logrado Reconocimiento de ideas o emociones en la interacción con manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos lenguajes.	En proceso Está aprendiendo a reconocimiento de ideas o emociones en la interacción con manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos lenguajes.	Requiere apoyo Necesita apoyo para reconocimiento de ideas o emociones en la interacción con manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos lenguajes.
1.-			
2.-			
3.-			

Campo Formativo Lenguaje	Indicadores de evaluación	
	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje:	
Alumno	Logrado	No logrado
1.-		
2.-		
3.-		
Área de desarrollo cognitiva	Indicadores de evaluación	
	➤ Construir un escenario para el juego simbólico. ➤ Crear o inventar historias de juego. ➤ Darles otro uso a los objetos convencionales. ➤ Representar un personaje específico en el juego simbólico. ➤ Representar e imitar algún personaje dentro del juego de roles.	
Alumno	Logrado	No logrado
1.-		
2.-		
3.-		

Conclusiones

En la actualidad, en mi práctica docente he observado una problemática creciente en el desarrollo de habilidades de juego simbólico entre los niños. Este tipo de juego, que implica la representación de roles y situaciones a través de la imaginación, es importante para el desarrollo cognitivo, emocional y social. Sin embargo, el diagnóstico descrito en este documento ha revelado que muchos niños no saben cómo participar en este tipo de actividades lúdicas. En lugar de involucrarse en un juego imaginativo y creativo, tienden a manipular los juguetes de manera superficial, perdiendo rápidamente el interés y cambiando de objeto sin desarrollar una narrativa o interacción significativa con sus pares.

Tomando en consideración lo que establece la NEM, es posible que los mini proyectos aquí planteados puedan parecer muy directivos ya que yo establecí el tema, sin embargo, debe recordarse que la NEM también señala la importancia de la flexibilidad, por lo que estas propuestas pueden ser tomadas como ejemplos o guías para mis compañeras docentes, siempre dejando la libertad de adecuar estos temas a los intereses de las niñas y los niños con los que trabajen. De igual manera, el nivel de espontaneidad también puede adecuarse a las características del grupo, se sugiere ser menos directivo a medida que los niños muestran más habilidades para el juego simbólico.

En relación con la estrategia metodológica de la intervención es importante señalar que trabajar por proyectos en la educación preescolar ofrece una serie de ventajas que impactan positivamente en el desarrollo integral de los niños. Al respecto de esta metodología, conocida como Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Montealegre (2016) señala que permite a los estudiantes explorar y aprender de manera activa, lo que resulta en un proceso educativo más dinámico y efectivo. El ABP, fomenta la autonomía en los niños; al involucrarse en un proyecto, los pequeños asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje porque investigan. Esto les permite reflexionar sobre el tema que se está trabajando y descubren habilidades nuevas.

También les enseña a tomar decisiones y a resolver problemas de manera independiente. Esta autonomía es importante para su crecimiento personal y académico, ya que les brinda la confianza necesaria para enfrentar desafíos presentes y futuros. Al enfrentarse a problemas reales o situaciones desafiantes, los niños son alentados a pensar y a buscar soluciones innovadoras. Este proceso no solo mejora su capacidad para analizar información y tomar decisiones informadas, sino que también les ayuda a desarrollar una mentalidad abierta y reflexiva.

Esta metodología también promueve el desarrollo de habilidades sociales. Los niños trabajan en grupos, lo que les permite interactuar con sus compañeros, compartir ideas y colaborar para alcanzar un objetivo común. Este tipo de interacción fomenta la comunicación efectiva, el respeto por las opiniones ajenas y la capacidad para resolver situaciones que para ellos pueden ser complicadas. A medida que los niños aprenden a trabajar juntos, desarrollan un sentido de comunidad y pertenencia, lo cual es esencial para su bienestar emocional porque intentarán entender las capacidades y habilidades de los demás y aprenderán a apoyarse entre ellos.

Cuando los niños tienen la oportunidad de explorar diferentes formas de expresión, desde el arte, la música, el teatro, el juego. Se les permite comunicar sus pensamientos y sentimientos de manera libre y única. Esta libertad creativa no solo les ayuda a desarrollar habilidades artísticas, sino que también les enseña a valorarse a sí mismos su propia voz y perspectiva es decir de cómo ellos ven su entorno. Al expresarse creativamente, los niños aprenden a confiar en sus ideas y a sentirse seguros al compartirlas con los demás.

Como señalé en la introducción de este trabajo elegí trabajar con este tema porque he observado algunos cambios en la forma en cómo los niños juegan a lo largo de las generaciones con las que he trabajado. Esto es por el mal uso de dispositivos tecnológicos y la indisposición de los padres de familia por enseñales a jugar. Hace unos años los niños tenían libertad y seguridad de practicar juegos tradicionales al aire libre, después hubo otras atracciones como juguetes más sofisticados y gracias a esto el juego se fue modificando.

Cuando comencé a tener mayor interés por el juego simbólico, al inicio, implementaba en ese momento no eran relevantes, no se sentían atraídos, no había interés y mucho menos dejaban un aprendizaje significativo. Preocupada por esta realidad, empecé a diseñar proyectos que se centraran en el juego, para reactivar el interés de los infantes, esta estrategia no fue fácil, influían muchos factores, como, el contexto familiar, la influencia social y el tiempo que ellos y los padres le dedican al juego y también la poca tolerancia que los niños presentaban cuando intentaban jugar con sus compañeros. En este proceso, no todos niños se integraron fácilmente en este tipo de juego, especialmente aquellos que están más familiarizados con la tecnología y los que no han desarrollado plenamente su creatividad, este proceso fue un desafío, pero para mí una oportunidad valiosa para integrarlos al juego.

En las primeras actividades de juego simbólico, mi participación fue importante, esto tenía como objetivo que los niños pudieran observar cómo se desarrollaba la historia dentro de esta situación lúdica. Mi intervención en estas actividades me permitió ver cómo se puede construir una historia de manera colectiva, de esta manera pudieron observar cómo se desarrolla y como cada acción influye en la narrativa. Los niños debían tener confianza al participar en este tipo de actividades y confiar en su intervención, ya fuera para ponerse un disfraz o cuando aprendieron a darle otro uso a un objeto convencional.

Aprendí que, a través del trabajo por proyectos, que los docentes tenemos la oportunidad de mejorar sus habilidades pedagógicas, me ayudó a planificar y a ejecutar proyectos educativos y a reflexionar sobre mi práctica docente, experimentar con nuevas metodologías y me permitió observar las necesidades de los estudiantes. Esta retroalimentación es importante para ajustar las estrategias de enseñanza y asegurar que todos los alumnos estén alcanzando los objetivos esperados.

Los proyectos basados en el juego simbólico aportan a las docentes la oportunidad de involucrarse activamente en el aprendizaje de los niños y las niñas, permitiendo observar, guiar y enriquecer sus experiencias de manera directa. Por medio de esta intervención, las docentes pueden identificar mejor las necesidades,

intereses y estilos de aprendizaje de cada alumno, de esta manera se adoptan estrategias para brindar una atención más personalizada. También ayuda a innovar en sus prácticas pedagógicas, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico e inclusivo y significativo para todos.

Referencias

- Boggino, N. (2005). *Los valores y las normas sociales en la escuela: Una propuesta didáctica*. Homo Sapiens Ediciones.
- Bonilla, MD, Solovieva, Y., & Jiménez, NR. (2012). Valoración del nivel de desarrollo Simbólico en edad preescolar. *CES. Psicología*, 5(2), 56-69.
- Brito, R. (2022). El derecho a la educación en las recomendaciones de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos. *Métodos, Revista Electrónica de Investigación Aplicada en Derechos Humanos de la CDHCM*, 6-32.
- Campo, A. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12(22), 341-351.
- Carniol, A.M., Cruz, T., & Molinari, M. (2014). Promoviendo el desarrollo Conceptual en las aulas de preescolar: Hallazgos de investigación. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 14(1), 1-30.
- Hernández, A. (2006). El subsistema cognitivo en la etapa preescolar. *Aquichan*, 6(1), 68-77.
- Lucci, M. (2006). La propuesta de Vygotsky: *La psicología socio-histórica*. Profesorado. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 10(2), 11.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Montealegre, R. (2016). Controversias de Piaget-Vygotsky en psicología del desarrollo. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), 271-283.
- Ochoa, C. A., & Peiró i, G. S. (2012). La educación en valores en la formación inicial de los profesores de educación básica en México. *Revista Electrónica Interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(1), 157-164.
- Papalia D., Feldman R., & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano*. Mc Graw Hill.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Fondo De Cultura Económica.
- Reyes, R. (1998). *El juego, Proceso de desarrollo y socialización: Contribución de la psicología*. Editorial Magisterio.

- Reforma (2019). Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. *Perfiles Educativos*. 41(165), 186-208.
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2019.165.59496>
- Ruíz, J., & García, M. (2001). *Desarrollo de la motricidad a través del juego*. Editorial, Gymnos.
- Sánchez-Domínguez, J.P., Castillo, S.E., & Hernández, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: Un enfoque sociocultural. *Revista educativa*, 44(2), 2-17.
- Secretaría de Educación Pública. (1992). *Programa de Educación Preescolar*.
<https://unamiradaatras-jn488.blogspot.com/2012/03/programa-de-1992.html?m=1>
- Secretaría de Educación Pública. (2004). *Programa de Educación Preescolar*.
https://efmexico.files.wordpress.com/2008/06/prog_educ_preescolar_2004.pdf
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de Estudios 2011 Guía para la Educación. Educación Básica Preescolar*.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan_de_Estudios_2011_f.pdf
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la educación integral*.
https://drive.google.com/file/d/0B_xKoMjHKtwUOXNVTmFQZGsyLVU/view?resourcekey=0-uulsrzMk0ZchaY-uOpfWPQ
- Secretaría de Educación Pública. (2022). *Programa de Estudios FASE 2 Preescolar*
<https://es.slideshare.net/slideshow/programa-de-estudio-2022-fase-2-preescolarpdf/266356207>
- UNICEF (2006). Convención sobre los Derechos del Niño. *Comité Español*.
<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Quintas, H. A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Wallon, H. (2000). *La evolución psicológica del niño*. Editorial Crítica.

Apéndice A

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego simbólico

Indicadores del área cognitiva	Sí	No	Observaciones
Utilizan objetos convencionales y les dan función distinta a la que tienen dentro de la casa.			
Tiene iniciativa para plantear ideas sobre la situación de juego.			
Mantiene el interés sobre la situación de juego.			
Es capaz de seguir instrucciones.			
Crea escenarios y situaciones imaginarias que van de acuerdo con el tema del juego			
Indicadores del área socioemocional	Sí	No	Observaciones
Cooperan y trabajan en equipo			
Se organizan entre ellos			
Muestra empatía hacia los demás			
Comparten objetos			
Comparten personajes			
Todos participar en el juego			

Tienen iniciativa para interactuar con otros niños			
Esperan su turno			
Resuelven conflictos de manera pacífica			
Regulan sus emociones			
Indicadores del área de lenguaje	Sí	No	Observaciones
Se expresa de manera clara y organizada			
Sus diálogos corresponden con el contexto del juego			
Se comunica de manera asertiva para no crear conflictos			

Indicadores observados relacionados con habilidades que se desarrollan en el juego de roles

Indicadores del área del lenguaje	Sí	No	Observaciones
Utiliza un diálogo específico para los roles que interpreta. Por ejemplo, el niño en el papel de mamá dice “voy a hacer la comida”.			
Construye frases con uso adecuado de los tiempos verbales.			
Crea historias coherentes y detalladas, incluyendo personajes, escenarios y acciones.			
Participa en conversaciones relacionadas con el tema			
Expresa acontecimientos que le han ocurrido			

Indicadores del área cognitiva	Sí	No	Observaciones
Identifica a los personajes involucrados de acuerdo con el tema del juego.			
Imita las acciones del personaje.			
Representa y crea situaciones de juego de acuerdo con el tema			
Crea escenarios y personajes imaginarios			
Utiliza información pasada para construir nuevas situaciones de juego			
Utiliza objetos convencionales y les da un uso de acuerdo con sus necesidades en el juego			
Comparte ideas en la situación de juego			
A un objeto le da múltiples funciones			
Muestra iniciativa para participar en el juego			

Demuestra habilidades de trabajo en equipo			
Indicadores del área socioemocional	Sí	No	Observaciones
Establece relaciones sociales positivas con otros niños			
Sigue reglas, respeta turnos y maneja frustraciones			
Comparte juguetes			
Regula sus emociones y comportamientos			
Resuelve conflictos de manera pacífica			

