



Universidad Abierta Interamericana

Facultad de Ciencias de la Educación y Psicopedagogía

El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la comunicación e interacción social en niños de 5 años del Nivel Inicial

Trabajo final para optar por el título de Licenciada en Psicopedagogía y
Profesora de Psicopedagogía

Estudiante: Valentina Magliotto

Febrero 2025

Agradecimientos

Para comenzar quiero agradecerle a mi familia, mi Mamá por demostrarme que todo lo que me proponga en la vida puedo cumplirlo, por ser mi ejemplo resiliente y mi motor. A mi Papá por ser quien siempre me espera con los brazos abiertos para un abrazo cada vez que lo necesito, y por apoyarme en cada decisión que tome. A mi hermana, Francisca, por ser mi mejor amiga, mi compañera en la vida, quien me escucha, me aconseja y me cuida. Este y todos mis logros son posibles gracias a su acompañamiento y ánimo. Son lo más grande que tengo.

Gracias a mis amigas Ari, Giuli, Sol y Cami por ser quienes me aplauden en cada paso que doy. Ustedes son mi refugio especial, mi contención y mi lugar feliz. Soy muy afortunada de pasar la vida a su lado.

Gracias a mis abuelos y tíos por impulsarme a crecer cada vez más. Siempre me cuidaron y confiaron en mí.

Gracias a mi pareja por aguantar mis días y noches de estudio, mis llantos de estrés e impulsarme cada vez que pense que no podía.

Quiero agradecerles a todos los docentes que acompañaron mi camino en esta etapa de estudio, cada uno de ellos me brindó los saberes y conocimientos para poder terminar esta carrera y formarme como profesional.

Gracias a cada maestra de Nivel Inicial que participó y aportó su sabiduría para que pueda desarrollar y llevar a cabo este trabajo final.

Gracias Profe, Sabrina, por guiar mi proceso de Tesis.

Resumen: El presente trabajo investiga la importancia de la implementación del Juego Simbólico como estrategia para el proceso de socialización entre niños en salas de 5 años del Nivel Inicial. La investigación permite conocer los espacios lúdicos que favorecen el proceso comunicacional entre pares, qué materiales se emplean en diversos contextos para enriquecer y potenciar el acto lúdico, y las estrategias utilizadas con frecuencia por los docentes para beneficiar la comunicación en el juego.

Para el desarrollo de esta investigación se realizaron entrevistas semi- estructuradas a docentes pertenecientes a un Jardín de Infantes del Municipio de Merlo que estén a cargo de las salas de niños de 5 años. A partir de los testimonios se observó qué tipos de juego eligen los niños de esta edad, cómo son las situaciones comunicativas que se originan del espacio de juego, y cuáles son las consecuencias favorables partiendo de este tipo de estrategia lúdica.

Los resultados alcanzados permiten evidenciar que las docentes utilizan este método de juego en las planificaciones y contenidos desarrollados en el Nivel Inicial, se involucran e intervienen en las propuestas lúdicas para favorecer el juego brindando diferentes recursos, fomentan la creatividad y consolidan diversos valores sociales partiendo de un contexto de respeto.

Palabras Clave: Juego- Juego Simbólico- Comunicación- Socialización- Estrategias Lúdicas- Nivel Inicial.

Índice

1. Introducción.....	4
2. Estado del Arte	7
3. El Juego	9
3.1 Definiciones y características del Juego.....	9
3.1.2 El Juego en el Nivel Inicial.....	12
3.2 El Juego Simbólico	13
3.2.1 Símbolo: Concepto y definiciones.	13
3.2.2 Actividad lúdica de “Como si..”	15
3.2.3 Aportes de Piaget y su teoría	16
3.2.4 Tipos de Juego Simbólico.....	17
3.2.5 Espacios para el juego simbólico.....	19
3.3 La comunicación.....	21
3.3.1 El lenguaje y su uso social.....	22
4. Encuadre Metodológico	24
5. Análisis e Interpretación de Datos.....	25
5.1 El Uso del Juego Simbólico como Estrategia de Socialización en el Nivel Inicial ..	25
5.2 Espacios lúdicos favorecedores de la socialización entre niños.....	27
5.3 Estrategias utilizadas por los docentes para posibilitar la comunicación	29
6.Aportes desde el campo de la psicopedagogía para potenciar el desarrollo de la comunicación de los alumnos	31
7.Conclusiones	33
8. Referencias Bibliográficas	35
9. Anexos	37
9.1 Modelo de Entrevista.....	37
9.2 Grilla de Análisis	37

1. Introducción

El juego es un medio de expresión y comunicación primordial durante la infancia (Pearson, 2020).

Gran parte de la sociedad actual se encuentra atravesada por la era de la tecnología, donde los niños, sin importar su clase socioeconómica, en su mayoría, son expuestos desde edades muy tempranas a actividades, juegos y/o videos por pantallas de celulares, tablets, smart TVs, computadoras y consolas de videojuegos, imposibilitando y reduciendo la utilización de otros recursos imprescindibles para el desarrollo de la creatividad, imaginación y comunicación del niño.

Según Siraj-Blatchford (2004), la tecnología educativa no es habitualmente vista como un asunto inherente a la ciudadanía. Sin embargo, en la medida en que tomamos decisiones tecnológicas y las implementamos en nuestro entorno, estamos simultáneamente transformándonos a nosotros mismos.

El paradigma de la actualidad propone a la tecnología como un recurso para agilizar ciertas cuestiones del ser humano, por lo que se considera que el uso de dispositivos tecnológicos conlleva a la repercusión de manera positiva en nuestras vidas. Aunque, como todo desarrollo, conserva su lado positivo y negativo.

Siraj- Blatchford afirma que el avance tecnológico impacta significativamente en nuestras estructuras de pensamiento, en nuestros modos de vida, e incluso en la forma en que nos concebimos como sujetos.

Por lo tanto, el uso de los recursos digitales impacta en nuestra forma de ser, de ver, de pensar y de actuar.

Así pues, si nos entregamos a esta postura, el momento de juego del niño se ve limitado a un momento solitario donde el mismo interacciona con un medio ficticio y no posee intercambio comunicativo más que la información que le demuestra el medio al que se encuentra expuesto.

Por sobre todo, en los niños de edades tempranas, cabe destacar la importancia del uso medido de estos recursos. El infante debe criarse en un ambiente donde, tanto los recursos digitales, como los medios de interrelación personales le sean brindados de manera ecuánime. En cuanto a esta temática en particular, la Organización Mundial de la Salud (2018, citado en Maggio 2022) prohíbe el uso de dispositivos electrónicos a menores de 2 años y aconseja restringir el uso de los mismos en niños de entre 2 y 5 años a 45 minutos semanales.

Por otro lado, el niño que dispone de ambientes adecuados tiene la posibilidad de ejercer y desarrollar, a través del juego libre, sus competencias y sus procesos cognitivos, motores,

sociales, y afectivos para relacionarse con más facilidad con las personas de su entorno (Vecchi, 2013).

En cuanto al juego libre como herramienta de aprendizaje y goce para los niños, pierde interés, se reduce su empleo y, en algunos casos, se relega de sus necesidades básicas.

En el presente trabajo de investigación se realizará un análisis acerca de los aportes que presenta el juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la comunicación e interacción social en niños y niñas de 5 años del Nivel Inicial en una institución de gestión privada, ubicada en el distrito de Merlo, Zona Oeste del Gran Buenos Aires durante el año 2024.

Como aspecto central de este trabajo final, se reconoce este tipo de juego como estrategia que permite que los niños representen e interpreten situaciones de la vida real, facilitando el aprendizaje de habilidades sociales y de comunicación (Campos. L, 2011).

Se dispone del juego simbólico como ambiente de intercambio e interrelación entre los niños y niñas que lo protagonizan, y se resalta la importancia de disponer de este espacio durante el tiempo que el niño pase en la institución escolar para la contribución de la comunicación socioemocional de los mismos.

Considerando estas reflexiones, la trascendencia de esta investigación se enfoca en el rol que los niños tienen al momento del juego libre. Este estudio apunta al juego simbólico como herramienta para el desarrollo de la comunicación y dinamismo de interacción entre los niños que forman parte a la hora de jugar, y su incrementación para la interacción social y futuros intercambios.

En el marco de la situación problemática, se plantea el siguiente interrogante: ¿Qué aportes presenta el juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la comunicación e interacción social en niños y niñas de 5 años de edad en el Nivel Inicial?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Indagar acerca de los aportes que presenta el juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la comunicación e interacción social en niños y niñas de 5 años de edad en el Nivel Inicial.

Objetivos Específicos

- Explorar y examinar cómo los niños de 5 años de edad se relacionan socialmente a partir del juego simbólico, y cómo el mismo beneficia su forma de comunicar.

- Determinar qué contextos y espacios lúdicos son favorecedores para que surja el juego simbólico y su socialización con pares en sala de 5 años del Nivel Inicial.
- Caracterizar las estrategias que posibiliten el juego simbólico para llevar a cabo la comunicación entre niños y niñas de 5 años en el Nivel Inicial.

2. Estado del Arte

Diferentes estudios han abordado el tema del juego simbólico como estrategia para la educación de niños y niñas en el nivel Inicial y nivel Primario. Sin embargo, no se han encontrado investigaciones que brinden aportes de la importancia de esta estrategia para el desarrollo comunicativo e interacciones sociales entre niños y niñas de preescolar. A continuación, se procede a realizar un recorrido primero por investigaciones que abordan la formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles, y por último, las que guardan más similitud por lo propuesto en este trabajo que son aquellas investigaciones que se centran en el juego simbólico como estrategia de expresión oral y el rol del maestro frente a la construcción de este estilo de juego en niños. Para la selección de antecedentes se realizó un recorte geográfico limitado a los países de habla hispana, mientras que se acotó temporalmente la búsqueda a los últimos quince años. A continuación, se presentan los estudios encontrados.

En el trabajo realizado por Gonzalez Moreno *et al.* (2014) para su Tesis final de Psicología para la Fundación Universitaria Los Libertadores, en Bogotá, Colombia, desarrollan un estudio acerca de la función simbólica en el proceso de formación de niños en etapa preescolar durante el juego temático de roles sociales. En el trabajo se describe la importancia del desarrollo de la función simbólica para los niños de preescolar y por qué tiene relevancia que se desarrolle en esta edad previa al primer año de etapa escolar. Se utiliza el método experimental formativo para identificar el desarrollo de la función simbólica del grupo de niños a los que se estudia, y como estrategia el juego temático de roles sociales. Los resultados a los que llegaron las investigadoras establecen el valor que tiene el desarrollo de la función simbólica en niños y niñas de preescolar para prevenir dificultades en el aprendizaje, desarrollo y fomentar habilidades características de aquella etapa de la vida de los niños.

Una de las autoras nombradas previamente, Gonzalez Moreno (2015), realiza una investigación en Bogotá, Colombia, con el objetivo de explicar de qué manera es posible formar la función simbólica por medio del juego de roles sociales en niños y niñas de etapa preescolar. Describe al juego de roles temáticos sociales de manera significativa e indispensable para que los niños puedan involucrar aspectos emocionales y realizar actividades relacionadas a su vida diaria conjuntas con fantasía. A partir de esta explicación se evidencia el orden del niño hacia el sentido de la vida. La metodología de estudio se orienta mediante el método experimental formativo propuesto por Vigotsky, y se aplica en un grupo de veinte niños quienes cursan el año preescolar. La autora afirma que el juego temático de roles sociales es un medio de relación social para los infantes, generan nuevas formas de pensamientos y posibilita la resolución de

situaciones que se le presenten de manera creativa. Como resultado se resalta el papel elemental de este tipo de juegos en el desarrollo del pensamiento para los niños y niñas de nivel preescolar.

A lo largo de los estudios realizados acerca del juego simbólico y su empleo en los niños, se observan diferentes perspectivas, pero una de ellas se destaca en investigar las instalaciones para que surja el juego como espacio intersubjetivo de relación. En España, Ruiz de Velasco Galvez *et al.* (2023), revelan una propuesta educativa para favorecer la creación simbólica de los niños. Los autores realizan su investigación partiendo de la puesta en práctica de la propuesta previamente resaltada en niñas y niños de 2 y 3 años de edad sumidos en el primer ciclo de la escuela infantil. A lo largo del artículo se resaltan notables concepciones como la *zona intermedia* definida como realidad experiencial del niño donde confluyen el mundo interno y la realidad exterior, y se brindan propuestas de instalaciones de juego para recrear un espacio noble en contextos de simbolización. Los autores resaltan la tarea significativa del adulto acompañante en este estilo de juego y el correcto rol que debe cumplir para crear un espacio de juego franco. Los dos investigadores concluyen su estudio acentuando la importancia del espacio lúdico para la conformación del psiquismo del niño, partiendo de sus propios pensamientos y su vínculo con el mundo exterior. Es a partir de las relaciones intersubjetivas que el niño vaya teniendo a través del encuentro en el juego libre, donde comenzará a expresar y comunicar emociones, afectos y cuidados. En función de su creación simbólica, el infante recrea el deseo de crecer, el cuidado propio y de otros, la aceptación y el valor.

En la investigación de Villalobos (2009) para la Universidad del Valle, Colombia, se plantea como situación problemática la amenaza que se refleja en los juguetes que hoy en día son utilizados por los infantes. El cese de la creación de los juegos propios dados a luz por el niño a través de un objeto sin fin particular a quien se le adjudican variedad de funciones simbólicas queda reducido al uso de juguetes que vienen listos y programados para ser manipulados por el niño con cierto fin definido, dejando de lado la oportunidad a la imaginación y creación por parte del niño. Bajo esta problemática, la autora propone una investigación e intervención con el objetivo de brindar una reflexión comprensiva del juego para rescatar al niño como jugador. Es entonces que se plantea el rol del maestro relevante ante esta situación. Se presencian momentos de juego por parte de la investigadora para poder justificar su campo de estudio en niños de 3 a 5 años de edad en una institución escolar seccionados por años. En conclusión, a su investigación, la autora afirma la necesidad del maestro de dar lugar a generar experiencias de sentido a sus alumnos, y acompañar los espacios situacionales donde ellos puedan manipular y construir su propia creatividad simbólica.

En cuanto al caso de investigación de Valles Medina y Ríos Arriaga (2022) para el Centro Universitario de Guantánamo, Cuba, se presenta como problemática la deficiencia en la expresión oral de los niños que arriban al primer año de la escuela primaria, justificados con estadísticas referentes del país previamente nombrado. Los autores proponen al juego simbólico como respuesta a este deficiente, logrando así que su investigación provea sus bases a la revisión bibliográfica para poder alcanzar un marco de conclusiones y justificaciones para este estilo de juegos en utilización como estrategia para la comunicación en estudiantes de edad de preescolar. En el desarrollo de la investigación se profundizan diversos motivos por los cuales los niños no alcanzan el nivel de expresión oral requerido para la escuela primaria, los cuales pueden ser por factores psicológicos, factores emocionales y trastornos sociales. A partir de los documentos trabajados en su investigación, se expone al juego libre como estrategia para el aprendizaje formal, donde surge un espacio de socialización, comprensión y convivencia para los participantes. De acuerdo con los resultados de la exploración de varios artículos científicos, se logra la conclusión de que las actividades didácticas contextualizadas al nivel del alumnado de determinado grupo y talleres dirigidos al proceso de enseñanza - aprendizaje a partir del juego simbólico, son estrategias que permiten recuperar la capacidad de expresión oral.

Luego de estudiar las investigaciones consultadas, las cuales indagan sobre el juego simbólico desde diferentes perspectivas, algunas enfocadas en la formación de la función simbólica en la edad infantil y por medio del juego temático de roles sociales (González Moreno *et al*, 2015), otras haciendo hincapié en las instalaciones de juego y espacios lúdicos (Ruiz de Velasco Galvez, A., & Abad Molina, J., 2023), por otro lado demás investigaciones referente al rol del maestro frente a la construcción de este tipo de juegos (Villalobos, M. E., 2009), y por último, quienes estudiaron al juego simbólico como estrategia para la expresión oral (Valles Medina *et al*, 2022), se hace notoria la importancia de resaltar que el juego simbólico es una estrategia que posee valor significativo en la práctica con niños de edades de Nivel Inicial. Por lo tanto, indagar sobre los aportes que presenta la disposición de este estilo de juego como estrategia para el desarrollo de la comunicación e interacción social en niños y niñas de preescolar adquiere relevancia por las contribuciones del mismo en el área educativa.

3. El Juego

3.1 Definiciones y características del Juego

La palabra *Juego* es un término que traslada nuestra memoria a la infancia. Para la mayoría de las personas, el juego es una actividad para niños, una tarea en la que los infantes

son los protagonistas y autores de su propio juego. Aunque, por decir verdad, todas las personas juegan a lo largo de su vida.

En *Homo Ludens* (2007) se caracteriza al juego como función de carácter cultural y no tiene fronteras. En otras palabras, todas las personas sin importar su origen o edad juegan. Esta actividad es inherente a la naturaleza humana y puede ser de práctica social.

La función de jugar se desarrolla de diferente manera en cada etapa de la vida. Cuando somos pequeños, nuestro propósito es jugar, jugar para divertirnos, aprender y comunicarnos. A medida que vamos creciendo, también practicamos la acción lúdica, pero por el simple hecho entretenernos y pasar el rato. En la adultez, el juego pasa a ser practicado como actividad social en momentos de ocio.

Por lo tanto, se considera esta actividad como una acción libre, innata y sin finalidad alguna. Pero ¿qué es realmente el juego?

El diccionario de la Real Academia Española define la palabra juego como ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

No obstante, existen numerosas definiciones para la palabra Juego originadas por varios autores. Cada una de ellas es diferente a la otra, por lo que no existe una única definición objetiva de esta palabra y su significado.

Una interpretación relevante para esta palabra es la descrita por el filósofo e historiador neerlandés Huizinga (2007) en su libro *Homo Ludens* quien considera al ser humano como hombre que juega. Su definición es significativa e interesante ya que explica el juego como una variable de la vida cultural. Plantea este término como rasgo importante de todas las culturas del mundo, dado que se desarrolla como un factor innato del ser humano, es decir, el juego no puede ser negado por ningún ser pensante. Afirma que el juego es una actividad que se desarrolla de forma libre a lo largo de la vida del hombre, por lo que en el juego no deben existir los mandatos; si así fuese el caso, se perdería su esencia natural.

Durante la actividad lúdica no existe el bien ni el mal, nada está acertado ni nada es erróneo. Como resalta Huizinga (2007), el juego es una actividad espiritual, es decir, no se rige por una función moral. Se caracteriza como una función irracional. Asumiendo esta afirmación, se adhiere la reflexión de que no solo el ser humano es el que juega, sino que también el animal es participante de esta práctica. El juego no se rige por la razón, motivo por el cual actúa en el mundo animal.

Además, enuncia una conexión entre el juego y la cultura. Esta función social llena de sentido se caracteriza por transmitir valores y costumbres de entre generaciones y puede ser llevada a cabo por el individuo en cualquiera edad de la vida. Dicho en otras palabras, es un

factor social que no se encuentra arraigado a ninguna etapa de la cultura. Para el autor, el niño juega porque encuentra gusto en ello, y en ese placer es donde se halla su libertad. Pero describe al juego para el hombre como algo superfluo, que puede ser abandonado en cualquier momento sin necesidad de que llegue a su fin.

Como previamente fue mencionado, Huizinga, caracteriza al juego como acción llena de libertad. Así mismo, especifica que la actividad de juego consiste en escapar de la vida habitual a un ambiente que no tiene tendencia más que la evocada por la persona que juega. Como se presenta en el caso del juego del “como si”. El infante como ser social, sabe que su juego no es una producción verdadera, sino más bien una broma. No obstante, una característica propia de esta acción es el titubeo constante entre lo “en serio” y la broma. Por tal razón, el juego en su desarrollo puede introducir de manera tan seria al jugador que se deje de lado esa picardía y pase a ser una actividad puramente consciente y real.

Por añadidura, en el libro *Homo Ludens*, se destaca al lenguaje como rasgo imprescindible de la actividad lúdica. Como adhiere el autor “Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado” (2007, p. 16).

Otra definición notoria de la actividad lúdica es la expuesta por la Psicopedagoga Argentina Maria Rufina Pearson (2020) en su libro *Una Forma Diferente de Aprender*, donde define al juego en la infancia como actividad donde surge la comunicación, caracterizándose, así como un medio de expresión.

La autora realiza un aporte pedagógico al significado de la palabra Juego. Según Pearson (2020), existen dos tipos de juego. Por un lado, el juego en sí mismo, y por otro, el juego que pretende un objetivo de aprendizaje. Pearson le adjudica una perspectiva a la palabra ligada al aprendizaje. Explica la actividad lúdica como medio por el cual los niños pueden obtener estrategias para construir y alcanzar un aprendizaje de manera más atractiva y motivadora.

Una contribución desde la perspectiva del psicoanálisis al término juego es brindada por la Psicopedagoga y Psicoanalista Baraldi (1999) en su libro *Jugar es Cosa Seria* donde denomina a la acción lúdica como “(...) efecto de un trabajo que el infante realiza. Trabajo que como tal tiene su especificidad, su lógica y su finalidad” (p. 23). La autora realiza un aporte a la palabra juego explícitamente dirigido al momento de la infancia y niega la suposición de que el juego es un oponente a la actividad de aprendizaje.

Al igual que Huizinga (2007), esta autora resalta la conexión entre el juego y el lenguaje. Según Baraldi (1999), para que el niño pueda llevar a cabo su juego, se necesitan al menos algunas palabras que puedan ser emitidas por él. Pues, es la palabra quien permitirá que el infante construya su propio juguete y le atribuya su sentido personalizado, atribuyéndole vida

y función al objeto. Como es el ejemplo de utilizar una tela como capa de superhéroe o para formar un iglú.

Más allá del lenguaje y la palabra, el niño necesita adjudicar una trama al juego, es decir, una escena donde él pueda llevar a cabo su propia fantasía. Es a través de este marco donde el niño va a entramar una ficción que le permitirá enmascarar la realidad e instalar su propia organización de juego.

La autora realiza un último aporte añadiendo y destacando que un factor indispensable para el desarrollo del momento lúdico es el deseo. Describe esta variable como preexistente en el niño e inmanente para su naturaleza como infante.

3.1.2 El Juego en el Nivel Inicial

Huizinga (2007) describe al juego como una acción inherente al ser humano, por lo tanto, el hombre por naturaleza juega. A su vez el juego puede presentarse en diferentes etapas de la vida, pero donde toma protagonismo y total relevancia es en la infancia. El niño aprende valores y creencias de su vida cotidiana a través de la acción lúdica, como también, comienza a poner a prueba sus diferentes funciones ejecutivas.

Siendo el juego un rasgo esencial en la vida de los infantes, se procede a describir cómo se lleva a cabo esta actividad en el nivel inicial, la importancia que se le otorga y cómo puede lograr significados en el niño.

El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la nación Argentina (2005) manifiesta al juego como una necesidad y responsabilidad que debe llevarse a cabo en los jardines de infantes, ya que permite un desarrollo integral de los niños. A pesar de los diferentes contextos sociales, el juego debe disponerse de manera universal en cada sala de clases en la educación inicial, razón por la cual la práctica lúdica debe presentarse en los diseños curriculares y planificaciones de los profesores.

Según el artículo El Juego en la Infancia y en el Nivel Inicial (2005) se debe enseñar a jugar, y para que esta acción pueda llegar a su objetivo, el maestro o la maestra debe jugar también. El profesor debe convocar a los niños a jugar utilizando una variedad de estrategias enriquecedoras para esta actividad. Dos categorías de juego que pueden emplearse para incentivar varias áreas cognitivas en los niños son: el juego trabajo y el juego dramático. El primero de los nombrados se caracteriza por ser juegos de construcción. En esta actividad los niños se posicionan como protagonistas de un desafío que eligen a través de los contenidos y actividades vistas durante el tiempo de clase previo y que les fue interesante a partir de su propia consideración. A través de esta clase de actividades expresan diferentes aprendizajes sociales,

como ser autónomos, y emplean procesos cognitivos y ejecutivos como resolución de problemas, toma de decisiones, combinación y anticipación. Además, al ser un juego de carácter social, invita a poner a prueba su comunicación y verbalización. Por su lado, el juego dramático también desarrolla herramientas y aprendizajes sociales, ya que se caracteriza por ser un juego colectivo con la intención de exponer una situación que se imita o se inventa. Este juego posee atributos básicos de una narración como personajes, tiempo, espacio, conflicto y resolución. En esta actividad lúdica de roles es necesario que el maestro planifique variedad de alternativas de recursos que posibiliten a los niños ampliar su ficción dramática, como la oferta de diversos objetos o ideas con el objetivo de que los niños amplíen y complejicen el contenido de las actividades lúdicas que se llevarán a cabo. Es relevante destacar la conexión interna existente entre el juego de construcción y el juego de dramatización ya que el primero permite el armado de escenarios lúdicos posibles para utilizar en futuras historias a jugar.

El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la nación Argentina (2005) considera al juego como un contenido a enseñar independientemente de las áreas, y lo describe como herramienta de producción cognitiva imprescindible para el aprendizaje de contenidos específicos. La actividad de juego presenta un contexto de encuentro y comunicación para los niños que forman parte de ese juego, por lo que les atribuye variedad de modos de hacer o producir y comunicarse.

(...) el juego participa de la construcción de la inteligencia por la variedad y complejidad de procesos cognitivos y afectivos que impone. Los chicos no se dan cuenta, no sienten esta compleja y estructural actividad mental pero lo cierto es que solo el juego hace que ellos trabajen tanto intelectualmente pasándola tan bien (p. 7).

Por ende, se comprende al juego como herramienta novedosa para desarrollar y potenciar habilidades del niño esenciales para su desarrollo cognitivo, social y educativo.

3.2 El Juego Simbólico

3.2.1 Símbolo: Concepto y definiciones.

Para lograr una correcta definición y comprensión de qué es el Juego Simbólico, es relevante brindar una acertada exposición de lo que se considera *símbolo*. El memorable lingüista, semiólogo y filósofo suizo, De Saussure (1945) en su libro *Curso de Lingüística General* realiza un aporte significativo a la definición de signo. El lingüista lo define como

entidad psíquica representada por un concepto y una imagen acústica. Para comprender en profundidad, niega la suposición de imagen acústica como proveniente del sonido, y, por el contrario, la denomina como huella psíquica representada en el ser humano a través de la lengua materna. En otras palabras, este último concepto puede ser evidenciado cuando dejamos que nuestra mente hable por sí sola, sin emitir una palabra hacia el exterior, sino que nuestros pensamientos son efectivamente representados con palabras de nuestra lengua madre. Estas dos variantes que dan forma al signo se encuentran estrechamente unidas y se reclaman de forma recíproca. Asimismo, el autor afirma que estas dos concepciones de concepto e imagen acústica pueden ser reemplazadas por significado y significante.

Un ejemplo de este sistema de constituyentes del signo puede ser el siguiente. Imaginemos que el concepto es árbol, puede ser representado por la imagen mental que tenemos los seres humanos acerca del árbol; la imagen acústica sería la palabra árbol en la lengua madre que disponga cada persona. Pues, entonces, el signo sería la retroacción entre la imagen mental que tenemos de árbol y la palabra que en nuestra lengua materna lo representa.

Adhiriendo a la explicación de signo, Saussure plantea que la palabra *símbolo* puede reemplazar la palabra signo. Y la caracteriza de la siguiente forma:

El símbolo tiene por carácter no ser nunca completamente arbitrario; no está vacío: hay un rudimento de vínculo natural entre el significante y el significado. El símbolo de la justicia, la balanza, no podría reemplazarse por otro objeto cualquiera, un carro, por ejemplo (p.94).

Este concepto histórico y lingüístico de signo nos acerca a la noción de símbolo y porque el mismo es importante en el desarrollo cognitivo de los infantes. Sin embargo, haciendo a un lado la lingüística, los profesionales Ruiz Velasco de Galvez *et al.* (2011), en su libro *El Juego Simbólico*, describen a la función simbólica como “la capacidad que tiene el ser humano de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidas por los sentidos” (p. 29).

El dúo de autores afirma que la función simbólica es la responsable de permitir la evocación de la ausencia en las personas, y a su vez, es la generadora de dos instrumentos: el símbolo y el signo. El primero puede ser representado por el significante construido por el sujeto y que guarda semejanza con su significado. Siendo así la imagen que representa un concepto. Por otro lado, el signo es arbitrario y colectivo. Más allá de la definición propia de cada uno, cabe destacar la diferencia entre ambos términos. El símbolo es la forma que tiene

cada individuo de exteriorizar un pensamiento, mientras que el signo es impuesto y debe ser aprendido y aceptado.

3.2.2 Actividad lúdica de “Como si..”

Con la previa introducción de lo que es el símbolo se procede a retomar la idea de juego simbólico y su importancia para el desarrollo del aprendizaje y comunicación del infante.

Ruiz de Velasco Galvez *et al.* (2011) realizan un gran aporte de la definición de juego simbólico. Ambos autores acuerdan que el rasgo más importante de esta actividad es jugar a hacer *como si*. Es un juego de ficción donde sus protagonistas, gracias a la capacidad de manejar los símbolos incorporados, o según Saussure (1945) los significantes, logran hacerse a un lado de la realidad y evocar una situación ficticia. Así mismo, nombran al juego como medio que permite el aprendizaje a través de la práctica, y en el caso del juego simbólico, permite aprender la realidad de la vida.

Pues bien, si optamos por esta última aclaración, se puede expresar que el juego simbólico es importante para la incorporación de valores, creencias y sello cultural. Ya que, a partir del placer generado al jugar y la imitación del como si, van a permitir ciertas incorporaciones necesarias para el desarrollo de su vida personal y social. Adhiriendo las palabras de Ruiz de Velasco Galvez *et al.* (2011), justifican al juego como medio por el cual poder explorar la vida, lo que ella acontece y cómo afecta al niño según la situación de juego que se presente. “Mediante la recreación del juego, el niño reproduce e interpreta actitudes, modelos y comportamientos captados de un mundo que no es fácil de comprender y asimilar, pero que es indispensable conocer” (p.102).

Huizinga (2007) en su libro previamente mencionado *Homo Ludens* realiza una mención del juego simbólico, y resalta lo consciente que es el niño cuándo juega a *como si*, de que todo ese juego es pura broma, por lo tanto, una ficción. Para explicar su idea, presenta una situación a modo de ejemplo entre un padre y un niño.

El padre encuentra a su hijo de 4 años sentado en la primera silla de una fila de ellas, jugando al “tren”. Acaricia al nene, pero este le dice: “Papá, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es de verdad”. En este *como si*, del juego reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma opuesto a lo que va en serio (p. 21).

Ahora bien, este tipo de juego tiene su origen en la concepción de símbolo, y el símbolo tiene su origen en el niño a determinada edad de su desarrollo. Es interesante y adecuado poder describir cómo y en qué momento surge la noción del símbolo en el niño.

3.2.3 Aportes de Piaget y su teoría

Previamente han sido mencionados los términos símbolo, signo y su relación con la lengua materna del individuo para así poder comprender qué es el símbolo y qué relevancia posee en vínculo con el juego. Jean Piaget, psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo, declara en su teoría acerca de la génesis del pensamiento que el lenguaje es la fuente del pensamiento, y que a la par del lenguaje se desarrolla la formación de la función simbólica.

Para entender esta conexión, Piaget (1991), en su libro *Seis Estudios de Psicología*, explica que el niño entre los 0 y 2 años de vida se encuentra atravesando la etapa de juego de funciones sensorio- motrices. En este periodo el pequeño no posee un desarrollo del lenguaje, como tampoco intervención del pensamiento o vida social. Solamente, el niño acciona movimientos y percepciones. Luego, atravesando los 2 años a los 7 años de vida, el niño entra en la etapa preoperacional del juego. Esta etapa es imprescindible e importante para el desarrollo de las herramientas cognitivas y conductuales del infante. Es en este periodo donde comienza a intervenir el pensamiento en su juego, un pensamiento puramente individual. Este juego es llamado Juego Simbólico o Juego de imaginación e imitación. En esta etapa de juego es donde se iniciarán los pensamientos egocéntricos, y surgirán por incorporación o asimilación, y donde se excluirá toda objetividad. Piaget define al pensamiento egocéntrico como “(...) función que consiste en satisfacer al yo mediante una transformación de lo real en función de sus deseos” (p. 36). Añadiendo a este pensamiento, el autor, afirma que en esta actividad simbólica surge un intento deformante de la realidad al yo, y la causa de que se lo nombre como simbólico es porque interviene el pensamiento imaginativo constituido por la imagen o el símbolo.

Saussure menciona al símbolo lingüístico propiamente relacionado con el desarrollo del lenguaje. Por su parte, Piaget (1991), considera que, gracias a la aparición del lenguaje, el niño es capaz de poder evocar situaciones que no ocurren en el presente, es decir, no actuales. Por lo que se puede demostrar que, gracias al aporte de este memorable psicólogo suizo, el pensamiento y el lenguaje son dos rasgos inherentes al juego simbólico. Aunque, más adelante en su investigación, Piaget declara que no es solo el lenguaje el que permite evocar situaciones pasadas, sino que las representaciones individuales poseen un papel imprescindible en el desarrollo del simbolismo o función simbólica en el niño. Ejemplifica esta función con el siguiente fragmento:

La primera forma de juego simbólico que he observado en uno de mis hijos ha consistido en hacer ver que dormía: una mañana, totalmente despierto, y sentado sobre la cama de su madre, el niño ve una esquina de la sabana que le recuerda

la de su almohada (debo decir que el niño, para dormirse, tenía siempre en su mano la esquina de su almohada a la vez que introducía el pulgar de esa misma mano en su boca); entonces cogió la esquina de la sabana, muy fuertemente en su mano, introdujo su pulgar en la boca, cerró los ojos y, mientras continuaba sentado, sonrió ampliamente (p. 113).

Este ejemplo representa la actividad lúdica simbólica sin presentar lenguaje alguno, lo único que el niño utiliza para la imitación son los gestos apropiados que normalmente acompañan esa acción representada. Gracias a este ejemplo y explicación, Piaget (1991) concluye su teoría afirmando que no es solo el lenguaje la variable que permite en el niño llevar a cabo la evocación de acciones pasadas en el acto lúdico, sino que también se testimonia que las representaciones o imitaciones diferidas también permiten evocar situaciones de contextos antiguos, gracias a que comienzan a formarse las imágenes en este periodo de desarrollo del niño, concebidas como símbolos de los objetos quienes pueden provocar una imitación interiorizada.

Han sido explicados los aportes Piagetianos a la confección de símbolos y su paralelo vínculo con el desarrollo del lenguaje del niño y posterior ejecución del pensamiento. En otras palabras, es en la etapa de desarrollo preoperacional donde, según Piaget, comienza a desarrollarse el lenguaje que provoca la fuente de pensamientos para los niños. En este estadio es donde el niño comienza a consolidar sus propios pensamientos egocéntricos acerca de la vida. No obstante, también, se genera el desarrollo de las imágenes a través de la conducta representativa.

Como actividad general que engloba todas estas herramientas que el infante ha comenzado a desarrollar, surge el Juego Simbólico, con el objetivo de evocar situaciones pasadas en un momento presente, y se genera a través de las facultades previamente mencionadas y explicadas: lenguaje, pensamiento y/o representaciones.

3.2.4 Tipos de Juego Simbólico

Ha sido abordada esta actividad lúdica por varios autores con el fin de poder entender que promueve en el niño y su importancia. Cómo garantizan Ruiz de Velasco Galvez *et al.* (2011) “El juego con símbolos le va permitir al niño captar, interpretar y apropiarse de la realidad” (p. 102). Es indispensable para el niño, como ser social, comenzar a conocer e iniciarse en el mundo exterior, y es el juego el que le va a permitir reproducir e interpretar actitudes, formas y modelos de la vida.

Ahora bien, para comprender en profundidad el Juego Simbólico se procederá a explicar los diferentes tipos o etapas en este juego. Según Piaget (1959, citado en Ruiz de Velasco Galvez *et al.*, 2011), para permitir el juego simbólico, deben surgir dos actividades en el desarrollo del infante. Estas son la *ritualización* y el *esquema simbólico*. La primera es definida como la reproducción constante de una secuencia de actividades sin perderse ningún paso por parte del infante. Luego, el esquema simbólico se origina cuando esta actividad de ritual se produce sobre objetos diferentes a los utilizados durante su verdadera acción. Es decir, se representa la actividad de modo ficticio con objetos que no son los correspondientes. Un ejemplo aplicado a este sistema de ritualización y esquema simbólico, explicado por el dúo de autores, es cuando el niño juega a dormir. La ritualización se ve representada todas las noches que el niño se acuesta sobre su cama, reposa la cabeza en la almohada hasta quedar dormido. El esquema simbólico se produce cuando el niño durante un horario diferente al suyo de sueño encuentra un objeto, como puede ser una toalla, apoya su cabeza sobre él y cierra los ojos para similar que se queda dormido.

Según Piaget (1959, como se citó en Ruiz de Velasco Galvez *et al.*, 2011) el esquema simbólico se conforma de tres fases, ellas son: la propia conducta que se imita de una forma diferida; continuamente se produce la proyección de los esquemas simbólicos sobre objetos, como puede ser hacer dormir al oso de peluche como si fuese un bebe; y por último, la fase de asimilación que se caracteriza por ser la más compleja de las tres y es donde el niño realiza el cambio de un objeto más simple a uno complejo para la realización de lo simbólico, como puede ser utilizar un palo de madera para hacer que es un caballo o la asimilación de cuerpos, cuando los niños imitan a personas adultas de su entorno cotidiano.

Fue explicado por Piaget como el juego simbólico evoluciona en fases, ahora bien, se da lugar al pensamiento de Slade (1978, citado en Ruiz de Velasco Galvez *et al.*, 2011) quien considera que existen dos tipos de juego simbólico, por un lado, el juego personal y por el otro, el juego proyectado. Afirma que durante el juego simbólico personal el infante utiliza todo su cuerpo como medio lúdico. Se puede describir como la primera fase del juego simbólico que deriva de la etapa sensorio motriz, donde el juego es totalmente de expresión corporal. Un ejemplo de este juego puede ser jugar a ser superhéroe y saltar entre las sillas o sillones. Un tiempo más tarde, entre los 4 y 7 años de vida, el infante complejiza su actividad lúdica conducida hacia el Juego Proyectado. El rasgo sustancial de esta categoría de juego es que los protagonistas son los objetos a quienes el niño va a “darles vida”. El autor aclara que los niños juegan una especie de rol como si fuesen directores de escena, siendo ellos quienes proyecten en los objetos las acciones o personificaciones que quieran atribuirles. Se aclara que

generalmente es un juego solitario, donde el niño busca intimidad y espacio para poder concentrarse en ello. En este tipo de actividad no se demanda mucho esfuerzo físico por parte del infante pero si mental, ya que para adjudicar correctamente los roles de los personajes y sus argumentos es necesaria la concentración y atención del mismo. Ejemplos de esta categoría de juego pueden ser hablar con los muñecos como jugar a las barbies, juegos de creación propia como construir con sábanas, cajas o papel.

Pues bien, sumada a la definición de los tipos de juego simbólico nombrados por Slade (1978, en Ruiz de Velasco Galvez *et al.*, 2011), es de relevancia destacar la relación que brinda este modelo de juego con la socialización en los infantes. Tejerina (1994, citada por Ruiz de Velasco Galvez *et al.*, 2011) admite que entre los 4 y 7 años de edad el simbolismo tiende a imitar de forma más exigente la realidad. Expone que el juego se torna social y enfocado a la reconstrucción de papeles de adultos sean reales o imaginarios, como lo es jugar a la familia, jugar a los policías, o jugar a los doctores. Es a partir de este estilo de juego donde la dificultad se agrava a partir de la compañía en el acto lúdico, ya no es el niño interactuando solo en su juego, sino que se le suman otros niños quienes lo hacen a través de la petición o solicitud a quien ha iniciado el juego. Por ejemplo, el juego de roles. Importante para el desarrollo del niño ya que permite intercambio de palabras, respetar turnos, ponerse de acuerdo y comprender las interacciones que lleva a cabo el otro. Es en esta etapa de juego donde el niño comienza a generar imitaciones acerca de lo que deduce de la vida real que registra cerca de su mundo social

Según Ruiz de Velasco Galvez *et al.* (2011) el juego de roles se lleva a cabo en su reiterada emisión entre los 5 y 6 años de edad de los niños, además, es cuando “el niño se acerca más a lo real y el símbolo modifica el sentido de transformación en representación imitativa de la realidad” (p.107).

3.2.5 Espacios para el juego simbólico

Han sido descritos los tipos de juego simbólico que surgen teniendo en cuenta diferentes objetos, y cómo los niños desarrollan su actividad lúdica con ellos. Estos actos de juego convocan interrogantes como qué espacios son los adecuados en el juego simbólico, o si el espacio donde surge la acción de juego influye de alguna manera en esta actividad.

Para comenzar con este apartado, Ruiz de Velasco Galvez *et al.*, (2011) proponen que el espacio donde se lleva a cabo la acción lúdica de los infantes, si ofrecen las condiciones necesarias, puede ser una gran estrategia para obtener una intensa y mejor experiencia lúdica. Es decir, si el espacio se encuentra ambientado con disposición de variedad de objetos útiles

para el desarrollo del juego simbólico, este incrementara en la experiencia de juego y su relación con la interpretación de la realidad. El espacio de juego complementa la actividad lúdica y le brinda herramientas útiles para la próxima adquisición de saberes y valores. El espacio debe pensarse como la escenografía donde se ambienta al juego. Por ejemplo, si llevamos a cabo un juego de roles haciendo de vendedores, se pueden disponer de cajas de cartón pintadas que pueden ser utilizadas como cajas registradoras, carritos de compra o hasta paquetes de azúcar.

Una característica importante para el desarrollo del juego simbólico es disponer de objetos versátiles a los cuales el niño pueda adjudicar sus propios valores, creencias o características, como pueden ser cajas, palos, telas, sabanas, entre mucho más. De esta forma se le permite al niño recrear con este objeto lo que él considere apropiado. En cambio, si se disponen juguetes ya hechos o programados con un fin determinado, logra que el niño no se deje llevar por su imaginación y creatividad y, por lo contrario, base su juego en paralelo a ese objeto delimitador. Por ejemplo, un estetoscopio, una mamadera, un carrito de compras de verdad, una caja registradora de juguete.

Se puede afirmar que el juego no necesita un espacio determinado o en especial para que se lleve a cabo, pero “la configuración del espacio es importante por ser portadora de un significado, ya que todo juego simbólico se significa en relación con una determinada escenografía en evolución” (Ruiz de Velasco Galvez *et al.*, 2011, p. 145). Es a través del espacio lúdico donde el infante comienza a reproducir de manera ininterrumpida nuevas experiencias como participante activo de una cultura lúdica colectiva o individual.

Por último, es de importancia destacar que, a través del espacio estético, el juego colectivo cobra vida y se depositan en él mensajes sociales, culturales y educativos que cada protagonista aporta mediante la imitación de su entorno social. Por consiguiente, el espacio de juego no solo brinda recursos atractivos y útiles para los niños, sino que también dispone de variables relacionales y simbólicas.

Ruiz de Velasco Galevez *et al.* (2011) nombran una multiplicidad de espacios que embellecen el juego simbólico, tales como:

- Juego Simbólico espacial: el niño significa estos lugares como un espacio para ser y estar al mismo tiempo y lugar.
- Espacio de Narración: espacio abstracto o espacio metáfora, que significa a través de la percepción infantil. Se genera la posibilidad de construir narrativas nuevas para su propia aventura psíquica.

- Espacios lúdicos: espacios originados con el fin de ser un lugar de juego, como puede ser una cancha polideportiva, o espacios urbanos abiertos con diferentes elementos disponibles que puede causar juego simbólico en los infantes.
- Espacios de juego al aire libre: áreas de juego comunitarias confeccionadas con diferentes diseños para que cada infante lo interprete según su significado propio. Por ejemplo, plazas con estructuras abstractas en la que cada niño puede interpretar a su manera.

3.3 La comunicación

En el desarrollo de este marco teórico se ha explicado la importancia del juego y su utilización como estrategia de aprendizaje en el nivel inicial, además se lo nombró como herramienta para producir la comunicación social en los niños. Pero, ¿qué es el proceso comunicativo? ¿A partir de qué edad comienzan los niños a comunicarse?

Según la fonoaudióloga Veronica Maggio (2022), la comunicación puede definirse como intercambio de información en las diversas relaciones humanas determinadas. La autora cita a Martinez Celdran (2002) quien explica que en el proceso de comunicación intervienen un emisor, un mensaje y un receptor. En otras palabras, para que surja un proceso comunicativo satisfactorio debe ser una la persona que tenga el papel de emisor, quien transmite uno o más mensajes para ser recibidos por uno o varios receptores mediante un código reconocido por todos los participantes de esta situación comunicativa.

Por lo tanto, si la acción de comunicar un mensaje es el acto de transmitir una necesidad, un valor, una creencia o una idea, y requiere de la participación de dos o más personas, puede afirmarse que la comunicación es una práctica social. Esta interacción colectiva comienza a desarrollarse desde que el niño nace y se va fomentando de diferentes maneras a lo largo de su crecimiento.

Maggio (2022) afirma la existencia de dos etapas en el desarrollo comunicativo: una etapa preverbal y una etapa verbal. En la primera, el niño aprende a comunicar sin incorporación del lenguaje, como puede ser el ejemplo de la sonrisa social, donde el infante realiza este gesto al adulto con intención de comunicar satisfacción, felicidad o aprobación. Por consiguiente, la etapa verbal comienza a desarrollarse cuando el infante incorpora el aprendizaje de sus primeras palabras para fomentar su lenguaje, seguido por pequeñas frases más elaboradas, para desencadenar su lenguaje formalizado.

Ahora bien, comunicar es un proceso complejo donde intervienen diferentes habilidades

para poder efectuarse apropiadamente. Maggio (2022) llama estas habilidades Predictores de la Comunicación y los describe en:

- **Contacto Visual:** comienza a presentarse al término del primer mes de vida del bebe y para los seis meses el niño ya sabe diferenciar colores vivos, un rostro de un dibujo. A partir de los cuatro meses el niño debe mantener sus ojos alineados y realizar movimientos de seguimientos de acciones ajenas.
- **Protoconversaciones:** comienzan a desarrollarse entre los tres y cuatro meses y su acción o carácter más característico es la toma de turnos, como esperar y dar lugar en el proceso de comunicación, señalar con el dedo, mostrar o dar objetos, resistirse, extender la mano, entre otras actitudes favorables.
- **Atención Conjunta:** para Carpenter y Tomasello (1998, citados por Maggio, 2022) definen esta habilidad como el proceso que permite compartir la atención con otra u otras personas sobre un determinado objeto o evento, por medio del contacto visual. Se logra denotar que es una capacidad en la que interviene más de un predictor comunicativo.
- **Gestos:** el uso de gestos para comunicar es una característica natural del ser humano. Según Maggio, el uso de protoimperativos es uno de los primeros recursos utilizados por el niño para satisfacer sus necesidades básicas, y categoriza el uso de los gestos en dos tipos: los protoimperativos que su objetivo es pedir, y los gestos de protodeclaración con el fin de compartir con otros la atención. Es una afirmación decir que el gesto permite la retención sensorial involucrando la visión.

Todos estos recursos nombrados son estrategias imprescindibles para los niños que todavía no tienen desarrollado el lenguaje en su totalidad, y les permite comunicarse utilizando otros métodos.

3.3.1 El lenguaje y su uso social

En cuanto al lenguaje, la autora afirma que es el instrumento de la comunicación, es decir, designa la capacidad del ser humano de poder comunicarse y se representa mediante signos. “Implica la habilidad para simbolizar y comunicarse por medio de signos convencionales” (Maggio, 2022, p.22). Mientras que la comunicación es el proceso de intercambio de información.

El lenguaje es una función compleja que se construye a partir del contacto con el estímulo del ambiente. Maggio (2022) describe al lenguaje como la habilidad que le permite al

ser humano tener acceso a la comunicación interpersonal, permite conocer el mundo, desarrolla el pensamiento, concede desplegar variadas habilidades sociales y también interviene como regulador de emociones y de la conducta.

La autora afirma que para que el lenguaje se desarrolle de forma adecuada es necesario que surjan cuatro condiciones básicas. Se pueden describir en:

1. Satisfactorio nivel de audición y discriminación auditiva.
2. Mecanismos de comunicación con el mundo adecuados.
3. Preciso y buen desempeño de habilidades cognitivas asociadas al lenguaje.
4. Poder para coordinar los movimientos de la boca, labios, lengua y paladar blando de forma correcta.

Es posible visualizar que para el correcto surgimiento de esta habilidad compleja es necesario cumplir con requerimientos cognitivos, mentales y fisiológicos. Siendo así que el estímulo en sí mismo no basta si las condiciones físicas de la persona receptora no son las adecuadas.

Se ha puesto en evidencia que el lenguaje permite crearnos una concepción acerca del mundo externo y permite crear vínculos sociales, como fue nombrado previamente por Maggio.

Bruner (1989) realiza un aporte acerca del lenguaje y la realidad social. Explica que bajo su punto de vista las realidades de la vida social y la sociedad son producto del lenguaje representadas en variedad de actos de habla.

Según lo escrito por estos dos autores, se demuestra que el acto lingüístico es un acto social, y que la sociedad y el lenguaje son consecuentes el uno del otro. Maggio denomina al uso social del lenguaje como desarrollo pragmático y aclara que “es el nivel del lenguaje que guarda mayor relación con aspectos externos al código lingüístico” (Maggio, 2022, p.59).

La autora adhiere que el plano pragmático no solo abarca el lenguaje verbal, sino que también el no verbal. Es decir, las personas comunicamos a través del habla, pero también se transmiten intenciones, frases acompañadas de expresiones faciales y gestos, o entonamos lo que comunicamos según el estado de ánimo. Asimismo, son relevantes cuestiones como el desarrollo de la empatía.

En el análisis de la conducta pragmática, la autora menciona a Adams (2002) quien caracteriza el uso social del lenguaje con ciertas características según su evolución cronológica. Para los niños de 5 años se espera que puedan inferir significados indirectos, rectificar la toma de turnos, disminuir los lapsos en la interacción, y contar historias con un argumento narrativo.

4. Encuadre Metodológico

Este trabajo propone un estudio de indagación acerca del juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la comunicación e interacción social en niños de 5 años de edad en el Nivel Inicial, en un colegio de Merlo, zona Oeste del Gran Buenos Aires, en el año 2024. Por lo tanto, para cumplir con los objetivos propuestos, el enfoque de esta investigación es cualitativo de alcance exploratorio- descriptivo en el cual se emplea un corte temporal transversal.

En cuanto a la técnica de obtención de datos se emplea la entrevista individual semi-estructurada. Con respecto a esta muestra, la misma fue seleccionada de forma no probabilística, obteniendo a los participantes a través del método de muestreo por conveniencia.

Los criterios de inclusión para el análisis son los siguientes: que los participantes sean profesionales docentes del nivel Inicial, que actualmente estén trabajando en salas de alumnos de 5 años de edad, que tengan al menos 5 años de experiencia laboral en docencia en Jardín de Infantes. Por otra parte, en cuanto a la ubicación geográfica se delimitó al partido de Merlo, zona Oeste del Gran Buenos Aires; y el tiempo específico durante el año 2024.

Así mismo, cada elemento participante de la muestra deberá aceptar el consentimiento informado en el cual se expondrán cuestiones relacionadas con la garantía del anonimato, confiabilidad y respeto por su integridad general.

Partiendo de los datos obtenidos en las entrevistas individuales y los datos del resultado de la observación se realizará un análisis inductivo a fin de reconstruir de manera interpretativa sus experiencias, y, a partir de allí, obtener conclusiones que se relacionen con las mismas.

5. Análisis e Interpretación de Datos

Para realizar el análisis de los datos obtenidos a partir de las entrevistas realizadas se tendrán en cuenta las siguientes categorías, “el uso del juego simbólico como estrategia de socialización en el Nivel Inicial”, “espacios lúdicos favorecedores de la socialización entre niños”, “estrategias utilizadas por los docentes y los alumnos para posibilitar la comunicación” y “aportes desde el campo de la psicopedagogía para potenciar el desarrollo de la comunicación de los alumnos”.

5.1 El Uso del Juego Simbólico como Estrategia de Socialización en el Nivel Inicial

Según el Diseño Curricular para el Nivel Inicial (2022) el juego es un derecho de los niños que garantiza el desarrollo del lenguaje, la elevación de la imaginación, intensifica su bienestar e incrementa la autoestima que dará valor a la resolución de problemas. Las docentes entrevistadas consideran que el juego es una herramienta por la cual los alumnos aprenden y socializan durante sus jornadas diarias en el jardín, *“Entre sí se relacionan de manera positiva”*. Afirman que este tipo de estrategia lúdica se lleva a la práctica para abordar algún contenido planificado y, también, de forma cotidiana al implementar el juego libre en los rincones de la sala, *“depende si estamos dentro de un proyecto”*.

Sarlé (2017) asegura que el juego posee una intención por parte del jugador, un deseo que lo mueve a querer representar cierta situación imaginaria. En cuanto a este aspecto, las docentes acordaron que los alumnos suelen encontrarse sectorizados a la hora de preferencias lúdicas, *“Se divide mucho entre nenas y nenes”*. Según las participantes, los niños suelen elegir los juegos de construcción, utilizando bloques o maderas. En el caso de las niñas, acostumbran elegir el juego de dramatización y representar roles tales como la mamá y el papá.

Con respecto al juego simbólico, este tipo de estrategia permite una apertura de vínculos de los niños sin importar su género o condición. El juego del “como si” invita a todos los niños a poder relacionarse a través de un propósito que suele ser manifestado antes de comenzar el juego, junto a las normas y roles por cumplir de cada integrante. Las entrevistadas aportan que *“En cuanto al juego simbólico por lo general también surge esto de tener acuerdos de pensar que van a utilizar y cómo lo van a utilizar”*. Tal como menciona Ruiz Velasco de Galvez et al. (2011) en el juego simbólico los niños deben ponerse de acuerdo, negociar reglas comunes para todos y cooperar para poder desarrollar y llevar a cabo la actividad de juego.

Al interrogar acerca de cómo los niños de 5 años se relacionan a través de este tipo de estrategia lúdica, las docentes acordaron que los niños juegan juntos y no se observan

competencias, *“es donde mejor se relacionan porque van todos para el mismo lado”*. Las entrevistadas concordaron que los alumnos implementan el juego simbólico de forma improvisada y sin necesidad de elementos particulares, *“los niños implementan el juego simbólico de muchas maneras ya que es una forma espontánea y muy creativa”*.

Resulta de total interés los resultados acerca de la indagación de qué temáticas optan los niños por jugar dentro del Juego Simbólico. En cuanto a las respuestas brindadas por las docentes, coinciden en que los niños emplean y simbolizan situaciones de su cotidianidad representando personajes familiares a su entorno social, *“los que tienen que ver más que nada con los roles de la vida cotidiana”*. En relación a este argumento, Huizinga (2007) adjudica un rasgo cultural al juego. El autor explica que la actividad lúdica es inherente a la cultura y al hombre. Esta afirmación es de carácter consustancial a lo declarado por las docentes. A partir del juego simbólico, el niño manifiesta situaciones que vivencia en su vida diaria y de esa forma pone en práctica diferentes roles presentados y aprende a desenvolverse en consecuencia de ese intercambio comunicativo con el otro. El Diseño Curricular para el Nivel Inicial (2022) realiza un gran aporte respecto a la intención de practicar el juego y lo define como práctica cultural organizada a través de reglas que guían la participación social en un marco imaginario.

La ficción que se crea a través del espacio de juego permite armar la representación de la realidad que los niños tienen acerca de su ámbito social. Según las docentes, el juego simbólico que más eligen los niños de 5 años es el juego dramático, *“Lo que son juegos dentro de la sala, el dramático es el que más suelen solicitar por la variedad de objetos que tienen ahí, como usar la cocinita, los bebés”*. El Diseño Curricular para el Nivel Inicial (2022) distingue el juego dramático como estrategia lúdica que permite representar acciones propias de la atmósfera social del niño, ya sea cocinar, limpiar, tomar mate, o andar en auto; y es a través de esta actuación que se revela el conocimiento construido por parte del infante. Así mismo, puede reconocerse el aprendizaje del juego simbólico alcanzado por el niño cuando personifica objetivos o da vida a ciertos objetos en reemplazo de otros dejando ver el avance en la capacidad representativa del niño. Ruiz Velasco de Galvez *et al.* (2011) comprueban que el juego de representación de roles comienza por desarrollarse de forma individual y luego, por solicitud de un otro externo, se realizan incorporaciones al juego y a partir de ese momento el juego se complejiza. Siendo así que, a partir de este intercambio comunicativo comienzan a tomar valor y desarrollar diferentes habilidades tales como esperar el turno de la palabra, ponerse de acuerdo y decodificar las intenciones del otro.

Resulta oportuno destacar la contestación de a las docentes cuando se les ha requerido si podrían describir una situación comunicativa de este tipo de estrategia lúdica. Su totalidad

respondió que los alumnos comienzan a socializar desde antes que comience el juego ya que organizan los roles de cada participante, las reglas a tener en cuenta, qué espacio utilizaran, qué objetos tomarán parte en la escena de juego y los acuerdos a los que pueden llegar, *“Las situaciones de socialización tienen que ver desde que comienza el juego, el ponerse de acuerdo, el aportar ideas, el organizar el espacio, y el poder llegar a acuerdos”*. Paralelamente, aparecen cuestiones que pueden surgir como desacuerdos o conflictos entre los niños mientras socializan durante el desarrollo de este tipo de juego, *“En una sala de cinco también todo lo que es resolver conflictos”*. Pero, las docentes afirman que intentan intervenir en lo mínimo brindándoles lugar y guiándolos para que ellos puedan resolver sus diferencias entre compañeros de juego, *“Muchas veces me dicen: “seño, no me deja ser la hija”, y yo les digo: “bueno, resuelvan ustedes, charlen un rato cada uno, sean los dos hijos sean mamá, papá”, tratas de que ellos solos lo resuelvan, así que también hay resolución de conflictos”*.

Vygotsky (2009) describe a la esencia del juego como la relación que se configura a partir del campo del significado y del campo visual. Entonces es que el juego puede ser utilizado como medio por el cual el niño puede traer a la realidad física todos los pensamientos que le atraviesan. Desde esta perspectiva, el juego se conforma a partir de las situaciones imaginarias, las que solo existen en el pensamiento, y las situaciones reales.

Es posible concluir resaltando que para las docentes el juego es estructurante del sujeto. Este recurso permite educar y absorber valores de forma que aprender sea placentero para el niño y para sus educadores, *“Los resultados favorables son el conocer”*.

5.2 Espacios lúdicos favorecedores de la socialización entre niños

Ruiz Velasco de Galvez *et al.* (2011) manifiestan que es fundamental considerar cómo el espacio influye en la creación de significado, ya que todo juego simbólico se enmarca y adquiere sentido en una escenografía que cambia continuamente.

Las docentes afirman ser cómplices de los juegos que se desarrollan tanto dentro como fuera del aula. Si hacemos hincapié en los juegos de interior, es decir, dentro de la sala, se destacan los juegos de construcción y los de dramatización, *“Por lo general disfrutan más de este material que es donde ellos pueden realizar distintas producciones u obras de construcción”*. El Diseño Curricular para el Nivel Inicial (2022) caracteriza al juego de construcción como estrategia a fin de desarrollar la imaginación y fomentar la creatividad del niño al ponerse en juego con materiales físicos inexplorados y otros ya conocidos, para poder

formar variedad de escenarios a partir de estos objetos. Esta clase de juego también genera lugar a la actividad de socialización cuando más de un niño se une al acto lúdico y acuerdan que se creará. Es un tipo de estrategia enriquecedora para la comunicación con pares y aprendizaje del niño. En el caso del juego dramático, Sarlé (2017) realiza un pequeño aporte definiéndolo como actividad lúdica que se fundamenta en la función simbólica característica de las formas en que los niños pequeños conocen y comprenden el mundo. Este juego favorece el desarrollo de estrategias comunicativas, de cooperación y fomenta el diálogo entre pares.

En consideración a los juegos que toman lugar fuera de la sala de juego, las docentes acuerdan que los niños disfrutaban mucho el momento del “parque”, *“Los juegos de persecución que implican estar en movimiento, correr y al aire libre son lo que más solicitan”*. En correspondencia al juego al aire libre, Ruiz Velasco de Galvez *et al.* (2011) adhiere que las oportunidades para el juego simbólico en el espacio exterior se pueden desarrollar a partir de las sugerencias que ofrecen las formas, los volúmenes y los colores de la variedad de objetos que allí se dispongan. Se beneficia la capacidad del niño de poder interpretar los elementos a través de los significados que el diseño de los mismos sugiere, estimulado a abrirse a la imaginación y al pensamiento creativo. Las docentes manifiestan que el deseo de jugar del niño también se refleja en su actividad y desplazamiento en el espacio exterior, *“Necesitan esto, estar en movimiento y correr, que tengan los espacios donde poder estar libres es una propuesta que todos los días piden”*.

Brailovsky (2019) define la variable del espacio como una categoría clave, relacionada tanto con la organización de los materiales como con el uso de los distintos ambientes disponibles. Además, implica la previsión de estructuras para ocupar el espacio, como rondas, grupos o filas. Con relación a esta consideración, las docentes afirman que *“Los materiales que utilizan tienen que ver con la situación que desean representar y cuáles van a ser también en consideración a eso”*. Se usan objetos y elementos de todo tipo para la ejecución de esta propuesta lúdica como pueden ser disfraces, telas, peluches, bebetes, todo lo que es de cocinita, mantas y sábanas para armar las casitas, o elementos tecnológicos que ya no se usan. Las docentes aclaran *“Muchas veces las familias nos mandan. Por ejemplo, cuando jugamos a los doctores nos mandan cajitas de remedios vacías, tarritos, jeringas sin uso y sin agujas, barbijos. Elementos de vestimenta también, como anteojos y collares”*.

Al preguntar a las entrevistadas por los escenarios que se crean a partir del juego simbólico, respondieron *“Pueden ser un montón”*. Los escenarios varían si están dentro de una planificación o si el juego es libre, *“Están los escenarios que crean los nenes que son más de su imaginación con los elementos que tengan”*. En orden a esta aclaración se retoma el valor

que Brailovsky destaca acerca de la importancia de los materiales en el momento del juego. Si se encuentran con el desarrollo de un proyecto, como puede ser el caso del supermercado o cafetería, las docentes afirman que el juego simbólico toma lugar al juego dramático acerca de los roles y ejecuciones que pueden surgir en estos ámbitos sociales, *“Si están dentro de una planificación pueden ser un montón, depende de lo que estemos trabajando, puede ser el supermercado, el cine, o un taller de cocina”*. En relación con estas afirmaciones, Brailovsky (2019) sostiene que el juego socio-dramático implica que los niños asuman roles y construyan una historia o guión, a partir de los cuales desarrollan diversas acciones y mantienen una narrativa en curso.

5.3 Estrategias utilizadas por los docentes para posibilitar la comunicación

En cuanto a las estrategias que utilizan las docentes para posibilitar el acto comunicativo a través del juego simbólico se obtuvo como respuesta que, como primer punto, es muy importante motivar a los alumnos y despertarles el interés por la propuesta. Brindar los materiales adecuados y proponer diferentes ideas para guiarlos a que culminen su deseo de juego es relevante para beneficiar el juego, *“creo que la estrategia principal es motivarlos y despertar el interés, como para que este tipo de juego pueda tener un sentido”*. Organizar el espacio e intervenir como docente en los momentos que se considere necesario son otras estrategias. Ruiz Velasco de Galvez *et al.* (2011) coinciden con esta estrategia, y afirman que preparar el contexto de juego proporciona un sentido de permanencia y constituye uno de los pasos clave en la orientación del juego simbólico.

El rol del docente en el juego es totalmente considerable y significativo. Ruiz Velasco de Galvez *et al.* (2011) declaran que el papel del adulto en el juego simbólico es esencial, principalmente como observador y en la creación de contextos que faciliten el juego. Los autores coinciden en que el educador debe favorecer, registrar y documentar la actividad del niño para luego sacar conclusiones y darle un sentido. También, detallan que el educador debe abordar los conflictos considerando las dinámicas de interacción social, como en los casos en que un niño se ve excluido del grupo. En cuanto a esta intervención, una de las docentes resalta, *“siempre tratan de observar que ningún compañero quede solo para jugar; y, en el caso de que ellos observen esa situación, los invitan a jugar y le proponen querer jugar “vamos a jugar a tal...”*, ellos se presentan, presentan su escenario con el que van a jugar cuando invitan”, el docente debe estar atento e incentivar a que situaciones como esta sean las que surgen, y no de forma contraria.

En el Diseño Curricular para el Nivel Inicial (2022) se menciona que la intervención del docente mediante un rol ficticio puede fomentar una mayor variedad de formas de participación, facilitando posteriormente, en los momentos de reflexión e intercambio sobre la experiencia lúdica, la identificación de concepciones que podrían haberse asumido como naturales. En acuerdo con este aporte, las docentes afirman que la sugerencia del docente siempre va a ser una actitud estratégica para la producción del juego simbólico por parte de los niños, *“Otra estrategia muy importante tiene que ver con la intervención del docente para ayudar a recrear esta situación con sugerencias, si bien ellos van a decidir cómo y cuándo, las sugerencias y las intervenciones que hace la docente para enriquecer esos momentos van a ser de mucha importancia”*. En este sentido, se puede admitir que la participación docente sobre el juego del niño debe proporcionar seguridad y apoyo.

Una de las docentes remarcó que el juego simbólico es una herramienta para fomentar la construcción de relaciones interpersonales en niños, *“Para mí tiene que ver en lo vincular, al desarrollo de vínculos o en la apertura de vínculos”* y de forma consecuente potencia la interacción frente al diálogo. Incentivar a que los niños tengan un espacio de conversación es esencial dentro del juego en la sala. *“Quizás a través de un juego pueden empezar un diálogo, pueden empezar un vínculo. Sobre todo, cuando quizás hay nenes nuevos que les da vergüenza empezar a interactuar directamente con el lenguaje verbal”*.

Es posible destacar la importancia que toman las emociones en este tipo de Juego en el Nivel Inicial. Una docente afirma, *“A través del juego surgen un montón de emociones de los nenes”*. Bisquerra Alzina (2019) propone la idea de la educación vinculada a las emociones y adhiere que el objetivo de la educación emocional es fomentar las habilidades emocionales y promover el bienestar. El autor intenta explicar que la inteligencia emocional y la educación emocional ofrecen evidencias sobre prácticas efectivas e inefectivas. Estos conocimientos deben difundirse a través de la educación para desarrollar competencias esenciales para la vida, y que contribuyan a alcanzar un mayor bienestar.

A partir de lo dicho por las docentes se puede reconocer que el Juego Simbólico es una estrategia que desarrolla y permite el acto comunicativo con pares en el Nivel Inicial. *“A partir de este juego también viajan en su creatividad con las propuestas, entonces pueden animarse a hablar, animarse a pensar de otra manera, a sostener su punto de vista, a vincularse con otros a partir de situaciones que tengan que resolver, de plantear sus gustos, de decir que sí o que no de acuerdo al personaje o al rol que asuman”*. Por lo tanto, se afirma que este tipo de estrategia lúdica forma a los niños con diferentes habilidades para futuros actos de socialización.

6. Aportes desde el campo de la psicopedagogía para potenciar el desarrollo de la comunicación de los alumnos

Tras haber realizado el análisis de cada una de las categorías propuestas, resulta necesario proporcionar aportes desde el campo de la psicopedagogía que permitan potenciar e impulsar el desarrollo de la comunicación de los niños a partir del juego simbólico. Por tal motivo se sugiere que las planificaciones de las docentes cuenten con este tipo de estrategia lúdica de forma reiterativa con intención de promover diferentes habilidades en el niño. Según Ruiz de Velasco Gálvez *et al.* (2011) en términos generales, a partir del juego se explora la vida, lo que acontece en ella y lo que afecta al niño. En cuanto al Juego Simbólico, es una propuesta que los niños gozan de jugar y se adaptan a lo que el docente proponga, por lo que es beneficioso que se encuentre como herramienta principal dentro de las planificaciones y en concordancia al Diseño Curricular. Esta idea nos remonta a la percepción que el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la nación Argentina (2005) tiene acerca del juego y su importancia de llevarlo a cabo en los jardines de infantes. Se describe al acto lúdico como estrategia que permite un desarrollo integral de los niños.

En cuanto a la Educación Emocional, resulta apropiado y sugerente que los docentes se encuentren atentos en la observación del desarrollo del juego. Mientras los niños emplean el juego socio-dramático surgen variedad de conversaciones, diálogos y reacciones ante los roles que representa cada uno, y a partir de ello se comparten formas de pensar o expresar cómo se sienten. Es importante que el docente considere este momento beneficioso para que a fin de juego los niños puedan comentar cómo se sintieron en cuanto a la representación dramática. Esta es una forma de ir registrando las emociones de los alumnos, y que ellos mismos puedan ser conscientes de sus propios sentimientos. Sentarse en ronda al momento de compartir este intercambio metacognitivo produce que sea un momento de socialización entre pares y la docente, y ayuda a que todos se escuchen y participen. Otro recurso que puede ser utilizado por el o la maestra son estímulos visuales con diferentes caras que expresen una emoción, así les será más fácil incorporar, identificar y fomentar las emociones sentidas.

La resolución de conflictos es otra variable que debe tenerse en cuenta al momento de planificar el tiempo de juego para los alumnos. A partir de la resolución de problemas se fomenta el uso de funciones cognitivas simples y complejas, como las ejecutivas, a desarrollar en el niño. El diálogo y la comunicación con el otro, el respeto por un compañero, escuchar a quien tienen al lado, desarrollar la creatividad para la resolución de problemas, toma de

decisiones, y el lenguaje hablado, son algunas de las funciones que se estimulan. Para permitir que esto ocurra, los docentes pueden ir sumando problemáticas o dificultades en el juego simbólico que se esté desarrollando para que los niños puedan intervenir en su resolución. El docente también puede demostrar cómo resolver un problema incentivando a los pequeños a intervenir y sentirse parte del aprendizaje.

La función del adulto es presentarle el mundo al niño, por lo que otra estrategia interesante es utilizar el juego simbólico para explicar o expresar buenos valores de la cultura, o del ser humano como ser social, como pueden ser la amistad, el autoestima, la lealtad, el respeto, la empatía, la sinceridad y la solidaridad. A través del juego dramático o del “hacer como si”, pueden ponerse a prueba estas cualidades importantes que el niño comience a incorporar como naturales. La utilización de libros de cuentos es un método muy útil para trabajar el tema de los valores. Las historias narradas les permiten imaginar y creer las situaciones contadas, y al final de cada historia la docente puede intervenir invitando a los alumnos a reflexionar acerca de lo leído. Libros de cuentos infantiles que pueden tenerse en cuenta son *El momento perfecto* de Susanna Isern trata la amabilidad, *Un día Perfecto para el Señor Amos* de Philip C. Stead trata la amistad, *Orejas de Mariposa* de Luisa Aguilar trata el autoestima, *Nuna sabe leer la Mente* de Orit Gidali trata la empatía.

Por último, realizar capacitaciones docentes de forma regular con el objetivo de fomentar nuevas estrategias de trabajo e ir modernizando y actualizando a los y las profesionales en los recursos didácticos del Nivel Inicial.

7.Conclusiones

En base al análisis hecho a partir de las entrevistas realizadas, en primer lugar, se puede apreciar que las docentes acuerdan que el Juego Simbólico es una estrategia lúdica que permite y ocasiona la interacción comunicacional entre pares dentro de la sala. A continuación, se procede a destacar los aspectos más relevantes de cada categoría de análisis.

Con respecto al uso del Juego Simbólico como estrategia de socialización en el Nivel Inicial, prevalece la idea de que el mismo constituye una herramienta fundamental para el desarrollo social, emocional y cognitivo de los infantes, permitiéndoles ensayar roles sociales y culturales observados de su entorno, como actividades domésticas o roles familiares, en un marco lúdico y seguro. A partir de este tipo de práctica se estimula la cooperación, la negociación, y resolución autónoma de conflictos, al requerir que los niños establezcan consensos y acuerden roles. Esta estrategia lúdica, a su vez, posee un rasgo característico que es la flexibilidad adaptativa al contenido que se trabaja en la planificación docente.

Partiendo de esta categoría de análisis, se permitió la integración y conexión de las categorías desarrolladas posteriormente acerca del recurso lúdico simbólico como estrategia de comunicación en el Nivel Inicial.

De acuerdo a los espacios lúdicos que permiten y favorecen la socialización de los infantes se deduce que los ámbitos más requeridos por los niños son los rincones de las salas o el parque donde pueden reproducirse juegos corporales o de movimiento. Los juegos de construcción y dramatización son fundamentales en el aula, promoviendo la creatividad, interacción social y habilidades comunicativas en los niños. Mientras que, en espacios exteriores, los juegos de movimiento y persecución son preferidos, ya que permite a los niños aprovechar el entorno para fomentar su imaginación. Las docentes, también, resaltan la importancia del empleo de materiales como disfraces y objetos reciclados como precursores de los escenarios simbólicos donde los niños asumen y recrean roles específicos y desarrollan narrativas continuas.

En cuanto a las estrategias que las docentes nombraron como enriquecedoras del proceso comunicativo de los niños, resultó una categoría de gran aporte a la investigación para permitir el análisis de la práctica docente y su intervención como profesionales del ámbito pedagógico. Según desarrollaron las entrevistadas, se destaca la importancia de motivar a los

alumnos, ofrecer materiales adecuados, organizar el espacio y observar para intervenir estratégicamente, permitiendo que el juego se convierta en un espacio seguro para la expresión y la interacción social.

La investigación permite relacionar los conceptos más relevantes estudiados y analizados a lo largo de su desarrollo como son el Juego en general, Juego Simbólico, Acto Comunicativo, y Situación de Socialización, todos ellos enmarcados en el contexto del Nivel Inicial.

Puede estimarse, como fue retomado en el apartado de estrategias psicopedagógicas, que los docentes tengan en cuenta su rol como facilitadores y organizadores del momento de Juego. Es importante que los profesionales provean a los niños con situaciones de juego que los lleven a considerar los valores adquiridos, estimular sus funciones cognitivas, desarrollar su educación emocional, y por sobre todo generarles autoestima para sentirse seguros ante las situaciones que se presenten.

Ante lo propuesto es posible plantearse temáticas para futuras investigaciones como pueden ser estrategias pedagógicas utilizadas en el Nivel Inicial para generar autoestima en los niños, o como también la Educación Emocional y su abordaje en el Nivel Inicial.

Para concluir, es posible inferir que el juego simbólico permite la externalización de pensamientos y emociones, consolidando en los niños valores y normas sociales en un contexto que fomenta el respeto y la creatividad. Los docentes ponen en práctica esta estrategia lúdica permitiéndoles un espacio a los infantes donde poder comunicarse con sus pares y adultos.

8. Referencias Bibliográficas

- Baraladi, C. (1999). *Jugar es cosa seria*. Letra Viva.
- Bisquerra Alzina, R. coord. (2019). *Educación Emocional. Propuestas para Educadores y Familias*. Editorial Desclée de Brouwer, S.A.
- Brailovsky, D. (2019). *Didáctica del nivel inicial, en clave pedagógica*. Novedades Educativas.
- Bruner, J. (1989). *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Compilación de J. Linaza. Alianza Psicología.
- Campos, L. (2011). *El juego como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo de las habilidades comunicativas*. [Tesis de grado]. Repositorio institucional, Universidad Minuto de Dios.
<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/5a4135a7-4c40-4568-b01d-0f6ea23b6334/content>
- De Saussure, F. (1945). *Curso de Lingüística General*. Losada.
- Dirección General de la Cultura y Educación (2022). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*.
- González Moreno, C. X., & Solovieva, Y. (2014). *Propuesta de método para el estudio de la formación de la función simbólica en la edad infantil*. Tesis Psicológica, 9 (2), 58-79.
- González Moreno, C. X., (2015). *Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares*. Revista de la Facultad de Medicina, 63 (2), 235-241.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Maggio, V. (2020). *Comunicación y lenguaje en la infancia: la guía para profesionales y familias*. Paidós.
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la nación Argentina. (2005). *El Juego en la Infancia y en el Nivel Inicial*.
- Pearson, R. (2020). *Una Forma Diferente de Aprender*. Paidós.
- Piaget, J. (1991). *Seis Estudios de Psicología*. Editorial Labor.
- Ruiz de Velasco Galvez, A., & Abad Molina, J. (2023). *Las instalaciones de Juego como espacio intersubjetivo de relación*. Arteterapia Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social 18 (1): e81741
- Ruiz Velasco de Galvez, A., & Abad Molina, J. (2011), *El Juego Simbólico*. Biblioteca Infantil.

- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I., y Batiuk, V. (2010). *El juego en el Nivel Inicial, Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Siraj- Blatchford, J. (2004). *Nuevas tecnologías para la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata, S. L.
- Valles Medina, Velu, M., Rios Arriaga, J.C. (2022). *Estrategia de juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica*. EduSol, 22 (80), 80-95. Epub 20 de julio de 2022. Recuperado en 18 de junio de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S172980912022000300080&lng=es&tlng=es.
- Vecchi, V. (2013). *Arte y Creatividad en Reggio Emilia. El papel de los talleres en la Educación Infantil y sus posibilidades*. Ediciones Morata, S. L.
- Villalobos, M. E., (2009). *El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños*. Diversitas: Perspectivas en Psicología, 5 (2), 269-282.
- Vygotsky, L.S., (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

9. Anexos

9.1 Modelo de Entrevista

1. Nombre:
2. Edad:
3. Estudios Cursados:
4. Profesión Actual:
5. Lugar de Trabajo:
6. ¿Hace cuánto tiempo ejerce como Docente del Nivel Inicial?
7. ¿A qué juegan los niños de 5 años?
8. ¿Qué es lo que más disfrutan de jugar?
9. ¿Cómo se relacionan a través de los diferentes juegos que se implementan? ¿Y en el caso del juego simbólico?
10. ¿Implementa el Juego Simbólico en sus planificaciones? ¿Con qué frecuencia?
11. ¿De qué manera los niños implementan el juego simbólico?
12. ¿Cuáles y cómo son los escenarios que crean a partir de este tipo de juego?
13. ¿Utiliza materiales para el desarrollo de este tipo de Juegos? ¿Cuáles?
14. ¿Qué espacios lúdicos y contextos considera beneficiosos para el surgimiento del Juego Simbólico?
15. ¿Qué estrategias posibilitan el Juego simbólico en niños de 5 años?
16. ¿Considera al juego simbólico como una estrategia para el desarrollo de la comunicación del niño con sus pares dentro del aula? ¿Por qué?
17. ¿Cuáles son las situaciones que se notan beneficiosas para el desarrollo de la socialización a partir de este tipo de estrategia lúdica?
18. ¿Qué resultados considera favorables para el desarrollo de la comunicación a partir del juego simbólico?
19. ¿Cómo son las situaciones de socialización que surgen del juego simbólico? ¿Podría describirlas?

9.2 Grilla de Análisis

SISTEMATIZACIÓN DE LAS ENTREVISTAS A DOCENTES DE SALA DE 5 AÑOS		
CATEGORÍA DE ANÁLISIS	EXTRACTOS DE LAS ENTREVISTAS A LOS DOCENTES (Entrevistados E1, E2, E3, E4)	INTERPRETACIÓN
Cual/ es son los juegos más populares en niños de 5 años	E1: “Se divide mucho entre nenas y nenes”. E1: “En el caso de los varones, juegan más con juegos de construcción, bloques, autos, pistas de autos”. E1: “En el caso de las nenas, tienen más el juego simbólico, de dramatización, con los bebetes, con la cocinita, la veterinaria, alimentar a los bebés, ir de compras”. E1: “Cuando vamos al parque, tienen juegos más reglados. Inventan sus propias reglas”. E1: “Y se pelean por las reglas que no las cumplieron. En ese momento comparten mucho entre todos”.	Las docentes acuerdan en que los niños de 5 años suelen dividirse entre nenes y nenas para jugar. Por un lado, los varones se desenvuelven con mayor interés en los juegos de construcción, con bloques, maderas, y utilizan mucho los soldados o autos para utilizar en lo construido. En el caso de las niñas, el juego de dramatización es el más solicitado. Según las docentes, les gusta mucho

	E1: “Les gusta mucho a esta edad de 5 años los juegos de mesa, o juegos matemáticos con uso de dados y avanzar casilleros”.	jugar con bebetes, objetos de la cocinita, hacer del papá o la mamá. Los objetos de tecnología son utilizados tanto por niñas como por niños, y les gusta implementarlos en sus momentos de juego.
--	---	---

	E2: “Les gusta mucho los juegos de construcción, los juegos de persecución que implican estar en movimiento correr y al aire libre son lo que más solicitan”. E2: “Necesitan esto, estar en movimiento y correr, que tengan los espacios donde poder estar libres es una propuesta que todos los días piden”. E2: “Lo que son juegos dentro de la sala, el dramático es el que más suelen solicitar por la variedad de objetos que tienen ahí, como usar la cocinita, los bebés”.	
--	---	--

	E3: “Les gusta jugar mucho con los juegos de construcción, con bloques, maderas”. E3: “Por lo general disfrutan más de este material que es donde ellos pueden realizar distintas producciones u obras de construcción”. E3: “Y las nenas, juegos dramáticos o representar algún personaje de ciencia ficción como por ejemplo Sonic”. E3: “También les gusta dramatizar con objetos tecnológicos, como el teclado o el teléfono y juegan a escribir”.	
--	--	--

	E4: “Pueden ser propuestas del sector de dramatización, donde representan diferentes roles, como por ejemplo jugar a la mamá, al papá, a la salita de primeros auxilios, a los bomberos”. E4: “También tienen juegos de construcción, donde construyen diferentes elementos o espacios de acuerdo a sus intereses y deseos”. E4: “Sectores de madurez y sector de ciencia, donde pueden crear diferentes elementos o investigar otros también, de acuerdo a sus deseos e intereses”.	
--	--	--

Relación de los niños a través del juego en general y en el juego simbólico	E1: “Depende del juego” E1: “Si es un juego de dramatización con disfraces ponele se van a relacionar súper bien porque van a estar todos en la misma sintonía de jugamos a la mamá, jugamos a los superhéroes y van todos para el mismo lado”. E1: “Pero sí propongo un juego de matemática, ya a esta edad vas a ver la competencia o vas a ver al que llora porque perdió o vas a ver al que se enoja porque no puede esperar su turno”. E1: “En el caso de los juegos simbólicos es donde mejor se relacionan porque van todos para el mismo lado”.	Las docentes entrevistadas acuerdan que los niños de 5 años de edad se desenvuelven de manera satisfactoria a través del juego. Según lo explicado, en el juego surgen muchas situaciones de diálogo o conversaciones para ponerse de acuerdo a que van a jugar, en qué lugar van a jugar y qué materiales utilizarán para llevar a cabo la acción. En el caso del juego simbólico tiende a aparecer el hecho de representar vivencias experimentadas a partir de
--	---	--

	E2: “Entre sí se relacionan de manera positiva” E2: “Siempre aparecen conflictos, porque a veces cuesta ceder, o en la asunción de roles también” E2: “Y, en el juego simbólico, la vinculación se abre mucho más porque pueden observar y aportar ideas. Y suman elementos y aportan vivencias, entonces se va enriqueciendo cada vez más”. E2: “Hay varios niños y niñas jugando en un mismo momento, y se hace muy rico cuando juegan juntos en el juego simbólico”	diferentes materiales. Asimismo, se aporta que se pueden frecuentar conflictos en cuanto a la competencia, el ceder, respetar turnos y perder.
	E3: “Ellos siempre se relacionan a través del diálogo. A veces pueden acordar qué materiales usar y en qué lugares armar escenarios lúdicos cuando la propuesta no es guiada”. E3: “Y lo que es juego simbólico, ellos eligen qué objetos y qué roles van a desarrollar o qué juego y qué elementos van a utilizar en ese juego”.	

	E4: “Se relacionan bastante bien”. E4: “Por lo general, lo que hacen es tener acuerdos entre ellos de acuerdo a los materiales que van a utilizar, cómo van a jugar, a que van a jugar, en qué momento se comparten los elementos y cómo van a construir ese momento de juego para que todos puedan participar”. E4: “Se ponen de acuerdo, charlan, conversan y después disfrutan del juego que van creando. O, por ahí, si van surgiendo nuevas ideas lo van implementando y se van preguntando y experimentando nuevas situaciones de juego”. E4: “En cuanto al juego simbólico por lo general también surge esto de tener acuerdos de pensar que van a utilizar y cómo lo van a utilizar”	
--	--	--

Manera en la que los niños de 5 años implementan el juego simbólico	E1: “Los niños implementan el juego simbólico de muchas maneras ya que es una forma espontánea y muy creativa”. E1: “No necesitan elementos específicos para que aparezca el juego simbólico, pueden tener dos bloques o dos muñecos y a partir de eso hacer toda una historia sin fin”. E1: “Muchas veces los ves solos, y otras los ves de pequeños grupos, dos o tres nenes y directamente sin elementos”. E1: “Muchas veces usan objetos como una silla o mantas y ya hacen historias con solo dos elementos”.	Las docentes consideran que este tipo de juego surge de forma espontánea y creativa. A veces lo requieren a partir de la necesidad de algunos elementos o sino se suele orientar a alguna situación con la que se viene trabajando en clase. En cuanto a los materiales, afirman que a partir de pocos elementos se arma un gran escenario de juego, y se suele caracterizar por la
---	--	--

	E2: “Los nenes y las nenas implementan el juego simbólico muchas veces de manera espontánea. También, lo solicitan, y si no, si no están marcados en alguna propuesta de lúdica orientada por la docente, se los puede percibir también en espacios como, por ejemplo, en el parque ” E2: “Organizan y dicen: “bueno en este momento vas a ser la mamá, yo soy la hija”. Y bueno, se los puede ver paseando y se agarran algún objeto y dicen: “bueno, este es el bebé” o por ejemplo, juegan a los doctores, que uno se acuesta en el parque mientras que otros lo socorren, viene la ambulancia”.	personificación de los elementos. Por ejemplo, le atribuyen variedad de funciones a un bloque de madera, como podría ser un teléfono o una comida. En cuanto al espacio que más suelen generarse este tipo de propuestas lúdicas es en el parque o en el rincón de la casita.
	E3: “El mejor ejemplo que te puedo dar es cuando están en la cocinita o en el parque que llevan las maderas grandes y por ahí hacen que son armas y en las nenas que son teléfonos”. E3: “Con los materiales de la cocina también se da mucho esto, que reemplazan por ahí cosas que no hay. Entonces ponemos o piden los canastos de los bloques y simulan que es la comida”	

	E4: “A veces surge desde una situación que venimos trabajando, desde una pregunta disparadora o un recorte.” E4: “Por ejemplo, hemos investigado diferentes aspectos de la veterinaria cómo es el trabajo, el labor, quienes lo realizan. Luego, ellos en algún momento de juego pueden seleccionar jugar a la veterinaria y representar usando diferentes elementos. Por ejemplo un peluche que atienden lo acuestan sobre una mesita simulando que es una camilla, lo revisan, le ponen alguna vacuna jugando a simbolizar que tienen alguna jeringa”	
Escenarios que se crean a partir del juego simbólico	E1: “pueden ser un montón”. E1: “Si están dentro de una planificación pueden ser un montón, depende lo que estemos trabajando, puede ser el supermercado, el cine, o un taller de cocina”. E1: “Después, están los escenarios que crean los nenes que son más de su imaginación con los elementos que tengan. Por ejemplo, un montón de veces me traen un pedazo de tela y me dicen: “Seño me lo pones así soy	Los escenarios que los niños de 5 años crean con la propuesta lúdica del juego simbólico son variados. Los que más suelen representar son situaciones de la vida cotidiana de cada uno y sus realidades vivenciadas. Por ejemplo, jugar a la familia, a la veterinaria o a los doctores.

	un superhéroe”.	A su vez, esta propuesta puede encontrarse dentro de una planificación y representar escenarios como un supermercado, una cafetería o una peluquería. Si la intención de juego sale de ellos, van a construir sus propias reglas y normas de juego, y van tomando decisiones a medida que el juego va fluyendo.
	E2: “El primero sería el jugar a lo que ellos dicen la “cocinita”, que es algo que les encanta que está instalado en la sala”. E2: “El tema de los doctores les gusta mucho, la veterinaria, el poder ayudar a animalitos y cuidarlos y poner las inyecciones, usar los barbijos, todo. Es un tema que les fascina, y, además, ves como se van creando otras cuestiones como querer anotar las recetas”. E2: “Es como que ellos mismos van creando nuevas cosas, y la verdad que se hace muy lindo este tipo de propuestas porque cuando los ves entusiasmados,	

	solitos van fluyendo en lo que ellos quieren hacer”	
	E3: “Los que tienen que ver más que nada con los roles de la vida cotidiana”. E3: “Digamos los que son de su conocimiento, como a ser de mamá, a ser de la hija, a ser de una chica que se va a trabajar, porque utilizan carteras, y se visten”. E3: “En el juego de construcción observo como intentan representar a los autos y llaman a la ambulancia, y son diferentes actores”.	

	E4: “Pueden ser diversos, de acuerdo a cuáles son las decisiones que tomen o qué quieren jugar” E4: “Las normas las construyen entre ellos, si es que desean hacer un juego grupal, o de acuerdo a algún juego en particular, donde tienen que representar alguna situación determinada y van creando los escenarios de acuerdo a los materiales que ellos consideran necesarios utilizar para crear esas situaciones que precisan”.	
Materiales de utilidad para el desarrollo del juego simbólico	E1: “Se usan materiales, se arman los escenarios con los materiales “tangibles” y que ellos los puedan ver, los puedan tocar, los puedan manipular y crear ese juego simbólico a través de los materiales”. E1: “Pueden ser disfraces, pueden ser cajas, pueden ser telas, peluches, bebetes, todo lo que es de cocinita, mantas y sábanas para armar las casitas”. E1: “Otros materiales que se utilizan son de peluquería, juegos de construcción, celulares viejos, teclados, computadoras”.	Entre las entrevistadas, prevalece la idea de que los materiales de mayor uso son los disfraces o vestimentas y accesorios. Otros materiales que suelen utilizarse para el juego simbólico son cajas, bloques o piezas de madera, bebetes, peluches, piezas de construcción, elementos de tecnología viejos y sin uso.

	E2: “Si, utilizamos materiales.” E2: “Muchas veces las familias nos mandan, por ejemplo, cuando jugamos a los doctores nos mandan cajitas de remedios vacías, tarritos, jeringas sin uso y sin agujas, barbijos. Elementos de vestimenta también, como anteojos y collares.”	
	E3: “Disfraces, utensilios de cocina, elementos tecnológicos que ya no se usan”.	
	E4: “Los materiales que utilizan tienen que ver con la situación que desean representar y cuáles van a ser también en consideración a eso”. E4: “El que quiere ser constructor va a utilizar diferentes elementos que lo lleven a representar ese personaje, como pueden utilizarse maderas, algún martillo o algún elemento que simule ser un martillo para poder llevar a cabo su juego”. E4: “El que quiere jugar a ser un bombero también busca algún elemento que lo ayude a representar esa situación, por ejemplo una manguera o un casco”.	

Estrategias que posibilitan el Juego Simbólico	E1: “Hay varias estrategias, depende si estamos dentro de un proyecto”. E1: “Las estrategias serían darles ideas o proponer materiales”.	Promover los materiales necesarios es la opinión que predomina entre las entrevistadas. Desde el lugar de docentes, intervenir durante el juego en el momento que sea necesario es una herramienta que favorece el momento lúdico, como también motivar, brindar ideas y despertar el interés de los niños.
	E2: “Creo que la estrategia principal es motivarlos y despertar el interés, como para que este tipo de juego pueda tener un sentido”. E2: “Creo que las estrategias son organizar el espacio, seleccionar los materiales con los que van a jugar, hacer una anticipación de la propuesta e intervenir en los momentos que uno considere necesario, de acuerdo a los objetivos que desees trabajar en ese momento lúdico”.	
	E3: “Para mí tiene que ver en lo vincular, al desarrollo de vínculos o en la apertura de vínculos”. E3: “También al desarrollo del lenguaje y de la interacción frente al diálogo”.	

	E4: “Las estrategias que se utilizan tienen que ver con brindar los espacios y los materiales suficientes y necesarios para que ellos puedan recrear diferentes situaciones”. E4: “Otra estrategia muy importante tiene que ver con la intervención del docente para ayudar a recrear esta situación con sugerencias, si bien ellos van a decidir cómo y cuándo, las sugerencias y las intervenciones que hace la docente para enriquecer esos momentos van a ser de mucha importancia”.	
Consideración del juego simbólico como una estrategia para el desarrollo de	E1: “Sí, sobre todo cuando quizás hay niños nuevos que les da vergüenza empezar a interactuar directamente con el lenguaje verbal”. E1: “Quizás a través de un juego pueden empezar un diálogo, pueden empezar un vínculo”. E1: “A través del juego surgen un montón de emociones de los niños”.	Predomina la idea de que este tipo de estrategia lúdica posibilita la estimulación del lenguaje y desarrolla la comunicación entre pares. Las docentes creen que a partir de este tipo de estrategia se fomenta la formación de un vínculo entre

la comunicación del niño	E2: “Fomenta mucho la comunicación porque se los puede ver comprometidos en el juego y en estos escenarios”. E2: “A partir de este juego también viajan en su creatividad con las propuestas, entonces pueden animarse a hablar, animarse a pensar de otra manera, a sostener su punto de vista, a vincularse con otros a partir de situaciones que tengan que resolver, de plantear sus gustos, de decir que sí o que no de acuerdo al personaje o al rol que asuman”. E2: “Son propuestas que ayudan, benefician y desarrollan la estimulación del lenguaje”. E3: “Considero al juego simbólico como una estrategia porque te permite conocer lo que no se comunica, de lo que el niño por ahí no te llega a contar”. E3: “En estos juegos, juegan más que nada para comunicar algo que no está explícito”. E3: “También para el desarrollo del lenguaje, de la interacción de comunicarse entre ellos”.	compañeros, además que surgen emociones y se logra comunicar cosas que no están explícitas.
--	--	--

	E4: “Se beneficia mucho el desarrollo de la comunicación entre pares, ya que ellos se tienen que poner de acuerdo en las diferentes normas y pautas que van a tener para desarrollar el juego, qué características van a tener los personajes a representar, cuáles son los roles, y quiénes los van a representar”. E4: “Así que los niños conversan y utilizan ese momento para ponerse de acuerdo y poder llevar a cabo un juego en donde todos puedan intervenir y participar durante el desarrollo del mismo”.	
Resultados del juego simbólico favorables para el desarrollo de la comunicación	E1: “Por un lado lo que son emociones, y por otro lado para mí esto de que los nenes compartan e interactúen a través del juego”.	Se concuerda con que el juego simbólico es una estrategia para desarrollar la comunicación entre pares y permite que los niños intervengan en el juego de la forma que ellos deseen. Pueden moldearlo a su gusto y enriquecerlo a través de las palabras. Permite relacionarse con el otro a través de la interpretación y el
	E2: “Todo es favorable en cuanto a la comunicación porque es un tipo de propuesta que implica sí o sí comunicarse con un otro ya sea a la docente o a un par”. E2: “Uno tiene que comunicarse para poder desarrollar este juego ya sea a través de las palabras, a través de las actitudes de los roles o de las posturas que	

	uno tome frente a este juego. La comunicación prevalece desde lo corporal, desde las palabras y desde lo visual”.	compartir. Además, se fomentan emociones.
	E3: “ Los resultados favorables son el conocer”. E3: “Como resultado puede ser obtener más conocimiento sobre un recorte acerca de la interacción que tenemos como actores sociales en diferentes ámbitos”.	
	E4: “Los resultados que considero favorables para este desarrollo tienen que ver con cuáles fueron las respuestas de los niños ante los diferentes juegos, cómo intervinieron, cuáles fueron sus aportes, sus opiniones, si se escucharon, si se pusieron de acuerdo, las situaciones que surgen para mejorar los juegos, cuáles son las propuestas de ellos para volverlo a jugar en otra situación, y cuáles son las cuestiones o	

	situaciones que hay que considerar para después poder implementarlas y beneficiar ese juego”. E4: “Tienen que ver con como ellos, lo vivieron, como lo enriquecieron o cuáles son las situaciones que podemos enriquecer a partir de esa situación”.	
--	---	--

Descripción de las situaciones de socialización en el juego simbólico	E1: “Puede ser lo que es juego de roles, jugar con un otro y no jugar de forma individual, compartir un juego en grupo, respetar reglas o inventarlas”. E1: “En una sala de cinco también todo lo que es resolver conflictos. muchas veces me dicen: “seño, no me deja ser la hija”, y yo les digo: “bueno, resuelvan ustedes, charlen un rato cada uno, sean los dos hijos sean mamá, papá” como que tratas de que ellos solos lo resuelvan, así que también hay resolución de conflictos”. E1: “También, con este juego, charlan las reglas de forma previa a empezar ese juego. Se re observa y ves que de verdad charlan y piensan las reglas, lo que sí, lo que no, esto de designar roles, quién hace de qué personaje y después arrancan a jugar. Entonces tiene esto de la charla previa de ponerse de acuerdo, así que eso también resurge a partir del juego simbólico”. E1: “Para mí el juego simbólico los va a llevar a un montón de cosas, no solamente a jugar porque sí y ya, sino que antes del juego simbólico tienen un montón de cosas, en el durante y en el después también. Van a	Las docentes acuerdan que las situaciones que más se socializan en esta estrategia lúdica son las vivencias o experiencias cotidianas que traen de sus hogares. En general, los niños comienzan a relacionarse y socializar antes de que comience el juego para acordar a qué van a jugar, qué van a representar, y qué roles cumplirá cada uno dentro de esa situación de juego. Esto surge a través de una charla previa al momento lúdico. Se afirma que de esta forma, los niños, estimulan su lenguaje, comienzan a entenderse entre ellos, y a saber respetar las reglas.
---	--	--

	aprender a comunicarse entre ellos, a entenderse a ellos mismos, a respetar reglas”.	
--	---	--

	E2: “Las situaciones de socialización tienen que ver desde que comienza el juego, el ponerse de acuerdo, el aportar ideas, el organizar el espacio, y el poder llegar a acuerdos”. E2: “La verdad es que todo el tiempo están socializando”. E2: “A los cinco años es que pueden aparecer todas estas cuestiones cómo poner en palabras o llegar a acuerdos”. E2: “Aportar ideas de su realidad e intentar llevarlas a cabo en este tipo de juego a través de las vivencias de lo que va sucediendo en su vida cotidiana. Todas estas son situaciones que facilitan y estimulan la estabilización entre ellos y con la docente”.	
--	--	--

	E3: “Ellos organizan a que van a jugar y en qué espacio van a jugar cuando el juego es libre”. E3: “Eligen qué elementos van a usar, van a utilizar, se invitan”. E3: “Siempre tratan de observar que ningún compañero quede solo para jugar; y, en el caso de que ellos observen esa situación, los invitan a jugar y le proponen querer jugar “vamos a jugar a tal..”, ellos se presentan, presentan su escenario con el que van a jugar cuando invitan”. E3: “A veces pueden ensamblar estos juegos si observan que hay otro grupo jugando. Por ejemplo, le llevan por ahí un té a los soldados o pueden empezar a interactuar los niños de diferentes rincones y ahí se logra expandir el juego. Entonces, el juego empieza a mezclarse y unirse, sin importar el sector en el que cada uno esté jugando”. E3: “Lo que siempre veo es que se invitan a jugar, y veo mucho diálogo entre ellos, y representan, generalmente, situaciones cotidianas que viven en sus hogares o en el ámbito social, como puede ser en la	
--	---	--

	calle o en el almacén. Siempre representando estas situaciones vivenciadas”.	
--	---	--

	E4: “Las situaciones de socialización que surgen en el juego simbólico tienen que ver con los deseos e intereses de cada grupo”. E4: “Por ejemplo, si un grupo desea o manifiesta jugar a ser un bombero quizás hay algún par que desea jugar a lo mismo, entonces, entre ellos se comenta, se explican, se aportan diferentes ideas para poder construir esos juegos”. E4: “En ese momento se crea una socialización porque ellos están comunicándose e interviniendo, están buscando relacionarse con el otro, aportar ideas, construir juntos algo para desarrollar un juego simbólico que tiene que ver de acuerdo a sus gustos y preferencias de ese momento”. E4: “Es un momento donde ellos socializan bastante lo que traen desde casa y lo que van construyendo a partir del conocimiento social del grupo en cuanto a ese juego que van a desarrollar o esa situación social que quieren representar”.	
--	--	--