

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego simbólico en educación inicial

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de
Segunda Especialidad de Educación Inicial

Autora.

Sarela Campaña Preciado.

TUMBES –PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego simbólico en educación inicial

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y
forma.

Sarela Campaña Preciado, (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES –PERÚ

2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los once días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego simbólico en educación inicial", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora SARELA CAMPAÑA PRECIADO.

A las NOVE horas TREINTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.


Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo DIECISEIS.

Por tanto, SARELA CAMPAÑA PRECIADO queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las NOVE horas con CINCUENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figuerroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

A Dios por brindarme la salud
para perseverar y concluir con
éxito mis estudios.

A la memoria de mis entrañables
padres y hermanos.

A mi hijo, cuyo aliento y
apoyo moral me fortalece
para la consecución de esta
noble meta.

ÍNDICE

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: EL JUEGO SIMBÓLICO 07

1.1. Conceptualización de juego.....07

1.2. Antecedentes históricos 08

1.3. Conceptualización de juego simbólico 09

1.4. Teorías del juego simbólico 10

1.4.1. El juego simbólico como expresión de inmadurez 10

1.4.2. Concepción psicoanalítica del juego simbólico..... 10

1.4.3. El juego simbólico desde el punto de vista de Piaget 11

1.4.4. El juego simbólico para Vygotsky 11

1.4.5. El juego simbólico desde el punto de vista de Bruner 12

1.5. Elementos del juego simbólico 12

1.6. Etapas y funciones del juego simbólico..... 13

1.7. Dimensiones del juego simbólico 14

CAPÍTULO II: EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA EDUCACIÓN

INICIAL..... 15

2.1. Orientación práctica del juego simbólico en el Perú 15

2.1.1. Sectores o cajas temáticas 16

2.1.2. Secuencia metodológica 17

2.2. Beneficios del juego simbólico 18

2.3. El juego simbólico y el desarrollo del niño de acuerdo con el

Currículo Nacional de la Educación Básica.....19

2.3.1 Área de Comunicación.....20

2.3.2. Área de Personal Social.....20

2.3.3. Área Psicomotriz.....21

2.3.4. Área de Ciencia y Tecnología.....22

2.3.5. Área de matemática.....22

CONCLUSIONES

REFERENCIAS CITADAS

RESUMEN

El juego antiguamente era estudiado con fines sociales pues se creía que solo servía como un medio de entretenimiento, sin embargo, en la actualidad al juego se le ha relacionado con la educación, siendo el juego simbólico uno de los más utilizados con el fin de desarrollar en el niño habilidades y destrezas cognitivas, motoras, sociales y afectivas. Por lo cual la presente investigación tiene como objetivo principal dar a conocer los aspectos más relevantes del juego simbólico en el II Ciclo de Educación Inicial, además de la orientación práctica del juego simbólico en el Perú y el desarrollo del niño de acuerdo con el Currículo Nacional de Educación Básica.

Palabras claves: Juego, simbólico, Inicial.

INTRODUCCIÓN

“Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad” (UNESCO, 1980).

Para Melo (2014) el juego es una actividad inherente al ser humano que ha contribuido al progreso del individuo y de la sociedad; es vinculado al gozo, al placer y a la diversión, sin embargo enmarcado en una actividad didáctica su importancia es reconocida en el sistema de formación y aprendizaje. Asimismo es indispensable para que el niño aprenda a vivir, ayudándolo a desarrollar su yo, a descubrir el mundo y adecuarse a él, disminuye el estrés, entrena el análisis, potencia la memoria, la imaginación, la creatividad y la concentración (Gómez, 2011).

Pese a ello, en el Perú se evidencian diversas Instituciones Educativas en donde no se promueve el juego libre en los niños, debido a que aún existe la idea errónea de que esta actividad significa para el niño una pérdida de tiempo. Incluso algunos padres y madres creen que los niños del nivel inicial no deben perder el tiempo jugando, y exigen a las maestras de sus hijos que se les enseñe a escribir, a leer, sumar o restar, trabajo que corresponde al nivel de educación primario.

La Institución Educativa Inicial, que corresponde al II Ciclo que acoge a niños de 3, 4 y 5 años, tiene como misión atender a niños, brindarles los espacios, el material diverso y adecuado para que puedan vivenciar y explorar con sus pares en forma autónoma estableciendo sus propias reglas, permitiendo y promoviendo el juego libre; es decir garantizar que se cumpla realmente su propósito, sin interferencias, ni interrupciones para que el niño pueda vivenciar,

imaginar, crear y representar según sus necesidades e intereses. En esas representaciones el niño pone de manifiesto todo lo que acontece en su entorno familiar, escolar y comunal.

El Ministerio de Educación (MINEDU) actualmente se encuentra realizando capacitaciones, acompañamiento y monitoreo permanente para que se cumpla y se respete el juego libre en los niños del nivel inicial; además mediante la guía “La hora del juego libre en los sectores”, propone a las instituciones iniciales realizar 60 minutos de juego organizado por sectores a manera de trabajo pedagógico, con la finalidad de que los niños puedan vivenciar y expresar sus sentimientos, pensamientos y necesidades.

La presente investigación tiene como objetivo principal dar a conocer los aspectos más relevantes del juego simbólico en el II Ciclo de Educación Inicial, para lo cual se ha creído conveniente dividir el estudio en dos capítulos, en el primero se hablará sobre el juego simbólico incluyendo la conceptualización y antecedentes del juego, la conceptualización, teorías, elementos, etapas, funciones y dimensiones del juego simbólico; en el segundo capítulo se tratará sobre el juego simbólico en la Educación Inicial abordando su orientación práctica en el Perú, sus beneficios y el desarrollo del niño de acuerdo con el Currículo Nacional de la Educación Básica.

Este trabajo tiene por

OBJETIVO GENERAL:

Comprender el juego simbólico en educación inicial; en esta investigación nos planteamos los siguientes

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Conocer el marco teórico y conceptual del juego simbólico; también
2. Identificar el rol del juego simbólico en educación inicial

CAPÍTULO I

EL JUEGO SIMBÓLICO

Para Vega (citado por Farje, 2013) “el aprendizaje de los niños que cursan educación inicial debe priorizar el juego, a fin de desarrollar su creatividad y demás capacidades”. En el presente capítulo abordaremos el concepto de juego y sus antecedentes históricos, asimismo puntualizaremos el concepto, teorías, los elementos, las etapas, funciones y dimensiones del juego simbólico.

1.1. Conceptualización de juego. -

Camacho (2012) indica que las acciones lúdicas son actividades que se realizan mundialmente, en todas las épocas, razas y etapas de la vida; innegablemente cada cultura ha generado su propio concepto sobre el juego, por lo que éste ha venido evolucionado a la par de la ciencia y la tecnología. “La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelva, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas” (Meneses y Monge, 2001).

La Real Academia Española (RAE, 2017) afirma que el juego es la “acción y efecto de jugar por entretenimiento”, en donde jugar es “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

Caillois (como se citó en Unesco, 1980) define el juego como una acción libre con participación voluntaria, ceñida a un tiempo y espacio, cuyo desarrollo y desenlace no puede predecirse, sin fines de lucro, regida a normas tradicionales y asociada a su vida diaria o una representación ficticia de esta.

Freud (citado por Luzzi y Bardi, 2009) en los infantes “el juego es el modo de trabajo del aparato psíquico en sus prácticas normales más tempranas”. Según Caba (citado por Guzmán, 2015), menciona que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas”.

Gómez (citado por González, 2015) menciona que “el juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño”. “El juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea” (Camacho, 2012).

1.2. Antecedentes históricos.

“El juego infantil estudiado desde el punto de vista educativo es relativamente reciente, pero desde la antigüedad el juego es estudiado como un fenómeno social” (Euceda, 2007). Según Garvey (citado en Leyva, 2011) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente”.

Leyva (2011) menciona que “el juego desde años más atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute”. Para Platón y Aristóteles (como citó Euceda, 2007) a los niños se les debería proporcionar herramientas como juguetes con el fin de que se entretengan y que se preparen para su vida adulta.

Torres C. & Torres (como se citó en Leyva, 2011) “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como ningún otro pueblo (...), el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar”.

Moreno (citado en Leyva, 2011), consideró que “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus -i” significaba alegría, jolgorio”; asimismo, Moreno menciona que para los antiguos alemanes causaba goce, y que tiempo después en todos los idiomas este término significó actividades simples dedicadas a la recreación que aportaban gozo y bienestar.

1.3. Conceptualización de juego simbólico. -

Chávez (2008) señala que el juego simbólico consiste en realizar actividades utilizando símbolos que adquieren significados, como si estuviera realizando una acción pero sin ejecutarla realmente; con la finalidad de reproducir escenas de la vida real modificándolas según sus deseos y necesidades.

Vidal (2014) menciona que es la clase de juego “donde los objetos que utilizamos tienen un significado añadido, donde de algún modo se transforman para simbolizar otros objetos que no están ahí”, además que sirve para representar comportamientos ficticios basados en hechos reales.

Pinedo (2017) define a este tipo de juego como “la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos cognitivos”. Suponiéndose fuente de aprendizaje, asimilación del ambiente y estímulo para el desarrollo de facultades mentales como el ingenio, la creatividad, la memoria, la atención, el rendimiento y la diferenciación entre la real y ficticio (E.I Donibane, s.f).

1.4. Teorías del juego simbólico. –

Son diversas las teorías que existen, sin embargo, Muñoz (2012) considera como más relevantes el juego simbólico como expresión de inmadurez, la concepción psicoanalítica del juego simbólico, el juego simbólico desde el punto de vista de Piaget, el juego simbólico para Vygotsky y el juego simbólico desde el punto de vista de Bruner.

1.4.1. El juego simbólico como expresión de inmadurez. –

Buytendijk (como se citó en Mateo, 2014) entiende el juego como una característica básica de la infancia, la cual se caracteriza a su vez por rasgos distintivos inherentes a la falta de madurez en los niños que hacen posible el juego. Estos rasgos son la ambigüedad e impulsividad de movimientos, la emotividad y la timidez. Asimismo, Koffka (citado en Alcocer y Díaz, 2015) pensó en la inmadurez como base del juego en la infancia.

Del mismo modo Buhler (citado en Redondo, 2008) consideraba que los niños “en su inmadurez general, adoptan una actitud patética ante las cosas y el mundo, que los lleva a realizar actuaciones imprecisas, sin una finalidad clara, como los juegos”.

1.4.2. Concepción psicoanalítica del juego simbólico. –

Esta concepción psicoanalítica tiene relación con la manifestación de los anhelos infantiles en las acciones lúdicas. Prieto y Medina (citado en Muñoz, 2012) “hacen una referencia muy clara a esta relación del juego simbólico con la expresión de los deseos infantiles, destacando que, como en la representación dramática adulta, el actor recree un mundo propio, pero grato para él, crea lo que desearía realizar. Ese mismo principio de placer impera en los juegos infantiles, de forma que evitan cualquier censura del adulto a través

del simbolismo”.

Freud (como se citó en Mateo, 2014) originalmente consideró “el juego como un medio para expresar los deseos inconscientes y satisfacer las necesidades”, vinculando la vida afectiva al placer, instinto que rige el juego infantil.

Winnicott (citado en Redondo, 2008) considera “que la elección y desarrollo de los juegos se realizan a partir del apego de la criatura de ciertas figuras y objetos, sobre las cuales proyecta representaciones mentales que son símbolos íntimos y muy cargados emocionalmente”.

1.4.3. El juego simbólico desde el punto de vista de Piaget. -

Piaget (citado en Bofarull, 2014) “el juego simbólico señala el momento de mayor esplendor del juego infantil”, el niño debe adaptarse a un mundo que aún no comprende, el mundo social de los adultos es por ello que el niño para poder asimilarla crea un mundo para él, su mundo, en donde puede asumir diferentes roles sin las restricciones de los adultos. A este nivel el aprendizaje resulta de jugar y equivocarse. Además, menciona que “los primeros juegos de ejercicio servirán para consolidar los esquemas motores y sus progresivas coordinaciones, ya que, las actividades motrices y sensoriales se encuentran en la base del desarrollo de la inteligencia”.

Piaget (citado en Mateo, 2014) describió el desarrollo intelectual y lo agrupó en cuatro estadios: El estadio corresponde al sensoriomotor, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales. Piaget ubicó en el segundo estadio al juego simbólico, el cual consiste en “simular situaciones, objetos y personajes, reales o imaginarios, que no están presentes en el momento del juego”.

1.4.4. El juego simbólico para Vygotsky. -

Vygotsky (citado en Alcocer, 2015) ve al juego simbólico desde el aspecto

socio cultural, y considera que se da en base a una necesidad psicológica del niño, de entender el mundo social que lo rodea y de resolver sus necesidades. Para Vygotski, (citado en Muñoz, 2012) “a través del juego simbólico, el niño satisface imaginariamente los deseos insatisfechos mediante la representación o reproducción del mundo a su medida”.

Vygotsky (citado en Mateo, 2014) considera el juego como el motor del desarrollo en el aprendizaje mientras el niño crea zonas de desarrollo próximo. Esta zona es la que existe entre la zona del desarrollo real y la del desarrollo potencial, es donde construye el conocimiento y avanza hacia el desarrollo.

1.4.5. El juego simbólico desde el punto de vista de Bruner. -

Bruner (citado en Alcocer, 2015) afirma que “jugar es para el niño una forma o condición de utilización de su mente ante el mundo que le encierra y a través del juego pone a prueba una composición de pensamiento, imaginación y lenguaje”.

Bruner (citado en Redondo,2008) decía que “jugar es para el niño una forma o condición de utilización de su mente ante el mundo que le encierra y a través del juego pone a prueba una composición de pensamiento, imaginación y lenguaje”.

1.5. Elementos del juego simbólico. -

Estos elementos se distribuyen en dos categorías, aquellos que se comparten universalmente en todos los tipos de juegos, conocidos como no diferenciadores y los que precisan los atributos de este juego conocidos como diferenciadores (Educacion, 2017). Según Guerra (2010):

- Los elementos no diferenciadores son:

- Motor
 - Cognitivo
 - Social
- Elementos diferenciadores son:
- Dimensión afectiva: se basa en que los partícipes buscan placer en las acciones que realizan.
 - Propósito de la tarea: casi siempre las acciones que se realizan no se basan en un objetivo planteado.

1.6. Etapas y funciones del juego simbólico.-

Guerra (2010) menciona que las etapas dependen de la organización simbólica, en la primera etapa aparecen los bosquejos de los símbolos, en donde el infante desempeña conductas innatas pero fuera de contexto, luego, en la segunda etapa el bosquejo de los símbolos se expande y empieza a producirse la suplantación de objetos y mezclas de bosquejos, finalmente en la última etapa se socializa el simbolismo y progresivamente se aproxima a lo real.

El mismo autor manifiesta que las funciones del juego simbólico son:

- Elaboración de un ambiente lúdico, como representación del punto de vista del niño de su realidad.
- La actividad lúdica es la exposición pública del universo interior del niño.
- Beneficioso para que el niño aprendizaje el juego de roles.
- Una manera de superar el ego intelectual del niño.

1.7. Dimensiones del juego **simbólico. -**

Para De McCune-Nicolich (como se citó en Bofarull, 2014) este tipo de juego está formado por dimensiones que muestran la madurez cognitiva del niño, estas son:

- Descentración, es la capacidad que el niño desarrollo para poner distancia de sus emociones y mostrar empatía por sus pares.
- Sustitución, un objeto puede reemplazar a otro en la mente del niño, aunque estos no guarden relación.
- Integración, se refiere a como acciones aisladas se combinan hasta formar secuencias.
- Planificación aquí el niño muestra madurez para preparar, organizar previamente el juego.

Las dimensiones antes mencionadas se complementan entre sí, convirtiendo el juego solitario en uno más social que simula situaciones reales dejando de lado el egocentrismo y lo transforma en un juego colectivo, cooperativo y social.

CAPÍTULO II

EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

En el presente capítulo se manifestarán los beneficios del juego simbólico, los puntos más importantes de la guía que el Ministerio de Educación emplea en la Educación Inicial y se dará a conocer el juego simbólico y el desarrollo del infante de acuerdo con las áreas curriculares en el II Ciclo de la Educación Inicial que corresponde a los niños de 3 a 5 años.

2.1. Orientación práctica del juego simbólico en el Perú. -

El Ministerio de Educación (2009) entendió el valor del juego en la Educación Inicial, por esto creó junto con la Psicóloga Silva Giselle la guía titulada “La hora del juego libre en los sectores”, donde se explica que en las instituciones iniciales se debe implementar un momento pedagógico que se realizará todos los días, con una duración de 60 minutos desarrollándose al aire libre, en el aula o en el patio de la institución, el juego estará organizado por sectores cada uno de ellos les permitirán a los niños dramatizar situaciones en particular, utilizando el juego como una manera de aprender lo que es correcto o no y desarrollar habilidades sociales, en comunicación y matemáticas. Esta guía señala los siguientes puntos:

2.1.1. Sectores o cajas temáticas. -

Los sectores para Chacón (2013) son ambientes donde los niños realizan acciones lúdicas espontáneas que fomentan su ingenio, incrementan su intelecto, razonamiento, conocimiento y pensamiento mediante las lecciones aprendidas y las interacciones creadas durante el juego. Para Landa (2009) “el juego en los sectores favorece el autoaprendizaje y el trabajo en equipo”. Organizar el área de juego en sectores o cajas temáticas dependerá del espacio y los bienes de cada institución, estos pueden ser:

- Hogar: este sector debe contar con accesorios propios de las casas, mesita, sillas, cocinita, muñecas. Para que los niños puedan desempeñar roles de la familia, recreando situaciones, conversaciones y conflictos vividos (MINEDU, 2009). Para Landa (2009) incrementa “el desarrollo socioemocional, el área de comunicación y matemáticas”.
- Construcción: este sector debe estar integrado por muñecos, animales, vehículos, bloques, cuerdas, tubos, etc. Para que los niños creen puentes, carreteras, fuertes o lo que su imaginación le permita (MINEDU, 2009). Incrementando su intelecto, pensamiento, lenguaje y creatividad. Además practiquen su coordinación y su facultad de percepción y análisis de un objeto (Chacón, 2013).
- Dramatización: para Chacón (2013) este sector ofrece a los niños ambientes para interpretar su mundo, asimilar y exteriorizar sus sentimientos. Debe contar con un teatrín, títeres, disfraces, telas; que les permitan a los niños representar diferentes roles desarrollando así su función simbólica, ya que utiliza destrezas del lenguaje, fortalece su amor propio y sus relaciones con los demás (MINEDU, 2009).
- Biblioteca: para Landa (2009) este sector permite a los niños descubrir palabras, letras, como suenan y como se escriben. Según el MINEDU (2009) debe estar implementada con cuentos, periódicos, papeles,

crayolas, colores y pizarra; para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades comunicativas y de escritura.

- Juegos en miniatura: para el MINEDU (2009) este sector cuenta con elementos de la realidad cotidiana, pero en pequeña escala para que puedan recrear diversas situaciones.
- Juegos tranquilos: como los rompecabezas, bloques lógicos, juegos de memoria o de desarrollo matemático (MINEDU, 2009). Según Chacón (2013) en esta área los niños ejecutarán acciones lúdicas de razonamiento y reflexión y resolución de problemas.

2.1.2. Secuencia metodológica. -

Según el MINEDU (2009) el juego libre en los sectores se debe dar en seis momentos ordenados sistemáticamente, estos son:

- a) Planificar: esta etapa consiste en reunirse la docente y los alumnos en un círculo, para recordar que es hora de jugar, establecer las normas de convivencia para evitar problemas y decidir que quieren jugar ese día, con qué y con quién.
- b) Organización: los niños se distribuirán en grupos por el salón según el sector elegido, iniciando el juego libre, es decir ellos usan los juguetes deseados y se agrupan con los niños de su preferencia.
- c) Ejecución: los niños comienzan a desarrollar su idea y decidirán el rol que desempeñará cada uno.
- d) Orden: los niños una vez culminada la hora de juego libre deberán guardar y ordenar los juguetes, además de preservar el orden de esta manera los niños guardarán sus experiencias.

- e) Socialización: después de guardar los materiales utilizados los niños y docente se reunirán y compartirán su experiencia, a que jugaron, con qué, con quién y cómo se sintieron, además se aprovechará esta oportunidad para brindar información sobre situaciones que generen duda o conflicto.
- f) Representación: en este espacio los niños representarán mediante un dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.

2.2. Beneficios del juego simbólico.-

El juego simbólico utilizado en la educación infantil tiene múltiples beneficios en los niños, según Moreano (2016) este fortalece las habilidades cognitivas y sociales del niño, ayuda a exteriorizar sus sentimientos, pensamientos y problemas que estén atravesando, es el pilar fundamental para afianzar las relaciones con su entorno ayudando a dominar y controlar sus emociones e impulsos, es un medio para buscar soluciones a un problema y para desarrollar sensibilidad ante las situaciones que se presenten.

Para Paulson, Shapiro y Leopold el juego simbólico promueve a que el niño amplíe su vocabulario fomentando así el uso espontáneo del lenguaje, además según Magos y Politi (como se citó en Cabarrocas, 2016) este promueve en los niños la relajación, creatividad y capacidad inventiva, asimismo Silva (2017) explica que el juego reduce la ansiedad, tensión, estrés, provocando un estado de alerta ideal para el aprendizaje.

Además para Pellegrini (como se citó en Mera, 2013) el juego simbólico ayuda a los niños a asimilar, comprender las reglas de las situaciones que representan dramáticamente y a discutir o renegociar aquellas con las que no esté de acuerdo. Para el Ministerio de Educación (2009) el juego simbólico permite al niño interpretar una realidad con objetos, siendo así una forma de expresión y expansión de su lenguaje y pensamiento, también ayudará a mejorar su coordinación motora.

Gracias al juego el niño puede ensayar nuevos roles, haciéndolos vivir situaciones nuevas, descubrir características de sí mismo, del medio y de las personas que lo rodean, ayuda a desarrollar la empatía ya que este se tiene que poner en el lugar del otro, impulsa la fantasía, creatividad y espontaneidad, fomenta la tolerancia, aprende el control de sus impulsos y expresar adecuadamente sus ideas, sentimientos y pensamientos (Öfele, 2017).

Pinedo (2017) menciona los siguientes beneficios del juego simbólico: fomenta la fantasía y la innovación, incentiva el aprendizaje de nuevos comportamientos, promueve el desarrollo de destrezas sociales como la labor en grupo, la negociación, la colaboración, la empatía, permite ampliar el vocabulario, disminuye el estrés y favorece la expresión de sentimientos, facilita el movimiento y mando de su propio cuerpo, facilita la comprensión del ambiente a su alrededor y la conducción de los objetos, fomenta el control propio y la autoestima, brinda autoseguridad, estimula la curiosidad, y ayuda a organizar el pensamiento.

2.3. El juego simbólico y el desarrollo del niño de acuerdo con el Currículo Nacional de la Educación Básica

Para el Ministerio de Educación (2016), los niños que se encuentran en el II Ciclo de Educación Inicial les corresponden las áreas curriculares de comunicación, personal social, psicomotriz, ciencia y tecnología y matemáticas.

La predominancia del juego simbólico a los dos años en el niño se asocia a un mejor desarrollo de la inteligencia, esto se ve reflejado posteriormente a los 5 o 6 años de edad, en el lenguaje, en sus habilidades de desarrollo personal, comprensión lectora, escritura y matemáticas (Silva, 2017)

2.3.1. Área de Comunicación. –

Para Natanson (como se citó en Bofarull, 2014) cuando los niños se pongan en el lugar del otro emplean el juego simbólico, como cuando juegan al papá y a la mamá recreando situaciones como hablar por teléfono, cocinar, dormir, esto ayudará a los niños a aprender el nombre de objetos y de las acciones incorporando nuevas palabras a su vocabulario lo que favorecerá la adquisición del lenguaje; además se pueden utilizar canciones para este fin, ya que estas son repetitivas y trabajan el metalenguaje.

Lyytinen (como se citó en la Comisión Multisectorial Primero la Infancia, 2016) realizó un estudio en 110 niñas y niños en el cual investigó la relación entre el desarrollo de la comunicación y juego simbólico, los resultados muestran que existe correlación entre las variables, además que los niños con un desarrollo temprano del lenguaje fueron expuestos a un mayor porcentaje de juego simbólico. Además, para el MINEDU (2009) el niño que juega simbólicamente utiliza el pensamiento y el lenguaje, lo que amplía su léxico, mejora su sintaxis, sus habilidades expresivas, su comprensión oral y lectora.

2.3.2. Área de Personal Social. -

El MINEDU (2015) afirma que el área de personal social para nivel de Educación Inicial atiende el desarrollo del niño de forma personal como individuo y social en relación con otros; señalan también que el juego simbólico en los infantes es una señal de maduración y crecimiento, gracias a este construyen su identidad, comprenden su cultura y asimilan su entorno.

Asimismo, el MINEDU (2009) sostiene que está principalmente involucrado en el desarrollo socioemocional de los niños, reforzando su autoestima y autonomía, consolida sus habilidades sociales ya que aprende a manejar sus emociones, resolver conflictos, respetar las reglas grupales y comunicarse con

efectividad con las personas que lo rodean.

2.3.3. Área Psicomotriz.

=

Quiroz y Arráez (2005) definen la palabra psicomotriz desde una concepción de unidad de la persona donde el tono muscular es esencial; pero además está formada por tres funciones: la cognitiva que confirma las actitudes de acuerdo a diversas situaciones, la afectiva que expresa sus emociones y la motriz que mantiene el movimiento y la postura. El juego simbólico en la psicomotricidad le permitirá desarrollar destrezas manuales, de coordinación y razonamiento con el objetivo que el infante logre el dominio de su cuerpo, aperture el conocimiento y la conquista de su mundo.

Los niños debido al juego simbólico descubren una nueva forma de relacionarse con la realidad, desde el punto de vista psicomotriz este ayuda a potenciar el desarrollo del cuerpo, de los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza; con la finalidad de obtener la maduración nerviosa, el control de sus emociones y estimular la coordinación del cuerpo (Ramírez, 2013).

La Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía (2010) señala que el juego psicomotor surge desde la infancia centrándose exclusivamente en su cuerpo y en las emociones que descubre; pero desde el momento que surge el juego simbólico el niño requiere de una superior precisión en sus acciones, obteniendo una mayor percepción a través de los sentidos, de la orientación espacio y tiempo, se mejora la postura, la estabilidad y la relajación, también se desarrolla las habilidades sociales, la colaboración, amistad y confianza.

2.3.4. Área de Ciencia y Tecnología. –

El MINEDU (2015) reconoce el valor de la educación en la ciencia y tecnología desde la infancia por el impacto que tiene en la comunidad y en la vida cotidiana de las personas, cuando el niño entra a la etapa de juego simbólico transforma los objetos, construye elementos de juego e imita animales o situaciones particulares según sus necesidades, para dar contestación a la dudas que pueda tener o para generar soluciones a un problema sencillo, incentivando la curiosidad, el descubrimiento, la sensibilidad y el cuidado por el medio ambiente.

2.3.5. Área de matemática. –

Para el MINEDU (2015) la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a resolver problemas que le suceden al hombre en su interacción con el medio, está presente en la vida diaria y es necesaria para un adecuado desenvolvimiento, los niños asimilan la matemática de manera más simple con el juego. Según Johnson (como se citó en MINEDU, 2009) existe correlación entre niveles superiores de juego simbólico y habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales, esta relación incrementa el reconocimiento de números y la facultad de entender la teoría de conjuntos, mejora la capacidad de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento y la comprensión de símbolos abstractos.

CONCLUSIONES

PRIMERA. -

El juego simbólico hace referencia al uso de los símbolos; donde las cosas que se utilizan tienen un valor agregado, simbolizando cosas ausentes. Dentro de sus teorías más relevantes tenemos al juego simbólico como expresión de inmadurez, concepción psicoanalítica del juego simbólico y el juego simbólico desde el punto de vista de Piaget, Vygotsky y Bruner. Los elementos del juego simbólico están divididos en no diferenciadores en donde incluye el componente motor, cognitivo y social; y los elementos diferenciadores en donde se encuentra la dimensión afectiva y la propósito de la tarea.

El juego simbólico tiene tres etapas, en la primera surgen los bosquejos simbólicos, en la segunda ese bosquejo se generaliza y finalmente en la tercera se socializa el simbolismo. Las funciones del juego simbólico son el desarrollo de un ambiente de juego, la exteriorización del mundo interior, el aprendizaje de juego de roles y una forma de vencer el ego. Las dimensiones del juego simbólico comprenden la descentración, sustitución, la integración y la planificación.

SEGUNDA. -

En el Perú la práctica del juego simbólico se da en base a la guía “La hora del juego libre en los sectores”, esta permite a los docentes planificar, organizar, ejecutar, ordenar, socializar y representar los 60 minutos de juego, donde los niños dramatizan situaciones en particular, fortaleciendo habilidades cognitivas como el lenguaje, la

memoria, la creatividad; motoras como la coordinación de su cuerpo; sociales y efectivas como la autoestima, el autocontrol, la empatía, la manifestación de su forma de pensar, sus emociones, y problemas.

TERCERA. -

El desarrollo del niño de acuerdo con el Currículo Nacional de la Educación Básica, se da en cinco áreas curriculares como la de comunicación que ayuda a la adquisición del lenguaje y mejorar su comprensión lectora; personal social donde refuerza su autoestima y a comunicarse con efectividad; psicomotriz que apoya a desarrollar destrezas manuales y de coordinación; ciencia y tecnología que incentiva su curiosidad y el respeto por el medio ambiente y matemática que refuerza el razonamiento y el reconocimiento de números.

REFERENCIAS CITADAS

- Alcocer, C., y Díaz, K. (2015). *El juego simbólico y la expresión corporal en los niños y niñas del nivel inicial de las Instituciones Educativas San Juan Apóstol y Hunter, Arequipa-2015* (Tesis de pregrado). Universidad Católica de Santa María, Perú.
- Bofarull, N. (2014). *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos del 2º ciclo de E.I.* (Trabajo de maestría). Universidad Internacional de la Rioja, España.
- Cabarrocas, N. (2016). *El juego simbólico: medio para el desarrollo de la competencia oral en el área de lengua inglesa. Una propuesta didáctica.* (Trabajo de pregrado). Universidad Internacional de la Rioja, España.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú.
- Chacón, S. (2013). *Sectores de aprendizaje* [Diapositivas]. Recuperado de <https://es.slideshare.net/sulioch/sectores-de-aprendizaje>
- Chávez, C. (2008). *El juego simbólico como forma de socialización en niños de preescolar* (Tesina de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Cuba, N., y Palma, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Perú.
- Educacion CR (22 de junio de 2017). Componentes del juego simbólico. Recuperado de <https://educacion573.wordpress.com/2017/06/22/componentes-del-juego-simbolico/>
- Escuela Infantil Donibane (s.f). *Proyecto y realización de una Propuesta de “Juego Simbólico”*. Recuperado de

http://ioc.xtec.cat/materials/FP/Materials/1752_EDI/EDI_1752_M04/web/html/WebContent/u4/media/proyecto_juego_simbolico_pamplona_1_.pdf

Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica* (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Tegucigalpa, México.

Farje, O. (10 de junio del 2013). Educación inicial debe priorizar juego y creatividad en niños y no apresurar aprendizaje. *ANDINA*. Recuperado de <http://andina.pe/agencia/noticia.aspx?id=461992>

Gómez, J. (2011). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Precop*, 10(4) ,4. Recuperado de: https://scp.com.co/precopold/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf

González, F. (2015). *El juego y su importancia como recurso para el abordaje del psiquismo infantil dentro de la Hora diagnóstica* (Trabajo de grado). Universidad de la República, Uruguay.

Guerra, M. (2010, diciembre). El Juego Simbólico. *Eduinnova*. Recuperado de <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>

Landa, M. (14 de junio 2009). Organización del espacio, sectores e aprendizaje y uso de materiales educativos en el nivel inicial [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://educacionlicenciadamorante.blogspot.com/2009/06/organizacion-del-espacio-se4ctores-de.html>

La Comisión Multisectorial para proponer los Lineamientos Primero la Infancia. (2016). *Componente Desarrollo y Aprendizaje de las niñas y niños de 0 a 5 años: documento técnico de sistematización de evidencias para lograr el desarrollo infantil temprano*. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/5091>

La Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía. (2010, Marzo). La Psicomotricidad en la Educación Infantil. *Temas para la Educación*. Recuperado de

- <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6949.pdf>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Luzzi, A., y Bardi, D. (2009). Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. *SciELO*, 16. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862009000100005
- Mateo, M. (2014). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de: http://www.macmillan.es/catalogo/formacion_profesional/castellano/fp_grado_superior/educacion_infantil/juego_infantil/download/juego_inf_cast_unidad.pdf
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mera, C. (2013,01 de junio). Beneficios del juego en el desarrollo integral de la niñez. *Revista Rayuela*. Recuperado de <http://revistarayuela.ednica.org.mx/article/beneficios-del-juego-en-el-desarrollo-integral-de-la-ni%C3%B1ez>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Moreano, D (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el Aula*. Recuperado de https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf
- Muñoz, L. (2012). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social* (Trabajo de grado). Universidad de Valladolid, España.
- Öfele, M. (Mayo del 2017). El valor del juego en el aprendizaje infantil,

- “*Jugando si se aprende*”. Ponencia llevada a cabo en el I Congreso Internacional de Educación Inicial, Lima, Perú.
- Organización, de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1980). *El niño y el juego planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas* (34). Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Pinedo, P. (2017). *El juego simbólico para mejorar el nivel de autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 189, barrio La Victoria, Distrito Huicungo-2016* (Proyecto de pregrado). Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Gran Pajatén”, Perú.
- Quiroz, V. y Arráez, J. (2005). Juego y psicomotricidad (Primera parte). *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (8), 24-91. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/3457/345732273004/>
- Ramírez, P. (2013). *El juego como medio para el desarrollo psicomotor del niño de preescolar* (Tesina de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Real Academia Española. (2017). Juego. *En diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Redondo, M. (2008). “EL juego infantil, su estudio y cómo abordarlo”. *Innovación y experiencia educativa*. Recuperado de <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>
- Silva, G. (Mayo del 2017). El juego simbólico en la educación inicial. “*Jugando si se aprende*”. Ponencia llevada a cabo en el I Congreso Internacional de Educación Inicial, Lima, Perú.
- Vidal, A. (29 de noviembre de 2014). Juego simbólico ¿Qué es? [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.simbolics.cat/cas/juego-simbolico-que-es/>

El juego simbólico en educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%	7%	0%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
3	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	1%
7	reunir.unir.net Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	<1%

9	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
11	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words