



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**“APORTES DEL JUEGO SIMBÓLICO A LA SOCIALIZACIÓN, SECCIÓN II, (5 AÑOS) CENTRO
DE DESARROLLO INFANTIL FEBE ELIZABETH VELÁSQUEZ, APOPA, 2010-2012”**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PARVULARIA.**

PRESENTADO POR:

LUISA YOSSELINDA PAYÁN MUNGUÍA,
GRACIELA BEATRIZ SÁNCHEZ RIVERA

San Salvador, noviembre de 2012

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR



FACULTAD DE EDUCACIÓN

ING. LUIS MARIO APARICIO

RECTOR

LICDA. CATALINA MACHUCA DE MERINO

VICE-RECTORA

LIC. JORGE ALBERTO ESCOBAR

DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR



FACULTAD DE EDUCACIÓN

JURADO EVALUADOR

Licda. Margarita Carolina Quijano Chacón.

PRESIDENTA

Licda. Mercedes Trejo de Recinos.

1º VOCAL

Licda. María Tomasa Guevara Barrera.

2º VOCAL

LICDA. MARÍA DOLORES AMAYA ORELLANA

ASESORA

AGRADECIMIENTOS

A Licda. María Dolores Amaya Orellana, por su apoyo, interés y paciencia desplegada en el desarrollo de la presente investigación, por sus amplios conocimientos y guía que permitieron llevar a la culminación mi proceso de formación profesional.

Que el creador derrame muchas bendiciones sobre ella y toda su familia, permitiéndole el éxito en todo lo que realice, sobretodo dejando su huella personal en cada una de las profesionales que forme.

DEDICATORIA:

A Dios Todopoderoso en primer lugar por permitirme la vida y brindarme la sabiduría necesaria para culminar con éxito esta etapa muy importante de mi vida como lo son mis estudios universitarios que me abren mejores oportunidades de vida, laboral y profesional.

A mi padre Nazario Inocencio Payan Corea, por ser el pilar más importante de mi vida, con el que encuentro apoyo incondicional cuando lo necesito.

A mi familia Payan Munguía por todo su apoyo moral, espiritual y económico quienes han tenido mucho protagonismo en mi triunfo.

A la memoria de María Luisa Corea Peña quien fue fuente de amor ternura y comprensión en mi infancia.

A Pedro David Hernández, por su cariño, apoyo espiritual, moral y económico lo que hizo posible mi triunfo.

A mi compañera de tesis Graciela Sánchez Rivera y amigos/as que me apoyaron a salir adelante para la finalización del trabajo en especial a Reyna Margoth García Guillen por su comprensión, cariño, cooperación, amistad y respeto.

Finalmente agradezco a todas aquellas personas que de una u otra manera contribuyeron a hacer posible que alcanzara este objetivo profesional, como lo son el rector de la universidad pedagógica de el salvador, catedráticos y catedráticas y personal administrativo

Luisa Yosselinda Payan Munguía.

AGRADECIMIENTOS

A los catedráticos y catedráticas de la Universidad Pedagógica de El Salvador por su calificada orientación académica.

A Licda. María Dolores Amaya Orellana, por su alta calidad profesional, su apoyo e interés al desarrollo de la presente investigación y su apoyo moral y espiritual.

Que Dios todopoderoso le de más sabiduría para poder enseñar a más profesionales de la Educación Parvularia. Bendiciones para usted y su familia.

DEDICATORIA:

A Dios Todopoderoso por ser nuestra fuente de sabiduría y guía que nos dio salud, entendimiento, voluntad y fortaleza en nuestro caminar.

A la Santísima Virgen María por ser nuestra intercesora de los momentos más difíciles de nuestra vida universitaria quien me dio tranquilidad a tanta adversidad para el término de esta etapa en mi camino.

A mis hermanos y sobrinos por su apoyo moral, espiritual y ayuda a cuidar a mi hijo quienes hicieron posible mi triunfo sin su ayuda no hubiese podido llegar hasta este término.

A la memoria de mi hermana Kathya Yamileth Sánchez Rivera quien fue mi mayor ejemplo de perseverancia y a nombre de ella levanto mi diploma con mucho honor por ambas ya que ella ya no podrá hacerlo demostrando mi amor incondicionalmente guardándola en mi memoria y corazón hermana estas en el cielo pero en mi corazón siempre te tengo.

A mi madre Fidelina Miriam Rivera, por su amor, cariño, apoyo espiritual, económico lo que hizo posible mi triunfo.

A mi hijo Gabriel Enrique López Sánchez por ser mi fuente de inspiración de mi vida y triunfo.

Graciela Beatriz Sánchez Rivera.

ÍNDICE

CONTENIDO	No de página
Introducción	
CAPÍTULO I MARCO CONCEPTUAL	
1.0 Objetivos.....	17
1.1 Antecedentes del problema.....	18
1.2 Justificación de la investigación.....	24
1.3 Planteamiento del problema.....	27
1.4 Alcances y limitaciones.....	29
1.5 Recuento de conceptos y categorías a utilizar.....	33
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	
2.0 Fundamentación teórico-metodológica	38
2.1 Aportes teóricos del juego simbólico.....	38
a) Definición de simbolismo.....	38
b) Juego simbólico y sus funciones.....	40
c) Perspectivas psicológicas, genéticas y pedagógicas del juego simbólico.....	41
2.2 La Socialización.....	54
a) ¿En qué consiste la socialización?.....	54
b) Procesos básicos de las influencias sociales.....	55
c) Métodos de socialización.....	56
d) Agentes de influencia social.....	57
e) Perfil del niño de Educación Parvularia.....	59
2.3 El juego simbólico como instrumento de socialización...	
a) Importancia del juego simbólico en la socialización.....	61
b) Papel del juego simbólico en el desarrollo social.....	64
c) El juego dramático.....	67
d) La dramatización en la educación infantil.....	68

e) Dramatización y expresión.....	69
f) Dramatización y juego.....	70
2.4 Construcción del Marco Empírico.....	71
a) Monografía del Municipio de Apopa.....	71
b) Descripción del centro educativo.....	79
c) Descripción del aula.....	79
d) Descripción de niños y niñas.....	80
e) Descripción del Trabajo Realizado por la Docente	80
f) Descripción de Instrumentos para recolección de información	81
g) Hallazgos de la Investigación.....	81
h) Descripción de los hallazgos de la investigación	87
i) Logro de los objetivos de la investigación.....	90
2.5 Formulación teórico metodológica de lo investigado.....	99
2.6 Desarrollo y definición teórica	100
CAPÍTULO III MARCO OPERATIVO	
3.0 Descripción del sujeto de la investigación.....	102
3.1 Procedimiento para la recopilación de datos.....	103
3.2 Especificación de la técnica para el análisis de datos.....	106
3.3 Cronograma.....	107
3.4 Recursos.....	110
3.5 Índice preliminar sobre el informe final.....	111
Bibliografía General Utilizada.....	113

INTRODUCCIÓN

En la Escuela de Educación Parvularia, el juego tiene un lugar importante en el horario y rutinas diarias. Se lleva a cabo en los rincones o zonas de juego donde el niño encuentra todo lo necesario para desarrollar el juego simbólico (representación del mundo que le rodea, con el que así se identifica), en la zona de dramatización, juegan a representar roles: madre, médicos, bomberos y otros, pues desarrollan su fantasía representando papeles de personajes de los cuentos tradicionales como otros, tienen la oportunidad de expresar su imaginación. Para el caso de las representaciones dramáticas como el teatro o los juegos de expresión corporal desarrollan el lenguaje, el dominio del cuerpo y la creatividad.

Tejerfán (1994), se refiere a la dramatización “como la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado. Este mismo autor dice que dramatización es un término utilizado en muchas ocasiones como sinónimo de juego dramático, juego teatral, dramática creativa, juego de roles, sociodrama e improvisación”.¹

Entre los autores vinculados con el mundo de la Expresión Corporal, que se han referido a la dramatización, se puede citar a Stokoe (1967), quien afirma que es una representación por medio de acción física. Quintana (1997), expresa que es un arte que utiliza el propio cuerpo como vehículo de comunicación.

No existen reglas ni pautas establecidas sobre la selección de los objetos que representan personajes; las únicas características indispensables es de ser animados. La cantidad de unos como de otros está limitada solo por la imaginación.

¹Tejerfán, I. (1994). Dramatización y teatro infantil. Siglo XXI. Madrid, España. Pag.15.

El juego dramático lo practican los preescolares sin la intervención del adulto, en cualquier lugar, sin escenario ni espectadores; organizar este juego es un paso previo para que se pueda convertir en acción teatral.

El personal docente de la Escuela Parvularia, posibilita que la niñez agudice su espíritu de observación, conozca sus recursos creativos e implemente su capacidad de expresión para comunicar y representar el tema propuesto; aclarando que la libertad no debe entenderse como anarquía ni la espontaneidad como capricho.

El educando se expresa a través de gestos sonidos y palabras dándole vida a la fantasía por medio del juego, para su realización las reglas establecidas de común acuerdo y con la coordinación del adulto. Para que la situación representada tenga valor dramático el pequeño actor debe emplear su imaginación en ejercicios tendientes a interiorizar sentimientos y condiciones que luego manifestara en la escena.

El juego simbólico se refiere a aquellas actividades en las que el niño o niña le dan vida a los objetos, o representan roles de la vida cotidiana en un juego, que algunos llaman dramático. Este tiene un gran poder socializante porque les ayuda respetar las reglas que hacen posible la buena convivencia, a compartir y cuidar lo que les rodea tanto dentro como fuera del salón de clase. Actualmente el juego se ha ampliado a través de las nuevas tecnologías; tienen formas de expresarse ya que se pueden desarrollar mejores competencias intelectuales y motoras, no olvidando que esto depende del control que ejerzan los adultos sobre éstas.

Por los aspectos generales teóricos retomados en los párrafos anteriores, el juego simbólico, se convierte en una de las mejores estrategias en la Escuela de Educación Parvularia, éste se refiere al proceso en el cual se le debe dar Libertad de utilizar su imaginación para que ellos puedan convertir cualquier objeto

en juguete y formar escenarios con material que encuentren y que ellos le den vida, el juego les da oportunidad para desarrollar otras áreas como el lenguaje, nociones básicas matemáticas y en especial el proceso socializador.

En la medida que un niño o niña le da vida a los objetos que les rodea podrán comunicarse de mejor manera con los iguales y aprender así a resolver situaciones cotidianas o pequeños conflictos que surgen en el juego mismo.

La presente investigación se encuentra dividida en los siguientes capítulos:

Capítulo I: Denominado Marco Conceptual, describe los antecedentes del problema los cuales son de carácter teórico, retomando teorías que sustentan las dos categorías en estudio siendo la primera el juego simbólico que tiene antecedentes en Jean Piaget y Lev Vigotsky; y en la segunda categoría que es la socialización se retoman antecedentes los teóricos Erikson y Albert Bandura.

Los objetivos que se resumen en determinar cuáles son los aportes del juego simbólico al proceso de socialización de niños y niñas de la sección dos años del Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez; la justificación hace hincapié en la importancia del estudio. Así mismo se incluye el planteamiento del problema, que describe el problema central del estudio, posteriormente alcances y limitaciones siempre de orden teórico, el recuento de conceptos y categorías a utilizar para el caso el juego simbólico y la socialización, retomando en ésta los métodos y agentes.

Capítulo II: El Marco Teórico Metodológico contiene la fundamentación teórica del juego simbólico y la socialización. Se describen contenidos relacionados a la importancia del juego y socialización, sus funciones, características, perspectivas psicológicas, genéticas y pedagógicas de éste, fundamentadas por Piaget,

Erikson, Freud y Vigotsky. En estos contenidos se explicita la vinculación y aportes del juego al complejo proceso de socialización que comienza en el hogar y se le da continuidad en la escuela.

La construcción del Marco Empírico retoma la monografía del municipio de Apopa, la descripción de instrumentos utilizados y los hallazgos. En el mismo se desarrolla la formulación teórica metodológica tomando en cuenta los aspectos teóricos científicos de los diferentes autores, destacando sus alcances y limitaciones, y la definición teórica que hace referencia a la teoría que el equipo investigador define a partir del estudio bibliográfico y de campo.

El capítulo III Denominado Marco Operativo describe la investigación que se concluye son el juego simbólico en el proceso socializador, procedimiento para la recopilación de datos que especifica y describe la forma en cómo se fueron obteniendo los datos referidos a las categorías de estudio, la especificación de la técnica para el análisis de los datos que destaca la analítica descriptiva, debido a que la investigación es considerada cualitativa-descriptiva con el fin de ir describiendo detalladamente las experiencias encontradas en el trabajo de campo.

El cronograma como propuesta al a la planificación y actividades respectivas a los diferentes capítulos de investigación; incluye actividades para el trabajo bibliográfico y de campo, los recursos que hicieron posible que la investigación se ejecutara con éxito, especialmente los humanos que incluyen la docente y el alumnado. El índice preliminar sobre el informe final que hace una breve reseña de cada uno de los capítulos que enmarca el estudio.

Se finaliza con la bibliografía que enlista los autores que fundamentan el estudio teórico y de campo del tema propuesto en ella se categorizan el juego simbólico y socialización.

CAPÍTULO I

MARCO CONCEPTUAL

1.0 OBJETIVOS

General

- Analizar los aportes del juego simbólico al proceso de socialización de niños y niñas de la sección dos, cinco años del Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez.

Específicos

- Verificar el grado de socialización alcanzado por los niños y niñas de la sección dos, cinco años del Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez.
- Describir la fundamentación didáctica del juego simbólico en los procesos de socialización de niños y niñas de la sección dos, cinco años, en el Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez.

1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Entre los tres y seis años, los infantes experimentan un desarrollo extraordinario de sus habilidades y motivaciones para pensar acerca de lo que hacen, donde el lenguaje es favorecido a partir de sus experiencias de juego, mostrando que las vivencias que adquieren al relacionarse con los demás y todo el mundo que les rodea, son significativas para su desarrollo integral.

Se presentan a continuación algunas teorías que anteceden el estudio sobre los aportes del juego simbólico al proceso de socialización:

Albert Bandura (1925).realizó investigaciones importantes y se ha convertido en el principal defensor de la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1969, 1973, 1977^a; Bandura y Walters, 1963). Aunque su teoría afirma que los procesos básicos del aprendizaje tienen un gran impacto en el desarrollo social y de la personalidad, Bandura ha insistido en destacar la función del aprendizaje observacional y, según él, el acto de observar la conducta de otra persona, sin reforzadores externos, puede ser suficiente para que ocurra el aprendizaje.

Por aprendizaje social Bandura entenderá que “se refiere a algo más que la mera imitación mímica de otras personas; pues concibe que el observador llegue a actuar y a ser similar a determinados modelos especiales. El niño está predispuesto a adoptar la conducta y los valores que son similares a la conducta y valores de individuos importantes, particularmente sus padres.”² Muchas importantes conductas sociales pueden adquirirse a través de la observación. Los niños aprenden a hablar, a usar palabras y acentos similares a sus modelos en su medio ambiente. “Aprenden **cómo** ser amables y agresivos; y mediante el modelamiento, los niños desarrollan un rol sexual y su identidad. Con respecto a esto, probablemente los niños aprenden más acerca de la paternidad por la **observación** de los padres que por cualquier otro medio”³

² Gutiérrez Landeirá, Dolores. Bartolomé Roció (1997), Educación Infantil II: didáctica de la educación infantil, PP 188

³ *Ibíd.* Página 177

Algunos modelos son más imitados que otros, y precisamente Bandura (1969) ha notado varias características de los modelos que provocan la imitación. Por ejemplo, los modelos que se consideran protectores (cálidos, premiadores y afectuosos) y similares al observado (el mismo sexo, edad y raza) serán probablemente los más imitados. Otra característica importante es el poder, es decir, la habilidad para obtener y emplear recursos deseables y ejercer influencia sobre otros. Un niño está más predispuesto a imitar a un individuo poderoso que a uno débil (Bandura, Ross y Ross, 1963a). La cultura del niño, su edad y sexo, determinados tipos de poder de su modelo, tales como prestigio, su experiencia o su fuerza física pueden ser importantes para determinar si el aprendizaje social ocurrirá.

En algunos de sus escritos más recientes, Bandura (1974, 1977) ha expandido la perspectiva de la teoría del aprendizaje social; mediante el empleo de una fundamentación conceptual claramente cognoscitiva ha argumentado que el condicionamiento no sólo es un proceso asociativo sino que también desempeña una función predictiva a través de los procesos de pensamiento. Las personas calculan las consecuencias de su conducta sobre la base de sus observaciones previas acerca de los efectos que una determinada conducta puede provocar en ellos mismos y en otras personas. Deciden ejecutar la conducta necesaria conforme a sus expectativas de que primero la conducta, si es realizada adecuadamente, conducirá al logro de los objetivos previstos; y segundo pueden ejecutar exitosamente tal conducta sobre la base de capacidades predictivas similares a esas personas y luego decidir si trataran de realizarlos. Si un infante sabe que puede ganar un viaje a Disneylandia si obtiene una buena calificación en el informe escolar; se esforzará; pero si calcula que las probabilidades de realizar esta hazaña son pocas, no se esforzará por las calificaciones.

Sin embargo, no es necesario limitar los objetos a recompensas externas; pues se pueden elegir objetivos que se relacionen con la interacción social o con el progreso de los rasgos de la personalidad”⁴. Significa que las conductas que desarrollan y obtienen los infantes son productos de un ambiente o contexto social, en que se reciben recompensas por determinados actos o actividades realizadas.

Erick Erickson (1963) sostiene la teoría de la personalidad que destaca el contexto social en el que ocurre el desarrollo, su teoría supone que existe una heliografía innata o plan maestro que traza las etapas del desarrollo de la personalidad. Incluye una estructura de la personalidad dividida en tres partes (el id, el ego y el súper-ego), una función crucial de la motivación inconscientemente, y la noción de una fuerza de la lívido que existe desde el nacimiento que actúa en el núcleo del funcionamiento del ser humano. Según esto, su teoría se fundamenta sólidamente en la tradición psicoanalítica.

Elaboró una teoría del desarrollo de la personalidad a la que denominó "Teoría psicosocial". En ella describe ocho etapas del ciclo vital o estadios psicosociales (crisis o conflictos en el desarrollo de la vida, a las cuales han de enfrentarse las personas). Las cuatro primeras etapas son relevantes porque se centra en los infantes y sobre todo son las que se relacionan con el presente estudio.

1. Confianza Básica vs. Desconfianza.
2. Autonomía vs. Vergüenza y Duda
3. Iniciativa vs. Culpa
4. Laboriosidad vs. Inferioridad
5. Búsqueda de Identidad vs. Difusión de Identidad
6. Intimidad frente a aislamiento
7. Generatividad e integridad frente a desesperación
8. Integridad frente a desesperación ⁵

⁴ Sarafino, Edward P, (1999) James W. Armstrong; Editorial Trillas, S. A de C.V. “Desarrollo del niño y del adolescente”, paginas 103.

⁵Shultz Duane P. 2009.Teorías de la personalidad. Cengage Learning Editores. Página. 212

Según Erikson, el desarrollo humano sólo se puede entender en el contexto de la sociedad a la cual se pertenece y remarca la relación entre el ego y las fuerzas sociales que tienen algún tipo de influencia sobre las personas en determinados momentos de la vida.

El reconocido psicólogo **Jean Piaget** (Neuchâtel, Suiza, 1896-Ginebra, 1980) presenta la concepción del juego simbólico lo que se encuadra dentro de lo que se ha dado en llamar psicología de la consciencia; por tanto, la actividad lúdica es considerada una conducta. Esa conducta, en tanto juego, debe cumplir las siguientes condiciones:

- Que se realice simplemente por placer;
- Que no tenga otro objetivo que la actividad lúdica en sí misma. El juego no busca eficacia, no persigue resultados (carácter autotélico);
- Que sea algo que el niño realice por iniciativa propia;
- Que exista un compromiso activo por parte del sujeto.

Piaget afirma que el acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él mientras que el juego, tiene el fin en sí mismo. Entonces, la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, no persigue el equilibrio entre asimilaciones y acomodaciones. Por el contrario, aparece como uno de los polos de ese equilibrio, el del predominio de la asimilación, donde el niño no se adapta al mundo, sino que lo deforma en el marco del juego, conforme a sus deseos, asimilando así lo real al yo. Cuando se dice que el juego es una conducta, cabe aclarar que, entonces, comparte con todas las conductas el hecho de ser solidarias de la estructura intelectual que en cada momento del desarrollo marcará sus límites y posibilidades.

Es así que el juego simbólico recibe el carácter tal por dos razones solidarias:

- a) La estructura intelectual que lo determina y
- b) La utilización excluyente que hace del símbolo, es decir, de uno de los dos instrumentos que engendra la función semiótica.

En 1936 Lev Vygotski (1936) “encontró que el juego ejerce gran influencia en el lenguaje, ya que la situación lúdica exige de los participantes un determinado desarrollo de la comunicación. El niño que durante el juego no puede expresar claramente sus deseos, que no es capaz de comprender las instrucciones verbales de los demás, será una carga para sus compañeros. La necesidad de comunicarse con los otros estimula el lenguaje coherente”⁶

Vigotsky (1987) describe que en las distintas etapas de la infancia preescolar, “las actividades de tipo productivo como el dibujo y la construcción están muy relacionadas con el juego. Cuando el niño dibuja, con frecuencia está interpretando un argumento (acciones de los sujetos dibujados). La afición por el dibujo y por la construcción tiene inicialmente un carácter lúdico, pues estas acciones forman parte de una idea lúdica. Sólo el preescolar de edad mediana (cuatro-cinco años) y mayor (cinco-seis) dibujan y centran su interés en el resultado, o sea en el dibujo”⁷

Significa entonces que la continua maduración de las necesidades es un aspecto central en esta teoría histórico-cultural de Vigotski, donde se argumenta que el juego permite nuevos aprendizajes que repercutirán directamente en la construcción y maduración de las estructuras cognoscitivas y sociales del niño, además que propicia la satisfacción de ciertas necesidades.

En esta teoría se destaca que los juegos de dramatización y los de roles, Galifret-Granjon, bajo la perspectiva Vigostskiana, ha podido constatar que:

- a) En un primer momento del desarrollo del juego en el niño preescolar, se encuentran los juegos procesuales de imitación, en los que las acciones de los pequeños se limitan a la simple imitación, realiza las acciones según un modelo.

⁶ Shaffer. D. R. (1999). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. Página 239.

⁷ *Ibíd.* Páginas 241

- b) En un segundo momento, se incluye los juegos de dramatizaciones según un tema.
- c) En un tercero, los juegos con reglas simples según tema y juegos de reglas sin tema.(Galifret-Granjon, 70-94)⁸

En esencia, el juego es el tipo de actividad con que el niño preescolar realiza de manera práctica la individualización de las reglas de conductas. Sería más correcto decir que está incluida en las aspiraciones del niño a ser en el juego alguna otra persona. Pero cabe acotar que en el juego de niños más pequeños raramente representan adultos concretos. Cuando lo hacen, representan una persona portadora de una determinada función social. Por ejemplo, asumen el rol de médico, mecánico, comerciante, etc.; con lo que el niño no representa un medico o un mecánico en particular, sino al portador de esa profesión o actividad comercial en general.

⁸ Cabrera Antonio Angulo (1995) El juego en educación preescolar desarrollo social y cognitivo del niño. Universidad Pedagógica Nacional/Uribe y Ferrari Editores, S.A. de C.V. San Salvador. Página 245

1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación destaca los aportes del juego simbólico en el proceso de socialización, para explicar el valor de este estudio se vuelve necesario describir algunos aportes teóricos de esta manera entender la relevancia de dicho estudio.

La función simbólica es considerada como la “capacidad para representarse mentalmente imágenes visuales, auditivas o cenestésicas que tienen alguna semejanza con el objeto representado; por ejemplo, puede utilizarse una cuchara como un martillo en un momento determinado, aunque se sabe que esa no es la verdadera función de ese objeto, se manifiesta a través del lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico. La capacidad para expresar sus necesidades y pensamientos a través del lenguaje ayuda a los niños a ser más independientes”⁹. A partir de lo anterior es que se considera que el juego simbólico es un medio efectivo para desarrollar competencias sociales en los infantes.

El juego simbólico despunta el aprendizaje del mundo de las relaciones y del lugar que se ocupa en éstas y en el mundo en general, a partir de la asimilación de reglas que son transmitidas por la familia como agente de socialización. Esta asimilación de reglas se lleva a cabo a través de la actividad fundamental de esta etapa: el juego de roles, que consiste en la simulación por parte del niño de las actividades que realiza el adulto en su vida cotidiana. Es cuando juega a la casita y asume el papel de mamá o papá.

A través de este tipo de juego, ellos y ellas perciben su entorno y le gusta imitar, al mundo exterior. Es el imitar, hacer como el auto que arranca y pájaros que vuelan, tocando las estrellas. Es una apertura hacia el mundo fantástico. Es un puente entre lo irreal posible y de la realidad inexistente.

⁹ Meece, J.L. (1997). *Desarrollo del niño y del adolescente para educadores*. Mc Graw Hill Interamericana editores, S.A de C.V México D.F. página 289

Experiencia clave donde se apoyará la creatividad. Implicando la representación de pensamiento, cuando aparecen los símbolos lúdicos, éstos implican la representación mental de un objeto ausente.

Los juegos simbólicos son individuales o colectivos, marcan las diferencias significativas, como pensaron Charlotte Bühler y Piaget, quienes consideran que la diferencia es sólo de grado, pero no de esencia; como se mencionará más adelante en el trabajo. El simbolismo colectivo no es de naturaleza distinta del proceso de interiorización mental. Aún cuando el proceso se extienda a formas complejas, organizadas junto a los adultos (juego de roles en una comedia) sigue siendo la misma simbolización que puede volcarse a actividades de tipo constructivo.

Jean Piaget, psicólogo mencionado anteriormente, fue el primero en interesarse por las principales características del desarrollo infantil como la percepción, la motricidad, los sentimientos y la inteligencia. Ofrece un trabajo basado en la investigación, en la que están interrelacionadas todas las áreas del desarrollo. En este trabajo se retoma el punto de los períodos de pensamiento preoperacional; período que va de los dos a los siete años. Es en estas edades cuando se empieza a consolidar el lenguaje, y con este logro se pueden observar grandes progresos tanto del pensamiento como del comportamiento emocional y social del niño.¹⁰

El desarrollo social de los infantes les compete a los adultos que les rodean ya que absorben valores y actitudes de la cultura en la que los educan. Van viviendo un proceso de identificación con otras personas; es un aprendizaje emocional y profundo que va más allá de la observación y la imitación de un modelo.

¹⁰ Vasta Ross. (1999). Psicología infantil. Editorial Ariel. España. Pág. 38

Retomando los aspectos teóricos relevantes y explicados con anterioridad puede confirmarse la importancia de la investigación que se centra en el sentido que ésta brindará herramientas teóricas para que las docentes puedan incorporar a las jornadas de trabajo una variedad de juegos que les permitan a los niños y niñas manipular su contexto, objetos o materiales cercanos; de ahí que puedan transformar su realidad. Pues en la medida que un infante tenga oportunidad de manipular objetos e interactuar con ellos, mejor desarrollo socializador presentará.

Por otro lado podrá concientizarse a las familias de la importancia que tiene el acercamiento de los infantes al mundo que les rodea, porque debe enfatizarse que el desarrollo de la personalidad nace en el seno familiar, donde los vínculos que se establecen con los cuidadores o familiares, les darán pautas para entablar un proceso de socialización efectivo y seguro; mismos que les servirán para adaptarse al mundo escolar.

A través del juego el infante aprende a convivir en grupo, a opinar, a escuchar, y sobre todo a tener nuevas experiencias; así como también a respetar las reglas que tienen los juegos, reglas que influirán a lo largo de su vida, ya que si de niño sabe lo que es respeto, la sociedad tendrá adultos más respetuosos y tolerantes

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es bastante habitual que cuando se habla del juego simbólico en educación infantil tan sólo se asocie a ese rincón de dramatización presente en muchas aulas, donde los infantes juegan a las casitas o al supermercado, a médicos, a peluqueras, etc. El juego simbólico es mucho más que eso, ya que priman otro tipo de propuestas y el juego acaba relegándose, restándole espacios adecuados, tiempos necesarios, materiales diversos.

El juego no debería considerarse como algo que puede realizarse en el recreo o en la clase si resta tiempo después de un trabajo importante, sino una forma de aprender y practicar la realidad de la vida, ni debería desvirtuarse.

Es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y, en definitiva, a saber si existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia. Los infantes necesitan descubrir el universo de los juegos simbólicos, sus significados, su sentido, y posibilidades. La escuela es un lugar donde también se aprende a vivir, y el juego simbólico es un “espacio de ensayo” para el aprendizaje de la vida.¹¹

Por estas mismas razones los procesos socializadores se ven poco beneficiados, ya que los infantes tienen limitadas oportunidades de compartir, convivir o expresar sus sentimientos, ideas o pensamiento con sus compañeros y compañeras. Por lo que la convivencia y las relaciones se van deteriorando, y por eso puede verse desde tempranas edades, niños cargados de conflictos sin resolver.

¹¹ Ruiz de Velasco Ángeles (2011) El Juego simbólico. Editorial Grao. España Pág. 274

Cuando un niño o niña juega, platica o ríe con otros tienen muchas probabilidades de mejorar su lenguaje e imaginación, que les podrán servir de base para nuevas experiencias creativas y de antemano desarrollar mejor su personalidad, autonomía, convivencia, conocimientos, habilidades y destrezas.

Para el caso del juego simbólico puede ser llamado también como juego de construcción ya que el niño, simboliza utilizando cualquier objeto para formar el escenario de juego, lo arma con diversos materiales que se encuentren en su entorno utilizando su imaginación y exploración, por lo que se debe de apreciar que el elemento significativo es uno solo.

Por todo lo expuesto en los párrafos anteriores surge la siguiente interrogante:

¿Cómo se evidencian los aportes del juego simbólico en los procesos de socialización de los niños de 5 años de Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez?

1.4 ALCANCES Y LIMITACIONES

Este apartado describe los alcances y limitaciones teóricas de cada uno de los pedagogos o métodos retomados para el presente estudio.

Albert Bandura: propuso su teoría relacionada al aprendizaje social, que se enfoca a determinar en que medida aprenden los individuos no sólo de la experiencia directa sino también de observar lo que les ocurre a otros, postula una teoría general del aprendizaje por observación que se ha extendido gradualmente hasta cubrir la adquisición y la ejecución de diversas habilidades, estrategias y comportamientos.

Enfoque de aprendizaje que subraya la capacidad para aprender por medio de la observación de un modelo o de instrucciones, sin que el aprendiz cuente con experiencia de primera mano (Morris, 1997). Dentro de un amplio marco social, cada individuo va formándose un modelo teórico que permite explicar y prever su comportamiento, en el cual adquiere aptitudes, conocimientos, reglas y actitudes, distinguiendo su conveniencia y utilidad; observando éste, diversos modelos (ya sean personas o símbolos cognoscitivos) con los cuales aprende de las consecuencias de su provenir, dependiendo su ejecución, de que el modelo haya sido reforzado o castigado requiriendo el observador de atención, retención, producción y motivación para llevar a cabo lo que se ha aprendido.

Considera que muchas veces el éxito o el fracaso en aspectos de la vida en una cultura, depende del aprendizaje por observación debido que éste puede darse en un modelo desviado (causando deficiencia en el aprendizaje) o en uno pro-social.

El aprendizaje social es la forma en que los individuos adquieren conocimientos a través de la socialización e interacción con el medio, donde el sujeto modifica su conducta por observación y modelamiento.

El aprendizaje por observación influye en los integrantes de una sociedad, y estas a su vez intervienen en la misma, en el momento que empieza a trabajar su autorregulación, incidiendo en la selección de un modelo pro-social o modelo desviado.

Su propuesta se concentra en fundamentos teóricos relacionados a la socialización pero no logró visualizar la relación de esta con el juego simbólico, posiblemente porque su enfoque es más psicológico que pedagógico.

Erik Erickson: muy conocido por su trabajo sobre la redefinición y expansión de la teoría de los estadios de Freud. Establecía que el desarrollo funciona a partir de un principio epigenético. Postulaba la existencia de ocho fases de desarrollo que se extendían a lo largo de todo el ciclo vital.

Los progresos a través de cada estadio están determinados en parte por los éxitos o los fracasos en los estadios precedentes. Como si fuese el botón de una rosa que esconde sus pétalos, cada uno de éstos se abrirá en un momento concreto, con un cierto orden que ha sido determinado por la naturaleza a través de la genética. Si se interfiere con este orden natural de desarrollo extrayendo un pétalo demasiado pronto o en un momento que no es el que le corresponde, se destruye el desarrollo de la flor completo.

Cada fase comprende ciertas tareas o funciones que son psicosociales por naturaleza. Aunque Erickson les llama crisis por seguir la tradición freudiana, el término es más amplio y menos específico. Por ejemplo, un niño escolar debe aprender a ser industrioso durante ese período de su vida y esta tendencia se aprende a través de complejas interacciones sociales de la escuela y la familia.

Las diversas tareas descritas por el autor se establecen en base a dos términos: una es la tarea del infante, llamada “confianza-desconfianza”. Al principio resulta obvio pensar que el niño debe aprender a confiar y no a desconfiar. Pero Erickson establece muy claramente que se debe aprender que existe un balance.

Ciertamente, aprender más sobre la confianza, pero también se necesita aprender algo de desconfianza.

Su propuesta logró definir la importancia de los agentes sociales en el desarrollo de la personalidad del niño y la niña, ya que igual que Bandura su enfoque es puramente psicológico y no pedagógico.

Jean Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, se puede considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es “su olvido” de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

Lev Vigotsky (1936) defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño. De acuerdo a sus postulados, el origen del juego es la acción.

En su teoría sociocultural definió elementos esenciales como la zona de desarrollo próximo, y el andamiaje y dentro de éstos “encontró además que el

juego ejerce gran influencia en el lenguaje, ya que la situación lúdica exige de los participantes un determinado desarrollo de la comunicación. El Párvulo que durante el juego no puede expresar claramente sus deseos, que no es capaz de comprender las instrucciones verbales de los demás, será una carga para sus compañeros. La necesidad de comunicarse con los otros estimula el lenguaje coherente”¹² Para la investigación fue el que más postulados estableció sobre las dos categorías en estudio, ya que confirmó la importancia del aprendizaje por medio de la cultura y dentro de ésta consideró el juego simbólico como herramienta para enriquecer los procesos de aprendizaje y en especial el socializador.

¹² Meece, J.L. (1997). Desarrollo del niño y del adolescente para educadores. McGraw Hill Interamericana editores, S.A de C.V México D.F. página 322

1.5 RECuento DE CONCEPTOS Y CATEGORÍAS A UTILIZAR

Para la investigación, se retomaron dos categorías: **El juego simbólico y la socialización**. Dentro de la primera categoría se trabajarán conceptos como: juego en general y juego simbólico. En la segunda categoría se definirá la socialización sus métodos (imitación, juego, persuasión e identificación y agentes: familia, escuela e iguales).

Para familiarizarse con la primera categoría, es importante conocer algunas definiciones de juego que han presentado diferentes autores o pedagogos, ya que de esta manera se irá comprendiendo mejor los aportes que tiene el juego simbólico dentro de la segunda categoría definida como socialización

El juego es una actividad inherente al ser humano, quien debe aprender a relacionarse con los ámbitos familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Se presentan algunas definiciones propuestas por diferentes autores y tiempos.

Gutton, P (1982): "Es una forma privilegiada de expresión infantil"¹³

Huizinga (1987): lo define como "una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en

¹³ Ibíd. Página 92

sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”¹⁴

Cagigal, J.M (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”¹⁵

Estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos. Incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones acerca del juego, de las que algunas de las más representativas son:

- Es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

¹⁴ Cabrera, Antonio Angulo- El juego en educación preescolar desarrollo social y cognitivo del niño- Universidad pedagógica nacional/Uribe y Ferrari editores, S.A. de C.V. (1995). Página 91

¹⁵ *Ibidem*. Página 99

Por otro lado se define el término de juego simbólico desde el punto de vista de Piaget como: “la actividad lúdica que transforma la realidad por asimilación más o menos pura a los requerimientos del yo (asimilación que refuerza el lenguaje simbólico constituido por el yo), puede ser modificable de acuerdo con las necesidades. Éste no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro (asimilación de lo real al yo); debido al egocentrismo, el pensamiento del niño se encuentra en desequilibrio; no posee aún pensamiento interior suficiente, preciso y móvil, por lo que su pensamiento lógico verbal es demasiado corto e impreciso, mientras que el simbolismo concreta y anima todas las cosas; es por eso que recurre a él, con una concepción distorsionada de la realidad”¹⁶

En la segunda categoría denominada **socialización** o proceso de socialización se define como el “proceso por el cual el individuo adquiere los elementos socio-culturales de su medio ambiente, los integra en la estructura de su personalidad a través de los agentes sociales y de esta forma los integra en el seno de la sociedad en que le ha tocado vivir. Éste se produce durante toda la vida, pero la etapa más importante es en la infancia”¹⁷ Se trabajarán conceptos relacionados a los **métodos de socialización** que se definen a continuación:

Imitación; “Es el acto de reproducir conductas previamente observadas”; un método importante en el aprendizaje infantil, ya que ellos y ellas reproducen las conductas que observan de los adultos en este caso su docente, y por ende la de los iguales o compañeros de la clase. En cuanto a la **identificación** puede describirse como un tipo de imitación, que implica envidia, ya sea por las recompensas que se obtienen o por el poder que tiene de recompensar a otros, que, a su vez mueve a la persona a perseguir recompensas o poderes similares a través de conductas, con un objetivo o causa menos claros”. Considerado uno de los métodos excelentes para aprender pero a la vez peligroso, ya que un niño o

¹⁶ Cabrera, Antonio Angulo (2001) El juego en educación preescolar desarrollo social y cognitivo del niño- Universidad pedagógica nacional/Uribe y Ferrari editores, S.A. de C.V. (1995). Página 88

¹⁷ Shaffer. D. R. (1999). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. Página 343

una niña podrían en algún momento emular conductas que no son propias de su personalidad.

La **Persuasión** se considera como el conjunto de diversas técnicas (órdenes, ruegos, recompensas, discusiones razonadas, castigos, chantajes, amenazas e impedimentos) para coaccionar la conducta de una persona para lograr que sea socialmente aceptable y evitar ser asociable.

Finalmente el **juego** un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual. Se concibe como la actividad de construcción del lenguaje y desarrollo de la capacidad de concentración y la tendencia de explorar y crear. Dentro de esta segunda categoría se estudiarán los conceptos relacionados a los agentes de influencia social, siendo estos la familia, la escuela y los iguales.

Se define a la **familia** como el “agente social de lo más trascendente que se da en la etapa preliminar de la personalidad, sobre todo en los primeros años de vida del niño”¹⁸ La familia es la que hace:

- La tarea de enfocar al niño hacia los particulares caminos y contenidos del medio social donde se desenvuelve.
- La responsable de los valores culturales y la que forja las actitudes y prejuicios acerca de ellos mismos y de los otros.

La escuela: segundo agente de socialización más importante. Se define como la institución “personalizada de la familia es remplazada por la institución “impersonal” de la escuela”¹⁹ Cuando los niños se enfrentan a la diversidad social, aprenden el significado de la sociedad de forma que complementa y contradice los valores aprendidos en la familia.

¹⁸ Santillana (1998). Enciclopedia Infantil. Recursos para el desarrollo del currículo. Editorial Santillana infantil. México. Primera edición. Página 201

¹⁹ Shaffer. D. R. (1999). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. Página 276

Los **iguales** considerados los “niños y niñas con las mismas características, edades e intereses” Estos grupos tienden a desarrollarse con niños que han ido descubriendo ciertos rasgos de afinidad generadas tanto en su vecindario como en la escuela. A través del juego y del intercambio de roles, los niños interiorizan los sistemas de valores y normas del entorno social. Los grupos de iguales pueden orientar aspectos concretos más bien relacionados con la apariencia social, tales como el estilo de ropa, música, y los padres conservan una gran influencia en términos amplios sobre las metas de sus hijos.

Cuando la docente actúa en representación de su rol educativo, transmite los contenidos prácticos y conceptuales de su lección. Influye dando su formación de la actitud personal que adopta ante la vida. A la vez es un agente que puede perturbar las pretensiones biográficas de los menores. La confianza o la ansiedad que desarrollan en casa puede tener efectos significativos sobre como ellos actúan en la escuela; de tal modo que los desajustes y frustraciones expectativas que se refuerzan en la escuela hacen que los niños busquen alternativas en los amigos u otro grupo de iguales.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.0 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-METODOLÓGICA

El niño comienza su proceso socializador en la familia, luego en la escuela, incorporándose luego al mundo exterior. Aprende nuevas maneras de interactuar con las personas. En la etapa de la infancia comienzan a distinguir entre lo real y lo fantaseado, principalmente a través de los juegos que realizan. Son frecuentes los juegos de personificación o representación de roles de la vida real, en los que por ejemplo, una niña hace de cuenta que es una ama de casa y un niño personifica a un camionero. Esto les permite analizar situaciones reales de la vida cotidiana.

Cuando comienzan a participar en la comunidad escolar, se enfrentan a un contexto organizado, con normas diferentes, en ocasiones, a las del propio hogar. En esta etapa cobra importancia la interacción y relación con sus compañeros, ya que comienza a buscar un sentimiento de pertenencia y de aceptación de los otros. De ahí la importancia de que se empleen los juegos simbólicos para favorecer la integración a una nueva experiencia.

2.1. APORTES TEÓRICOS DEL JUEGO SIMBÓLICO

a) Definición de simbolismo:

Parece obligado comenzar un estudio que trata el tema del juego simbólico o por delimitar el concepto de símbolos, ya que este tipo de juego lo utiliza de una manera particular y significativa. Se definirá comparándolo con el concepto de signo para subrayar sus diferencias y se destacará la importancia de su naturaleza y de su sentido, por si esto pudiera contribuir a darle el lugar que

debería corresponderle en los procesos educativos y de aprendizaje en la etapa infantil.

La función simbólica es la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidas por los sentidos. Es la función que permite la evocación de la ausencia y que genera dos clases de instrumentos; los símbolos, que son significantes motivados construidos por el sujeto, y que guardan alguna semejanza con sus significados; y los signos, arbitrarios o convencionales, necesariamente colectivos, recibidos por el canal de la imitación. El primer valor del símbolo, por tanto, estaría en su originalidad, en que es producto de una elaboración propia y no de algo impuesto desde el exterior.

El símbolo es la forma de exteriorizar un pensamiento que genera el individuo para comunicárselo a los demás, mientras que un signo es algo dado que debe ser aprendido y aceptado. Se puede pensar en las dificultades que puede tener par un niño aprender algo que no toca, su emoción y que le cuesta relacionar con las cosas que le interesan, de la misma forma que también podemos imaginar lo sencillo que es desarrollar el pensamiento a partir de una propuesta que le permita generar sus propias ideas. Quizá comenzando por emitir que desarrollará plenamente su pensamiento a través del manejo y uso de los símbolos, podría acceder más fácilmente a la comprensión, el sentido y la utilidad de los signos (los grafismos de las letras, de los números etc.)²⁰

La autora Trejo López Oliva y otros²¹, destacan que a través de la historia resultan numerosas teorías que tratan de explicar las razones que tiene el ser humano para jugar; algunas se enfocan desde el punto de vista biológico, otras desde uno psicológico, también las hay en lo psicoanalítico y en lo social. Es así que el juego se convierte en aquella actividad primordial en la vida del infante que permite el desarrollo de habilidades cognitivas, psicomotrices y afectivas sociales.

²⁰ De Velasco Gálvez, Ángeles Ruiz; Abad Molina, Javier (2011). El juego simbólico. Editorial GRAÓ. Barcelona España Colección Biblioteca infantil. Página 29 y 30

²¹ Trejo López, Oliva y otros (2005). Educación Creativa, Proyectos Escolares. Lexus, España. Pág.281

Levi–Strauss (1979) dice que el símbolo es la expresión de determinados aspectos de la realidad y pertenece, por una parte, a la dimensión del inconsciente de la experiencia. Se establecería así una relación de correspondencia entre lo interno (inconsciente) y lo externo (experiencia) que haría que la capacidad de expresarse a través de los símbolos fuera más allá de la manera semejante entre los objetos y representaciones o imágenes de los mismos.

b) Juego simbólico y sus funciones:

Los juegos simbólicos o de ficción suelen aparecer hacia los 2 años y 6 meses como juegos de imitación, desarrollándose hasta los 7 años. En este periodo irá aumentando en complejidad, empezando por una simple transformación de los objetos, hasta convertirse en verdaderas interpretaciones que realizan en colaboración con otros compañeros y con los objetos que decidan.

Entre las funciones del juego simbólico, eslabón básico en el desarrollo del proceso de simbolización del niño, se pueden citar, siguiendo a Piaget las siguientes:

- **Asimilación de la realidad:** se reviven experiencias que le han sido gratas, como las fiestas o espectáculos que él reproduce a su modo. Pero también puede imaginar situaciones desagradables, difíciles o imposibles. De ahí que juegue a la guerra, simule juegos de enfermos y médicos, incluidas operaciones quirúrgicas, y llegue a representar hasta acciones crueles.
- **La preparación y superación de situaciones** les gusta papeles que entrañan realizaciones futuras que ellos esperan convertir en experiencias. Así, les encanta sentirse aviadores, conductores, vendedores, enfermeras, etc. De la misma forma que imaginativamente les gusta la vuelta independiente y lúdica sobre experiencias dolorosas recién superadas. Tal es el caso de los niños que al poco de salir de una operación quirúrgica se complacen en representarla en otros o en sí mismos.

Indudablemente, todos estos juegos contribuyen a la aceptación de realidades alegres, tristes o enigmáticas, y favorecer el desarrollo mental y emocional del niño.

- **La expresión del pensamiento y de los sentimientos subjetivos.** Piaget llega a concluir que el juego simbólico es la forma de pensar del niño. Algo así como si la dificultad de pensar sobre sus propias experiencias se compensara con la facilidad que demuestra para representarlas.

c) Perspectivas psicológicas, genéticas y pedagógicas del juego simbólico.

- **Erick Erickson:** en 1956²² presentó al mundo su teoría de las ocho etapas del desarrollo social y emocional del individuo, fue un psiquiatra que se dedicó a investigar las ocho fases o etapas que la persona atraviesa desde que nace hasta que se convierte en un anciano en su aspecto social y emocional los cuales están altamente ligados de acuerdo a su teoría.

Basado en sus estudios del ser humano, el proceso de la socialización consiste en ocho etapas principales. después de haber realizado un estudio intenso con niños y adolescentes de diferentes clases sociales. Cada una de estas etapas de acuerdo a Erickson envuelve una crisis social psicológica la cual debe ser resuelta satisfactoriamente antes de que el individuo avance a la próxima etapa. A continuación se presentan las primeras cuatro etapas por la naturaleza de la investigación, son las que competen a las edades infantiles:

1. **Confianza Básica vs. Desconfianza.** (desde el nacimiento hasta aproximadamente los 18 meses). “Es la sensación física de confianza. El bebé recibe el calor del cuerpo de la madre y sus cuidados amorosos. Se desarrolla el vínculo que será la base de sus futuras relaciones con otras personas

²² Cabrera, Antonio Angulo- El juego en educación preescolar desarrollo social y cognitivo del niño- Universidad pedagógica nacional/Uribe y Ferrari editores, S.A. de C.V. (1995). Página 178

importantes; es receptivo a los estímulos ambientales es por ello sensible y vulnerable, a las experiencias de frustración son las experiencias más tempranas que proveen aceptación, seguridad, y satisfacción emocional y están en la base de nuestro desarrollo de individualidad.”²³

2. **Autonomía vs. Vergüenza y Duda** “(desde los 18 meses hasta los 3 años aproximadamente). Esta etapa está ligada al desarrollo muscular y de control de las eliminaciones del cuerpo. Este desarrollo es lento y progresivo y no siempre es consistente y estable por ello el bebé pasa por momentos de vergüenza y duda. El bebé inicia a controlar una creciente sensación de afirmación de la propia voluntad de un yo naciente, se afirma muchas veces oponiéndose a los demás”²⁴
3. **Iniciativa vs. Culpa** “(desde los 3 hasta los 5 años aproximadamente). La tercera etapa de la Iniciativa se da en la edad del juego, el niño desarrolla actividad, imaginación y es más enérgico y locuaz, aprende a moverse más libre y violentamente, su conocimiento del lenguaje se perfecciona, comprende mejor y hace preguntas constantemente; lo que le permite expandir su imaginación. Todo esto le permite adquirir un sentimiento de iniciativa que constituye la base realista de un sentido de ambición y de propósito.”²⁵
4. **Laboriosidad vs. Inferioridad** “(desde los 5 hasta los 13 años aproximadamente). Es la etapa en la que el niño comienza su instrucción preescolar y escolar, el niño está ansioso por hacer cosas junto con otros, de compartir tareas, de hacer cosas o de planearlas, y ya no obliga a los demás niños ni provoca su restricción. Posee una manera infantil de dominar la experiencia social experimentando, planificando, compartiendo. Llega a sentirse insatisfecho y descontento con la sensación de no ser capaz de hacer cosas y de hacerlas bien y aún perfectas; el sentimiento de inferioridad, le hacen sentirse inferior psicológicamente, ya sea por su situación económica- social, por su condición "racial" o debido a una deficiente estimulación escolar, pues es precisamente la

²³ Shaffer. D. R. (1999). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. Página 244

²⁴ *Ibíd.* Páginas 245

²⁵ Sarafino P. Edward (1988) Desarrollo del niño y del adolescente. México. Editorial Trillas. Páginas 120,121

institución escolar la que debe velar por el establecimiento del sentimiento de laboriosidad”²⁶ En estas etapas se evidencia la importancia de favorecer el ambiente social para los infantes, y la escuela debe propiciar ese espacio de socialización a través de diferentes estrategias aplicadas por las docentes.

- **Aporte de Sigmund Freud sobre el juego simbólico**

Por su parte, Freud (Freiberg, 1856 - Londres, 1939)²⁷ aborda el tema del juego de modo diferente a Piaget. Freud dice que el juego del niño es simbólico porque, apuntalado en un fragmento de la realidad, le presta un significado particular y un sentido secreto. De este modo, se encuentra al servicio de la realidad de su deseo. El niño que juega, crea un mundo propio donde inserta las cosas en un orden de su agrado, un mundo *amable*, apto para ser amado. Pero si el niño acude espontáneamente a este recurso, es pertinente aceptar que el mundo de la realidad no es precisamente de su agrado. La realidad pretende imponerle algunas restricciones. Es por ello que Freud dice que lo opuesto del juego no es la seriedad sino la realidad. Así, en el juego, en ese espacio sin restricciones a su deseo, el niño puede no renunciar al placer, siempre y cuando se sostenga el secreto de su sentido. Tal secreto no es un ocultamiento; el niño mismo que juega no conoce el sentido profundo de su juego. Es por ello que los niños no se ocultan para jugar; en todo caso, lo que se oculta en la inocencia de sus juegos es el carácter inconsciente y sexual de su deseo.

Podría decirse también que crea un mundo propio donde no renuncia al placer erótico de la presencia de su madre, y de ese modo se extraña de la restricción que supone su ausencia. El juego es el mundo, no de la satisfacción plena sin restricciones, sino el lugar en el cual el niño realiza un serio intento de elaboración, precisamente de las renunciaciones pulsionales a las que la realidad lo somete.

²⁶ *Ibíd.* Página 120

²⁷ *Ibíd.* Página 41

Cabría preguntar si, de este modo, el niño que juega no se ve compelido a la repetición de un desencuentro originario, que no es sino el desencuentro de la pulsión y el objeto. Con lo cual, si el juego es simbólico, lo es en tanto siempre se juega sobre un fondo de ausencia.²⁸

Búsqueda de la Propia identidad

Para poder tener mayor conocimiento del tema se debe tocar ciertos puntos que marcan la conducta del niño y la niña y procesos en los cuales la docente puede ayudar en la socialización exitosa de ellos en el aula de clases y fuera de ella para una interacción normal de niños y niñas.

La "Identidad" consiste en la pertenencia de la conciencia del "yo" en diferentes situaciones durante el transcurso del tiempo; es decir, en la posesión de unos rasgos consistentes que van a definir la línea característica de comportamiento de cada sujeto y, en último término, su propio estilo personal, que estructurara su personalidad cuando llegue al adecuado nivel de madurez.

En contra de la propia identidad irían todas aquellas situaciones que provocasen una vivencia alterada o distorsionada del "yo", con sus secuelas de extrañeza, decisión, disolución y destrucción del sentimiento de "sí mismo", de la propia identidad, continuidad y consistencia personales.

Las tres necesidades afectivas básicas que el niño de esta edad debe satisfacer, a través de la familia y la escuela, son las de: seguridad afectiva, la de la propia utilidad y convencimiento del propio valor, y la de encuentro del sentido de la vida, de los otros, de las cosas y de sí mismo.

²⁸ Shaffer. D. R. (1999). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. Página 378

Es impensable la iniciación del proceso activo de socialización (con la necesaria ruptura del egocentrismo inicial) sin un cierto nivel de conocimiento de sí mismo como sujeto activo de vivencias, sentimientos, emociones y deseos. Por ello, la necesaria conexión entre los dos ámbitos del desarrollo social, conocimiento de sí mismo y conocimiento de los demás, es indiscutible, ya que deben considerarse como dos facetas de un mismo proceso evolutivo.

Sin este conocimiento doble, los procesos de empatía (role-taking), de trascendental importancia en la socialización, son imposibles para el sujeto. Piaget explica la evolución psicosocial del niño basándose en procesos de centración-descentración, y precisamente debe darse primero la centración (búsqueda o logro de identidad) para después utilizar y considerar diferentes perspectivas (descentración. Los otros, yo y los otros, los grupos, etc.).

- **El juego simbólico según Piaget:**

Piaget (Neuchâtel, Suiza, 1896-Ginebra, 1980)²⁹ se encuadra dentro de lo que se ha dado en llamar *psicología de la consciencia*; por lo tanto, la actividad lúdica es considerada una conducta. Esa conducta, en tanto juego, debe cumplir las siguientes condiciones:

- Que se realice *simplemente por placer*
- Que no tenga otro objetivo que la actividad lúdica en sí misma. El juego *no busca eficacia, no persigue resultados* (carácter autotélico);
- Que sea algo que el niño realice por *iniciativa propia*;
- Que exista un *compromiso activo* por parte del sujeto.

Si el juego simbólico es asimilación pura, Piaget señala un balance de ella en el proceso de imitación; los niños tienden a remedar o imitar cualquier cosa de su ambiente. Define esta imitación como una “continuación de la acomodación para su propio fin”.

²⁹ Cabrera, Antonio Angulo- El juego en educación preescolar desarrollo social y cognitivo del niño- Universidad pedagógica nacional/Uribe y Ferrari editores, S.A. de C.V. (1995). Página 195

Por otro lado, ante la imposibilidad de poder clasificar un juego por su contenido, su móvil o su origen, Piaget (1961) determinó que era necesario realizar una clasificación que dependiera de la estructura de cada juego sensorio-motor elemental, hasta el juego social superior; clasificó los juegos en tres grandes categorías:

- El juego de ejercicio
- El juego simbólico
- El juego de reglas

“El juego de ejercicio inicia desde los primeros albores de disociación entre la asimilación y la acomodación desde el momento en que el niño agarra por el placer de agarrar, se balancea por el placer de balancearse ... en una palabra, repite sus conductas sin un propósito de aprendizaje o descubrimiento, simplemente por la alegría de dominarlas”³⁰

Este tipo de juego ofrece oportunidad de desarrollar los músculos y cuerpo en general, ya que el infante explora y conocer el mundo partiendo de su esquema corporal.

“El juego simbólico viene a ser el apogeo del juego infantil; les obliga a adaptarse incesantemente a un mundo físico que aun no comprende. Así la actividad lúdica que transforma la realidad por asimilación más o menos pura a los requerimientos del yo (asimilación que refuerza el lenguaje simbólico constituido por el yo), puede ser modificable de acuerdo con las necesidades.

Éste no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro (asimilación de lo real al yo); debido al egocentrismo, el pensamiento del niño se encuentra en desequilibrio; no posee aun pensamiento interior suficiente, preciso y móvil, por lo que su pensamiento lógico verbal es demasiado corto e impreciso, mientras que el simbolismo concreta y anima todas las cosas; es por eso que recurre a él, con una concepción distorsionada de la realidad”³¹ Es tipo de juego

³⁰ Ibíd. Página 89

³¹ Ibiden Pagina 156

les permite representar por medio de roles las escenas de la vida cotidiana, así un docente puede descubrir por ejemplo, una situación o frustración que puedan estar experimentando en su hogar como violencia o abuso.

El juego con reglas: durante la segunda mitad del período pre-operacional (de 4 a 6 años)³² los juegos simbólicos comienzan a reducirse y se vuelven mucho más ordenados (con reglas). En este momento el niño está perfeccionando las habilidades del lenguaje, y emerge desde el mundo egocéntrico de sus propias necesidades al mundo de la realidad, es decir, asume también el punto de vista de los otros. Otra característica del juego a esta edad es la imitación cada vez más precisa de la realidad, no sólo en el aspecto de sus estructuras y sus propiedades, sino también en el nivel de lo que ocurre en sus juegos.

Además, observó como tercera característica que después de los cuatro o cinco años el juego simbólico se vuelve más social, y existe coordinación entre las imitaciones y los diálogos establecidos entre los pequeños. A esto lo denominó simbolismo colectivo. Por último, es importante acotar que los juegos con reglas incluyen los de ejercicio (juegos de pelota, carreras, etc.) con competencia entre individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación.

El juego simbólico señala, indudablemente, el apogeo del juego infantil. Corresponde, más aún que las otras dos o tres formas de juego que se va también a examinar, a la función esencial que el juego llena en la vida del niño. Obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndole exteriores, y a un mundo físico que todavía comprende mal, el niño no llega como los adultos a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales de su yo en esas adaptaciones, que para los adultos son más o menos completas, pero que para él sigue siendo tanto más inacabadas cuanto más pequeño es.

³² Ibídem Página 88

Además, el instrumento esencial de adaptación es el lenguaje que no es inventado por el niño sino que le es transmitido en forma y hechos, obligadas y de naturaleza colectiva, es decir, impropias para expresar las necesidades o las experiencias vividas por el yo.

Es, pues, indispensable para el niño que pueda disponer igualmente de un medio propio de expresión, o sea, de un sistema de significantes contruidos por él y adaptables a sus deseos: tal es el sistema de símbolos propios del juego simbólico, tomadas de la imitación a título de instrumentos; pero de una imitación no perseguida por ella misma sino simplemente utilizada como medio evocador al servicio de la asimilación lúdica: tal es el juego simbólico, que no es sólo asimilación de lo real al yo, como el juego en general, sino asimilación asegurada (lo que la refuerza) por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a la medida de las necesidades.³³

Importancia del juego simbólico en la teoría Piagetana

El acceso a la función simbólica culmina y resume la evolución de la inteligencia senso-riomotriz y da paso a la representación, que constituye la base de la inteligencia abstracta y, al mismo tiempo, es un instrumento de comunicación que hace posible la aparición del lenguaje.

“La función simbólica tiene gran desarrollo entre los tres y los siete años. El niño accede a ella a través del juego simbólico, es decir, de aquellas actividades lúdicas, en las que, al reproducir situaciones vividas, las asimila a sus esquemas de acción y deseos, transformando todo lo que en realidad pudo ser penoso y haciéndolo soportable e incluso agradable.

³³ Piaget, Jean; Inhelder, B (2007). Psicología del niño. Editorial Morata 17 edición. España. Página 65.

En la infancia el juego simbólico es un medio de adaptación, tanto intelectual como afectiva, puesto que en él se reproduce aquello que más nos ha impresionado.³⁴ Por eso el juego- y sobre todo el juego simbólico – ha de ocupar un espacio muy importante en la vida infantil y en las actividades de primera etapa educativa, pues al jugar espontáneamente, los niños y las niñas desarrollan sus capacidades de conocimiento y dominio de la realidad.

El aula de clase debe potenciar que los pequeños tengan el espacio y el material suficiente para favorecer el juego simbólico: una casita, un comedor, una cocina, el rincón de los disfraces...

En el patio escolar un mobiliario sugestivo puede ser una fuente inagotable de ocasiones para imaginar las situaciones más diversas. En estos momentos de juego el maestro o maestra podrá escuchar el lenguaje que usa cada niño y niña espontáneamente, cuál es su carácter, cómo exterioriza sus problemas, cómo se relaciona con la familia....

Asimismo en los parques infantiles de las ciudades las instalaciones no deberían estar pensadas únicamente para estimular la actividad física. Sería aconsejable que dispusieran también de elementos o combinaciones destinadas a estimular la imaginación infantil y favorecer la aparición del juego simbólico.

- **El Juego en la Teoría Histórico-Cultural de Lev Vygotski**

Su teoría sociocultural trata de expresar cómo surge la transmisión de los valores, creencias y costumbres a las otras generaciones.³⁵

La continua maduración de sus necesidades es un aspecto central en esta teoría histórico-cultural, donde se argumenta que el juego permite nuevos aprendizajes que repercutirán directamente en la construcción y maduración de las estructuras

³⁴ V. Mir ; D. Corominas; M.T Gómez (1997) Juegos de fantasía en los parques infantiles para niños y niñas a partir de 2 años. Editorial NARCEA S.A. España. Página 38

³⁵ Berk E. Laura, 1999, Desarrollo Del Niño y El Adolecente, España, Pág. 37.

cognoscitivas y sociales del niño, además que propicia la satisfacción de ciertas necesidades.

De esta forma, analizando la cuestión de las interrelaciones en el curso del desarrollo infantil entre los juegos de movimiento con reglas, los juegos de dramatización y los de roles, Galifret-Granjon, bajo la perspectiva Vigostskiana, ha podido constatar que:

- a) En un primer momento del desarrollo del juego en el niño preescolar, se encuentra los procesuales de imitación, en los que las acciones de los pequeños se limitan a la simple imitación de acciones según un modelo.
- b) En un segundo momento, se incluye los de dramatización según un tema.
- c) En un tercero, los juegos con reglas simples según tema y juegos de reglas sin tema.(Galifret-Granjon, 70-94)

En esencia, el juego es el tipo de actividad con que el niño preescolar realiza de manera práctica la individualización de las reglas de conductas de uno u otro adulto. Sería más correcto decir que está incluida en las aspiraciones del niño a ser en el juego alguna otra persona. Pero cabe acotar que en el juego de niños más pequeños raramente representan adultos concretos. Cuando lo hacen, representan una persona portadora de una determinada función social. Por ejemplo, asumen el rol de médico, mecánico, comerciante, etc.; con lo que el niño no representa un médico o un mecánico en particular, sino al portador de esa profesión o actividad comercial en general.

Vigotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vigotsky “introduce el concepto de zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que

interactúan”³⁶ El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje.

Vygotski encontró que el juego ejerce gran influencia en el lenguaje, ya que la situación lúdica exige de los participantes un determinado desarrollo de la comunicación. El niño que durante el juego no puede expresar claramente sus deseos, que no es capaz de comprender las instrucciones verbales de los demás, será una carga para sus compañeros. La necesidad de comunicarse con los otros estimula el lenguaje coherente.

Describe que en las distintas etapas de la infancia preescolar, las actividades de tipo productivo como el dibujo y la construcción están muy relacionadas con el juego. Cuando el niño dibuja, con frecuencia está interpretando un argumento (acciones de los sujetos dibujados). La afición por el dibujo y por la construcción tiene inicialmente un carácter lúdico, pues estas acciones forman parte de una idea lúdica. Sólo el preescolar de edad mediana (cuatro-cinco años) y mayor (cinco-seis) dibujan y centran su interés en el resultado, o sea en el dibujo. Comienzan a estudiar jugando. El estudio es para ellos una especie de juegos de roles con determinadas reglas. El niño asimila, inadvertidamente, los conocimientos elementales. Influido por el adulto, va cambiando de actitud: el estudio pasa a ser algo deseado y al mismo tiempo crece su capacidad para estudiar.

- **El juego Simbólico según Garvey**

Este juego corresponde al periodo que abarca desde los dos o tres años hasta los seis o siete. Aparece cuando el niño ha adquirido la capacidad de representación, mediante la cual representa acciones reales e imaginarias, emula la acción de los mayores y se transforma en cualquier personaje: es el juego de “hacer como si”. Esta nueva forma de juego está ligada a la evolución del niño,

³⁶ Shaffer. D. R. (1999). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. Página 248

que logra mayores habilidades motrices y experimenta un avance fundamental en lo que se refiere al lenguaje oral, lo que implica un incremento de su autonomía.

“Señala que las principales acciones que se representan en el juego simbólico son las siguientes:

- Funcionales: Chófer, camarero, peluquero
- Relacionales: papeles familiares
- Ocupacionales: profesor
- Derivadas de la fantasía: de cuentos, película”³⁷

Además, Garvey indica que los personajes que emplean son estereotipados o de ficción. Los estereotipados remiten a actividades u ocupaciones que se parecen a las de la realidad; los de ficción serían personajes que tienen nombres propios, y suelen ser de cuentos o de películas. Generalmente, el niño suele representar los primeros e incorporar al juego los segundos, con quienes habla.

Muchos de los juguetes que tienen niños y niñas se destinan a esta clase de juego: muñecas, camiones, soldados, monstruos. Pero el juguete fabricado no es indispensable por su capacidad de imaginar y fingir, el niño hace que un objeto se convierta en lo que necesite para jugar, en lo que le resulte más interesante (un jersey al cuello es una capa; un trozo de plástico es una pistola; la palma de la mano extendida es un espejo, etc.). Normalmente, suelen tener una similitud perceptiva con el objeto representado y el niño les confiere cualidades humanas. Cuanto menos estructurado, elaborado y sofisticado sea el juguete, más posibilidad de juegos ofrecerá al niño.

“Desde la perspectiva psicológica genética, es importante la función simbólica, que consiste en representar una idea, un suceso, un objetivo, una situación, un afecto, etc. La forma simbólica en el niño, Piaget trata esencialmente del nacimiento de esta función, a través de la imitación y juego”³⁸

³⁷ Ibídem. Página 89

³⁸ Ibídem. Página 76

La función simbólica emerge al término del período sensorio-motor aproximadamente entre el año y medio y los dos años, varía de un grupo social a otro. Se puede observar en los niños a través del conjunto de conductas que implican la evocación representativa de un objeto y que supone la construcción de significantes diferenciados. Según Piaget se distinguen cinco conductas en el menor:

- a) “La imitación diferida: Se refiere a la imitación de un objeto cuando este se encuentra ausente, el gesto se convierte entonces –dentro de este nuevo contexto- en un significante simbólico. Entre los 18 y 24 meses de edad.
- b) El juego simbólico: el gesto del pequeño se vuelve simbólico justamente con la imitación diferida, y puede verse que el juego se apodera de todas las imitaciones posibles (de los otros y de sí mismo) para convertirse en “juego simbólico”. Este será uno de los testimonios sobre los avances realizados en la formación semiótica junto, desde luego, con el lenguaje, el cual se mezclará íntimamente con los juegos simbólicos espontáneos del niño. El juego simbólico hace referencia frecuentemente a conflictos inconscientes, intereses sexuales. En este caso el simbolismo del juego se une necesariamente al sueño y realidad no logran separarse, ambos son realidad para el niño.
- c) El dibujo: Es importante apuntar que en sus inicios esta actividad viene a ser un intermediario entre el juego y la imagen mental, aunque no aparece antes de los dos años y medio.
- d) La imagen mental: son representaciones de lo real, construidas a partir de las percepciones, y constituyen un soporte sobre el que pueden ejercerse las operaciones del pensamiento.
- e) El lenguaje: por lo regular se piensa que trae consigo la posibilidad de socialización; sin embargo, el niño de dos a seis años que se encuentra en el nivel preescolar es esencialmente egocéntrico”³⁹ El autor da a entender que el juego simbólico ofrece infinidad de aspectos y características que ayudan a desarrollar otras áreas del desarrollo como el lenguaje, la

³⁹ Gutiérrez Landeira, Dolores. Bartolomé Roció, (1997) Educación Infantil II: didáctica de la educación infantil, PP 157,158,163,164

imaginación, creatividad y socialización. Es precisamente en el juego simbólico donde se presenta el pensamiento egocéntrico en su máxima expresión, aunque cabe aclarar que mucho antes de la aparición del lenguaje se da un juego de las funciones sensorio-motoras.

2.2 LA SOCIALIZACIÓN

a) ¿En qué consiste la socialización?

Zeledón Ruiz, María del Pilar (2003) la define como un “largo y complejo proceso, por el cual se le enseña al niño una cultura entendiendo por cultura el conjunto de comportamientos aprendidos y transmitidos por los miembros de una sociedad”.⁴⁰ Significa que en el proceso de socialización no sólo se aprende de cultura de una sociedad determinada, sino también subcultura o micro-cultura, es decir el modo de vida de su sociedad en la versión propia del grupo más restringido al que pertenece en pocas palabras su comunidad.

Este proceso abarca todas las influencias que una persona recibe desde su concepción hasta que muere. Implica que sus docentes son todas las personas con quienes entrará en contacto, aunque no todos tengan la misma importancia, inclusive se puede afirmar que, el período de mayor significación ocurre entre el nacimiento y el momento en que el niño o niña logran desempeñarse como un miembro de su sociedad.

Cuando se habla de socialización se hace referencia a una manera de ver a los seres humanos y tratar de entenderlos como resultado de sus propias experiencias. La atención debe enfocarse hacia aquellas vivencias comunes a grupos de personas que permiten comprender las semejanzas psicológicas que se establecen entre ellas.⁴¹ Estos párrafos señalan la relevancia que tiene la socialización en el proceso de enseñanza y aprendizaje que abarca todas las

⁴¹ Ibid. Página 157

influencias que puede recibir un niño de su hogar como de la escuela, donde encuentre la necesidad de establecer relaciones interpersonales.

b) Procesos básicos de las influencias sociales

Existe un proceso básico de las influencias sociales el cual se describe a continuación:

Reforzamiento: B.F. Skinner demostró que si un determinado comportamiento redundante reporta placer y existe una alta posibilidad que dicho comportamiento vuelva a repetirse, este tipo de conducta es conocido por reforzamiento positivo, y existe el reforzamiento negativo y las consecuencias de este no son nada agradables dado que es el castigo ya sea físico o verbal por lo cual el niño/a no se siente tan inclinado a seguir reproduciendo este tipo de conducta.

“Modelamiento (e imitación): padres, maestros y compañeros son modelos a imitar en el proceso de socialización del niño/a, por lo cual estos influyen significativamente en su entorno social y sobre todo en el juego. Para Bandura, los niños y las niñas no siempre querrán imitar las conductas observadas, pero si lo harán cuando se encuentren presentes los cuatro componentes del proceso de imitación: atención, retención, reproducción motora y motivación”⁴². Un factor clave en este proceso es la calidez y el afecto que genera el modelo a reproducir.

Instrucción: componente muy importante en el proceso de socialización ya que por medio de la instrucción se les dan las direcciones de cómo comportarse, se les explica la razón de por qué determinadas conductas son aceptables y otras no. A parte que la inducción apela a los sentimientos positivos de los niños y niñas hacia otras personas cuando estos les manifiestan la razón especial de los comportamientos deseables e indeseables.

⁴² Shaffer, D. R. (1999). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. Página 156

c) Métodos de socialización

Desde el nacimiento, los niños y niñas se convierten en personas o seres sociales. Por ello el papel de los adultos y en especial aquellos que están al cuidado diario de ellos y ellas.

Los padres por ejemplo, no consideran a sus hijos como meros organismos sino como personas y se comportan con ellos como tales. Incluso sus expresiones comunicativas más primerizas implican un convencimiento de que los pequeñines son de alguna manera receptivos a sus intentos de comunicación. La sociabilidad de los niños se manifiesta asimismo en multitud de detalles de su comportamiento. La psicología de la infancia nos muestra cómo se realiza esa transferencia de funciones del reino biológico al reino de lo social.

Aunque son seres sociales, su sociabilidad está en germen. El proceso de su desarrollo se denomina socialización. En el decurso del mismo, los niños y niñas que nacen dentro de un grupo humano llegan a ser miembros plenos de él. La socialización se realiza primordialmente en el seno de la familia. Corresponde naturalmente a los padres introducir a los hijos, desde muy pequeños, en las normas, valores y actividades prácticas de todo tipo que tienen vigencia en su grupo social. Allí donde la familia es extensa (conviven varias generaciones y parientes colaterales) es toda ella quien contribuye a su socialización. Al abrir su mente a la vida cotidiana (actividades y normas) ellos observan, imitan, reciben instrucciones, se pliegan a exigencias, adquieren habilidades etc. Su conducta se va ajustando al prototipo de niño o niña que promueve el grupo social en que viven. En ellos consiste la educación, un concepto bastante afín al de socialización.⁴³

La socialización es el proceso por el cual el individuo adquiere los elementos socio-culturales de su medio ambiente, los integra en la estructura de su personalidad a través de los agentes sociales y de esta forma los integra en el seno de la sociedad en que le ha tocado vivir.

⁴³ Perinat Adolfo (2007) Psicología del desarrollo un enfoque sistémico. Editorial UOC. España. Página 393

Este se produce durante toda la vida, pero la etapa más importante de este proceso es en la infancia. De allí se puede identificar 3 métodos de socialización.

1. Imitación: Es el acto de reproducir conductas previamente observadas.
2. Identificación: Es un tipo de imitación, que implica envidia, ya sea por las recompensas que se obtienen o por el poder que tiene de recompensar a otros, que, a su vez mueve a la persona a perseguir recompensas o poderes similares a través de conductas, con un objetivo o causa menos claros.
3. Persuasión: Es un conjunto de diversas técnicas (órdenes, ruegos, recompensas, discusiones razones, castigos, chantajes, amenazas e impedimentos) para coaccionar la conducta de una persona para lograr que sea socialmente aceptable y evitar ser asociable.
4. El juego: Es un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual. Se concibe como la actividad de construcción del lenguaje y desarrollo de la capacidad de concentración y la tendencia de explorar y crear.

d) Agentes de influencia social

En el proceso de socialización influyen diversos agentes que serán más o menos significativos según el momento evolutivo del infante, entre estos agentes se encuentran:

1. La familia: Es un agente social de los más trascendentes que se da en la etapa preliminar de la personalidad, sobre todo en los primeros años de vida del niño. La familia es la que hace:
 - La tarea de enfocar al niño hacia los particulares caminos y contenidos del medio social donde se desenvuelve.
 - La responsable de los valores culturales y la que forja las actitudes y prejuicios acerca de ellos mismos y de los otros.

2. Los iguales: La escuela es una fuente de nuevas amistades, son grupos que se forman entre los que comparten edad. Los grupos de iguales tienden a desarrollarse con niños que han ido descubriendo ciertos rasgos de afinidad generadas tanto en su vecindario como en la escuela.

A través del juego y del intercambio de roles, los niños interiorizan los sistemas de valores y normas del entorno social.

Acceden a experiencias valiosas al desarrollar un sentido de sí mismos apartados de sus familias, donde pueden negociar y discutir intereses que no suelen ser compartidos con los adultos.⁴⁴

Los grupos de iguales pueden orientar aspectos concretos más bien relacionados con la apariencia social, tales como el estilo de ropa, música, y los padres conservan una gran influencia en términos amplios sobre las metas de sus hijos.

3. La escuela: Es el segundo agente de socialización más importante. La institución “personalizada” de la familia es remplazada por la institución “impersonal” de la escuela.

Cuando los niños se enfrentan a la diversidad social, aprenden el significado de la sociedad de forma que complementa y contradice los valores aprendidos en la familia. Cuando el docente actúa en representación de su rol educativo, transmite los contenidos prácticos y conceptuales de su lección. El maestro influye dando su formación de la actitud personal que adopta ante la vida. A la vez es un agente que puede perturbar las pretensiones biográficas de los menores.

La confianza o la ansiedad que los niños desarrollan en casa puede tener efectos significativos sobre como ellos actúan en la escuela; de tal modo que los desajustes y frustraciones expectativas que se refuerzan en la escuela hacen que los niños busquen alternativas en los amigos u otro grupo de iguales.

⁴⁴ Bartolomé Cuevas Rocío (2002) Educación Infantil I, McGraw-Hill. España. Pág. 292

Esto significa que los agentes logran llegar al nivel más alto de conciencia moral al aprender iniciativas de tipo comparativo para la consecución de objetivos propios. Iniciativas que desarrollan el sentido de justicia y solidaridad. Es la familia, los iguales y la escuela quienes permitirán que los infantes logren desarrollar competencias sociales para mantener buenas relaciones con los demás y comprender la comunidad en la que viven y conviven.

e) Perfil del niño y la niña de Educación Parvularia

La Educación Parvularia equilibra la estimulación de las áreas básicas de desarrollo infantil: cognoscitiva, socio-afectiva y psicomotora. Este nivel educativo constituye la base fundamental en la formación de actitudes, habilidades, destrezas, definición de su identidad personal y social, desarrollo del aprestamiento para lecto-escritura, matemáticas, creatividad e imaginación que contribuyen a su ingreso, con mayor seguridad y posibilidad de éxito al proceso de escolarización en el nivel de Educación Básica y al desarrollo óptimo de su vida futura.

Se retoma el perfil del niño y niña de Educación Parvularia, ya que en él se mencionan las características significativas relacionadas al juego y socialización que se propone desarrollar el currículo de Educación Parvularia en el niño y niña éstas son:

- “Expresión de seguridad y confianza en sí mismo/a, en los campos personal, familiar, social y escolar.
- Práctica de normas y valores para la convivencia en su hogar, escuela y comunidad.
- Integración y cooperación en juegos y actividades grupales, mediante la manifestación de interés y respeto en el trabajo de equipo.
- Capacidad de comunicación correcta, tanto en forma oral, comprensiva, organizada y fluida, como por medio de expresiones simbólicas y gráficas.

- Creatividad artística, manifiesta mediante la música, danza, canto, plástica y teatro.
- Interés por explorar y descubrir su entorno físico y social”⁴⁵

En el diseño de los Dominios Curriculares Básicos, se ha considerado la organización y caracterización de los ejes de desarrollo que responden al enfoque de un currículo integrado, en donde se contemplan las aéreas cognitivas, socio-afectivas y psicomotoras.

Se contemplan los siguientes bloques de contenidos:

- “Desarrollo Social
- Expresión corporal
- Identidad y autonomía
- Desarrollo físico, salud y nutrición
- Entorno social, cultural y natural”⁴⁶

El desarrollo social, es el núcleo integrador del desarrollo infantil. Comprende la formación de la identidad personal y social que posibilita en el niño y la niña, su propia independencia y favorece el proceso de socialización.

En la expresión corporal se identifican las partes y funciones del cuerpo para su valoración y cuidado personal, con la incorporación de hábitos y actividades relacionadas con la seguridad personal y la salud. Se pretende desarrollar la capacidad para explorar y valorar su medio ambiente y establecer relaciones que lo sensibilicen para su protección. Se estimula la adquisición de actitudes, sentimientos y valores que lleven a niños y niñas, al uso de sus potencialidades globales y particulares con lo que se fortalece la identidad y autonomía.

⁴⁵ MINED (2008) Fundamentos Curriculares de la Educación Parvularia. El Salvador. Página 11

⁴⁶ Shaffer. D. R. (1999). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. Página 201

Expectativas de logros:

Aceptación de características propias, desarrollo de habilidades para ejercitar movimientos corporales básicos, practica de hábitos, actitudes, aprestamiento para la lecto-escritura y matemática. Además, se pretende facilitar la interacción con su entorno social, cultural y natural para su integración en los ámbitos escolares, familiares y comunales.⁴⁷

2.3 EL JUEGO SIMBÓLICO COMO INSTRUMENTO DE SOCIALIZACIÓN

a) Importancia del juego simbólico en la socialización

Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños a lo largo de la infancia estimulan el progresivo desarrollo del Yo social. No obstante, los juegos simbólicos o de ficción, y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen especialmente relevantes en el proceso de socialización infantil. Si se analiza estos juegos infantiles se pueden precisar varias funciones de socialización de ambos tipos de juego grupal:

- Papel del juego de ficción en el desarrollo social. Las conclusiones de estudios provenientes de la escuela soviética del desarrollo (perspectiva socio-histórica del juego), y de las observaciones naturalísticas, así como la evidencia de algunas investigaciones experimentales con este tipo de juegos, permiten plantear que el juego simbólico, de ficción o de rol, tanto individual como colectivo, es una actividad de inestimable valor en el desarrollo y en la adaptación social del niño. Este importante papel se constata al evidenciar que estos juegos estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales, la ampliación del conocimiento relacionado con el mundo social y consigo mismo, así como el desarrollo moral del niño. Sintetizando las aportaciones de diversos estudios se pueden plantear las siguientes conclusiones.

⁴⁷ Ministerio de Educación Dirección Nacional de Educación Departamento de Desarrollo Curricular Unidad de Diseño Curricular-Dominios Curriculares Básicos: Educación Parvularia, Básica y Media-Artes Gráficas Publicitarias, S. A de C. V.-San Salvador-1999-PP.13-14

- El juego estimula procesos de comunicación y cooperación con los iguales⁴⁸ Es precisamente el deseo de reproducir en el juego el mundo del adulto el que hace que el niño y niña necesiten compañeros de juego, con los cuales entran en interacción, interacción que facilitará el tránsito de la actitud egocéntrica de los 3 años a una de mayor colaboración hacia los seis y siete años. Estimula este tránsito porque para jugar el niño y niña tienen que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y de valoración de las situaciones; y tiene que coordinar sus acciones con los demás, ayudarse, complementarse con el rol del compañero, para contribuir a un fin común (representación), y todo ello provoca interacción, comunicación y aprendizaje de cooperación grupal.

El juego requiere del niño iniciativa y coordinación de sus actos con los demás para así establecer y mantener la comunicación. Además potencia progresivamente la relación con los otros lo que permite asimilación del lenguaje de la comunicación y de las diversas formas de comunicación. Para reproducir las relaciones de los adultos tienen que colocar sobre el argumento, sobre la distribución de papeles, y discutir cuestiones y equívocos que suelen surgir. Todo ello le ayudará a adquirir los hábitos indispensables para comunicarse con los demás y a establecer vínculos de cooperación.

En el juego el niño crea espacios relacionales nuevos, a través del juego vive situaciones diversas en las que desenvuelve sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales de distinto signo. En ese contexto el niño aprende la cooperación, la participación, la competencia, el ser aceptado o rechazado, la constatación de la imagen que los otros tienen de él.... El juego crea un contexto relacional de amplio espectro (Zabalza, 1987), es un laboratorio de comunicación social, donde los niños reconstruyen el mundo de los adultos y sus complejas relaciones con el fin de dominarlo y comprenderlo (Ortega, 1987, p.25)

⁴⁸ Bartolomé Cuevas Rocío (2002) Educación Infantil I, McGraw-Hill. España. Pág. 111

También las recientes observaciones de Imeroni (1991) han constatado el papel del juego en la adaptación socio-emocional, concluyendo que éste se convierte en aquel conjunto de actos conscientes que el individuo, con sus semejantes, pone en acción para reelaborar comunicación y meta-comunicación con el fin de adaptarse al ambiente que le rodea.

- El juego amplía el conocimiento del mundo social y del adulto y prepara para el trabajo⁴⁹. Cuando el niño representa al chofer, al maestro, al médico... descubre la vida social del adulto, las relaciones entre adultos, sus derechos y obligaciones que impone el rol y ejercer sus derechos. Ello enseña a observar ciertas reglas por las que se rige el comportamiento de los adultos, a conocer su vida social, a comprender la variedad de funciones sociales y las reglas o normas de comportamiento que rigen estas relaciones.⁵⁰ En el juego, el rol de los niños refleja toda la variada realidad que les circunda, reproducen escenas de la vida familiar y social... Es la realidad la que se convierte en argumento del juego de rol, y cuanto más amplia es la realidad que conocen, más amplios y variados son los contenidos de sus juegos. Por ello, es lógico que el contenido de sus juegos varíe en el transcurso de las edades, así el contenido del juego en los niños y niñas es la repetición, una y otra vez, de las acciones sobre los objetos, más adelante el contenido de sus juegos son las relaciones entre las personas y, hacia los 5 años muestran un mayor interés por el respeto a las reglas resultantes del papel que han asumido.

Por el juego se amplía el conocimiento de los hechos, situaciones y realidades sociales, porque cada niño aporta nuevas visiones del mundo representando distintos roles (cada cual trae al grupo las profesiones de sus padres, con lo que se observan varias funciones sociales) y distintas cualidades de un mismo rol

⁴⁹ *Ibíd*em Página 74

⁵⁰ Shaffer. D. R. (1999). *Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia*. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. Página 244

(madre complaciente-madre normativa). Todo ello da al grupo la oportunidad de conocer una amplia variedad de funciones sociales y de actitudes, de aprender normas de comportamiento social y explorar distintas modalidades relacionales.

Cada niño juega un rol, y desde este rol interactúa con los otros niños que juegan sus roles complementarios: médico/paciente, vendedor/comprador... En estas actividades exploran, organizan y afianzan sus conocimientos del mundo social que les rodea (Ortega, 1986, p 33).

Mediante el juego de rol el niño satisface sus deseos de convivir con el adulto; reproduce las relaciones y las actividades laborales de los adultos de forma lúdica (Mujina, 1975/1978. P 115) En el juego de rol el niño se prepara para el trabajo, es preparación profesional (Vygostsky 1931). Es una forma de socialización que le prepara para ocupar un lugar en la sociedad adulta (Bruner, 1986, p80).

- El juego promueve el desarrollo moral, porque es auto-dominio voluntad y asimilación de reglas de conducta⁵¹

b) El juego dramático

Se denomina juego dramático a una forma de actividad que incluye el juego espontáneo. Por ejemplo un grupo de niños o niñas coordinados por el profesor u otros, inventan, improvisan o representan a partir de temas y personajes.

“La dramatización en la Educación infantil se fundamenta en:

- La tendencia natural del niño al juego, y en concreto, al juego de representación.
- El desarrollo del proceso simbólico
- La coordinación psicomotriz

Por otra parte, y como consecuencia de su práctica desarrolla:

⁵¹ Garaigordobil Landazábal, Maite. (1996) Evaluación de una intervención psico-educativa en sus efectos sobre la conducta pro-social y la creatividad. Editorial Centro de Publicaciones – Secretaria General Técnica. Madrid. España. Páginas 34-38

- La expresión bajo sus variadas formas, separada y coordinadamente.
- La creatividad con aplicaciones concretas y lúdicas que irán ensanchando su propio campo.
- La relación con los demás, a causa del impulso a la colaboración y de la nueva visión del entorno. Piaget llega a afirmar que todo lenguaje ligado a la acción, a la destreza manual y en especial al juego, tiende a socializarse. Estas condiciones se dan claramente en la dramatización”.⁵²

La dramatización queda definida como un proceso mental de creación de las condiciones dramáticas. Su plasmación externa y definitivamente es el juego dramático o drama resultante, cuya base psico-afectiva se halla en el juego simbólico. Bien entendido que con la palabra drama no se pretende denominar un género dramático (la redundancia es inevitable), sino una acción convencionalmente repetida en la que intervienen coordinados los distintos tipos de expresión corporal, la expresión plástica y la expresión rítmico-musical.

Como se aprecia, en la expresión dramática intervienen distintos lenguajes. Llegados a este punto, convendría comentar los distintos lenguajes que sirven de soporte a la dramatización.

- “**Lenguaje oral:** se convierte en un elemento esencial de la dramatización, si bien algunos han pensado que se podría prescindir de éste, llegando a confundir dramatización con mimo”⁵³. La lengua oral y sus componentes estéticos, como el sonido, la entonación y la locución, adquieren un valor especial en esta forma de representación; y, a su vez, la dramatización es una buena ocasión para que el educador ejerza funciones correctivas en el lenguaje de los niños y niñas.

⁵² Garaigordobil, Maite Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, formación profesional e innovación educativa (2006) El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Secretaria General Técnica. España. Páginas 86

⁵³ Ibíd. Página 66

- **La expresión corporal:**⁵⁴ la valoración del lenguaje oral no implica relegar el papel que tienen esta forma de expresión. Como anteriormente visto es la forma más primitiva de expresión, la que primero utilizan los niños, antecede al lenguaje oral y más tarde lo acompaña. De esta forma, acompañando al lenguaje oral es como normalmente se utiliza en estas edades, pues resulta problemático en Educación Infantil enseñarle a los niños gestos aislados que expresen estados de ánimo, sin un soporte verbal.
- **Expresión plástica:**⁵⁵ a menudo, esta forma de expresión es considerada como secundaria dentro de la dramatización. Y si bien es cierto que podemos prescindir de ella bastarnos el propio cuerpo también hay que recordar que es muy útil en la dramatización, sobre todo, por la pobreza que implica su ausencia. Los elementos plásticos no solo sirven para ambientar una escena, también pueden tener el efecto psicológico de desinhibir al niño. Así, cuando se ponen máscara, un disfraz o se maquillan, se sienten como otra persona y esto le ayudará a expresarse con más naturalidad. Algunos niños muy pequeños, por el contrario, se desconciertan ante una máscara, por lo que es convenientemente inducirlos en su uso sin forzarlos excesivamente. Utilizar títeres con la dramatización es también muy interesante, y sobre todo, si éstos han sido contruidos por los propios niños.

Su empleo tiene una finalidad terapéutica bastante conocida, y así pueden servir como elemento catártico y des-inhibidor. De esta forma, un títere puede convertirse en una persona desea (hermano, amigo) o puede ser el estímulo para que el niño invente aventuras.

Expresión musical: al igual que ocurre con otras formas de expresión, la música juega un papel muy importante en la dramatización, pues además de su valor estético y motivador podemos utilizarla para coordinar los movimiento de los niños, para indicar el pase de una escena a otra y para orientarlos , cuándo han de intervenir en la dramatización. Además de la música grabada o interpretada

⁵⁴ Cuerpo de maestro.(2006) Educación Infantil. Editorial MAD, S.L y Centros de Estudios Vector. Quinta edición. España. Páginas 501-503

⁵⁵ Ibídem. Páginas 501-503

por un adulto, es muy interesante el papel que desempeña la interpretada por los niños, como son las canciones o melodías que acompañan con palmas, objetos o instrumentos como panderetas, triángulos, etcétera.

Para terminar, hay que decir que el juego dramático no es precisamente un adorno de la escuela, sino una necesidad vital del niño en tanto el que niño es un ser en formación. Esta forma parte de su desarrollo psíquico y al mismo tiempo, le es necesario para articular su sistema de comunicación.⁵⁶

c) La dramatización en la educación infantil

La dramatización, como proceso, se ha trasladado al ambiente escolar y constituye una de las actividades más brillantes entre las encuadradas en la concepción globalizadora de la literatura infantil que se está defendiendo ahora.

Por consiguiente la dramatización, como actividad pedagógica, puede aparentar que intenta trasladar a la mente del niño, *mutatis mutandis*, los mecanismos que operan en la del dramaturgo durante su proceso creador. Aunque así fuera, los objetivos, naturalmente difieren, y los resultados perseguidos también.

Hay otras razones que justifican la presencia de la dramatización en la educación. A saber:

1. La tendencia natural del niño al juego y, en concreto al juego de representación. Para Russel (p.87) cuando el adulto habla de juegos infantiles a menudo piensa en el juego de personajes o de representación. Al niño le encanta hacer de padre, de conductor, de aviador, de enfermera, de maestro. Y en estos juegos en que el niño intenta reproducir una realidad, ingenuamente intuida, el adulto, que la conoce bien, cree ver un ensayo de lo que la propia realidad, con el paso implacable del tiempo corregirá. Así el niño aprende a ser.

⁵⁶ *Ibíd.* Páginas 501-503

2. El desarrollo del proceso simbólico. Desde supuestos pedagógicos hay que reconocer que la dramatización se integra plenamente en el marco del juego simbólico que aprovecha y potencia a la vez.

Es evidente que aquí se ofrece una oportunidad para la maduración del niño y se estimula que vaya más allá de la aceptación de las convenciones del lenguaje, la proyección benéfica de estos intentos lúdicos entronca con realidades inefables, simplemente intuitas, que pueden quedar en el ámbito del subconsciente del niño. A propósito del juego simbólico, Piaget afirma que resulta indispensable para el equilibrio afectivo e intelectual del niño que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino por el contrario, la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones.

3. La ocasión para la coordinación psicomotriz. Todos los juegos coordinan una serie de fuerzas o impulsos, a la vez que motivan y despiertan intereses. La dramatización, como se verá luego, coordina los recursos expresivos básicos de forma natural, y además de disfrutar de las ventajas del impulso lúdico, reclama la ayuda permanente de la creatividad. La conjunción de expresión y creatividad no se da de forma tan completa en ningún otro juego al alcance del niño y con tanta repercusión en el ámbito escolar. Por otra parte, al descubrir la opción de integrar en el juego actividades como, por ejemplo, las derivadas de la música o de la declamación, la motivación por ellas crece de forma natural.⁵⁷

d) Dramatización y expresión

Cuando se dice que en la narración la acción se transmite convencionalmente mediante la palabra, oral o escrita, pero solamente mediante la palabra, se tiene que reconocer que para el drama, que es acción convencionalmente repetida en el juego dramático resultante de la dramatización, la palabra no es suficiente. “En el drama coinciden las expresiones:

⁵⁷ Cuerpo de maestro. (2006) Educación Infantil. Editorial MAD, S.L y Centros de Estudios Vector. Quinta edición. España. Páginas 502

- Lingüística
- Corporal
- Plástica
- Rítmico-musical⁵⁸ Estos cuatro tipos de expresión fundamentales operan de forma coordinada y paralela, es decir una no se da siempre separada de la otra. Ayuda a los estudiantes a expresarse mejor con la palabra, el cuerpo, la mente y la visión.

e) Dramatización y juego

Anteriormente se ha aludido a la relación entre dramatización y juego simbólico, así como a la tendencia del niño al juego. Esta tendencia está tan comprobada que se ha podido definir al niño como un ser que juega.

Al estudiar el juego infantil, los psicólogos le atribuyen algunas características que Garvey (1986) recoge, y que aquí se resumen para destacar su coincidencia con otras tantas de la dramatización. El juego:

1. Es placentero, divertido
2. No tiene finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas, sin otros objetivos. Por consiguiente, es improductivo.
3. Es espontáneo y voluntario, por consiguiente libremente elegido por quien lo practica.
4. Implica participación activa por parte del jugador.
5. Guarda algunas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.⁵⁹ La objetividad de muchos de estos aspectos en esta enumeración dispensa de comentario. Pero vale la pena recordar que el juego dramático es social y socializador, por desarrollar en el grupo y tener que contar con la colaboración de varios. Implica, en consecuencia, comportamientos de coordinación entre sus componentes.

⁵⁸ Ibídem. Página 77

⁵⁹ Ibídem. Página 104

Esta coordinación sólo es posible mediante la aceptación por parte de todos de las reglas del juego. En la dramatización éstas están presididas por la aceptación de un hecho evidente: la representación es acción convencionalmente repetida, no verdadera, sino fingida. La prueba, que cuando, por ejemplo, se representa una pelea se dan puñetazos y golpes simulados, caen los heridos y quedan muertos. Si alguien da un puñetazo de verdad, se rompe la convención y termina el juego. Las reglas constituyen una de las funciones morales del juego.

Cuando los niños organizan espontáneamente sus juegos de representación, no solo los consideran voluntarios, sino personales, hasta el punto de que si se sienten observados por algún adulto, los interrumpen.⁶⁰

⁶⁰ García Hoz, Víctor (1993) La educación en el nivel primario. Tratado de Educación personalizada. Ediciones RIALP, S.A. Madrid, España Páginas 212-215

2.4 CONSTRUCCIÓN DEL MARCO EMPÍRICO

El marco empírico describe la monografía del municipio, así como los instrumentos utilizados para recabar la información al mismo tiempo que describe los resultados de éstos.

a) Monografía del municipio de Apopa⁶¹.

El Municipio de Apopa, pertenece al departamento de San Salvador, y está ubicado en el Distrito de Tonacatepeque, del departamento de San Salvador. Limita al Norte con los municipios de Nejapa y Guazapa, al Sur con los de Ciudad Delgado, Mejicanos, Ayutuxtepeque y Cuscatancingo, al Este con los de Ciudad Delgado y Tonacatepeque y al Oeste con el de Nejapa.

Toponimia:

Apopa fue una población Pipil Precolombina, en 1740 se llamaba Santa Catarina Apocapa. El nombre Apopa proviene del idioma náhuatl y significa "Vapor de agua", "Ciudad de las nieblas" proviene de las raíces "po" "pociti"; vapor, humo "a", "at" Agua, "pa" sufijo. Fue fundada el 15 de enero de 1543.

Posee una altitud de 443 msnm superficie y cuenta con 51.84 km², con una población aproximada en el municipio de Apopa de 400,000 habitantes con una densidad poblacional de 7,716 habitantes por kilómetro cuadrado. Alcaldesa Luz Estrella Rodríguez de Zúñiga.

Historia de Apopa

Según el corregidor intendente Don Antonio Gutiérrez Ulloa, Apopa era un pueblo grande del Partido de San Salvador, cuyo vecindario se componía de , 35 individuos españoles, 625 indios y 1,112 ladinos, se cultivaba frutas, caña, maíz y arroz, se criaba ganado en las áreas rurales. El pueblo de Apopa, formó parte del Departamento de San Salvador desde el 12 de junio de 1,824, hasta el 9 de marzo

⁶¹http://www.coinfes.org.sv/index.php?option=com_content&view=article&id=12:apopa&catid=3:participantes-coinfes&Itemid=29

de 1,836. En esta última fecha se incorporó en el Distrito Federal de la República de; Centroamérica a cuya unidad administrativa perteneció hasta el 30 de junio de 1,839. Nuevamente como municipio del Distrito Norte de San Salvador, al disolverse la Federación Centroamericana.

El título de Villa le fue concedido el 7 de marzo de 1874 y el de Ciudad el 7 de junio de 1921, este último bajo la administración de Jorge Meléndez.

La cabecera del municipio es la ciudad de Apopa, la cual se divide en los barrios El Perdido, Centro, El Calvario , El Tránsito y San Sebastián y varias colonias y comunidades, entre las que están: Jardines del Norte I y II, Reparto Apopa RA, Vista Bella, San Sebastián, La Obrera, Nueva Apopa, San Andrés, Madre Tierra, La Ermita, María Elena, Guadalupe, Las Orquídeas, Los Naranjos, Las Jacarandas, El Álamo, Santa Marta, Popotlán, Valle Verde.⁶²

Mapa del municipio de Apopa



Organización administrativa

Apopa cuenta con 8 cantones, El Ángel, Guadalupe, Joya galana, Las Delicias, Guadalupe, Suchinango, Tres Ceibas, San Nicolás y Joya Grande. Además cuenta con 38 caseríos, 31 Urbanizaciones, 38 Colonias, 49 Lotificaciones, 12

⁶² Ibíd.

Comunidades, 7 Residenciales y 4 parcelaciones, haciendo un total de 182 asentamientos poblacionales.⁶³

Hidrografía: Riegan el municipio los ríos Acelhuate, Las Cañas, Guaycume y Tomayate.

Orografía: Dentro del municipio se encuentran los Cerros: El Sartén y Guaycume.

Clima: El clima es caluroso y pertenece al tipo de tierra caliente. Apopa está ubicada en el Valle Interior de El Salvador.

Dimensiones: El municipio tiene una extensión de 51.84 km².

Población: Apopa es uno de los municipios más densamente poblados de El Salvador, ya que posee una población de 131,286 habitantes, según el censo del año 2007, lo cual significa una densidad de 2,532.52 habitantes por kilómetro cuadrado ocupando el puesto número 6 en población.⁶⁴

Comercio La ciudad de Apopa se caracteriza por ser un centro de desarrollo de la zona norte del Área Metropolitana de San Salvador. En este municipio se halla gran cantidad de fábricas que se dedican a la textilería, como la empresa INSINCA, elaboración de ladrillos de cemento, productos metálicos, etc. Así mismo tiene dos centros comerciales, varios supermercados, farmacias, restaurantes de comida rápida, etc. “Los productos agrícolas de mayor cultivo son: cereales, frijol, café, yuca, tomate, caña de azúcar, naranjas, piñas y cacao. Hay crianzas de ganado vacuno, caballar, mular y porcino; lo mismo que de aves de corral”⁶⁵.

⁶³<http://www.seguridad.gob.sv/observatorio/Iniciativas%20Locales/WEB/San%20Salvador/apopa.htm>

⁶⁴<http://www.seguridad.gob.sv/observatorio/Iniciativas%20Locales/WEB/San%20Salvador/apopa.htm>

⁶⁵Ibídem.

Indicadores culturales y sociales

Sus fiestas patronales son celebradas en honor a Santa Catarina Virgen y Mártir del 16 al 25 de noviembre. Entre sus personalidades destacadas están Vicente Acosta (escritor), Noé Canjura (pintor), Hilhebrando Juárez (escritor), Salvador Juárez (escritor) y Jaime Néstor Gamero (escritor). también contiene una de las mejores instituciones de todo el país el Instituto Nacional de Apopa (INA) y El Complejo Educativo Ing. Guillermo Borja Nathan (I.B.N)

“En los últimos años, Apopa, ha recibido un mayor impulso con la finalización del Periférico Norte. Cabe destacar que el 1 de abril de 2001, en las proximidades del Cementerio Municipal, junto al río Tomayate, se descubrió un yacimiento de fósiles, considerado como el más diverso y grande de Centroamérica, sus talentos y riqueza cultural está llena de grandes artistas que han surgido y han sobresalido con el paso del tiempo como lo es Cohession, La Orquesta American Junior y muchos más escritores”⁶⁶

Servicios

En toda la zona hay 1 unidad de salud, 1 clínica del ISSS, 1 clínica comunal, 86 escuelas, 4 institutos, 1 centro especializado de prevención, 1 Club de Leones, 3 iglesias católicas y 16 evangélicas (en el casco urbano), 6 grupos de autoayuda, 2 cruz roja, 1 cruz azul, 22 canchas deportivas, 1 casa de la cultura, 1 biblioteca municipal y 2 parques infantiles.

Servicios básicos

Los servicios básicos que posee este municipio son: agua, energía eléctrica, aguas negras, teléfono, internet, correos, policía (5 puestos de PNC, 1 sección de tránsito y 911) y juzgado de paz.

⁶⁶ Ibídem. Página 8

Otros servicios

Asimismo existen instituciones que promueven la reducción de la demanda y oferta de drogas y delitos conexos, entre ellas están:

- La alcaldía municipal, posee una red para jóvenes de la localidad que han sido deportados, donde se dan talleres de música y pintura. También se realizan torneos deportivos.
- Casa de la Juventud “Ángel de la Guarda”. Aquí se da prevención con los talleres de música, danza, dibujo y pintura. Se da capacitación en formación humana y cristiana, en valores, en violencia intrafamiliar y en liderazgo.
- Centro de Rehabilitación “Alfa y Omega”, donde se hace rehabilitación de alcohólicos y drogadictos por medio de terapias espirituales y predicación evangélica.
- Treinta y nueve grupos de alcohólicos anónimos.⁶⁷

⁶⁷ *Ibíd.* Página 4

CENTROS EDUCATIVOS DEL MUNICIPIO DE APOPA

10065	INSTITUTO NACIONAL COLONIA VALLE DEL SOL	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
10123	CENTRO ESCOLAR URBANIZACION SANTA TERESA DE LAS FLORES	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11317	CENTRO ESCOLAR LICENCIADO ALFREDO FELIX CRISTIANI BURKARD	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11318	CENTRO ESCOLAR COLONIA LOS NARANJOS	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11319	CENTRO ESCOLAR LICENCIADO RENATO NOYOLA	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11321	CENTRO ESCOLAR COLONIA LA ERMITA	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11322	ESCUELA DE EDUCACION PARVULARIA "POPOTLAN"	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11323	CENTRO ESCOLAR PROFESOR ROMEO HUMBERTO GONZALEZ	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11324	CENTRO ESCOLAR PROFESORA ANGELA DE JESUS HERNANDEZ DE ROMERO	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11325	CENTRO ESCOLAR CASERIO EL GUAYCUME	Consejo Directivo Escolar (CDE)	631	SAN SALVADOR	APOPA
11327	CENTRO ESCOLAR VALLE DEL SOL	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11328	ESCUELA DE EDUCACION PARVULARIA JARDINES DEL NORTE DOS	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11329	INSTITUTO NACIONAL "DE LA COLONIA CIUDAD OBRERA DE APOPA"	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11330	INSTITUTO NACIONAL DE APOPA	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11331	CENTRO ESCOLAR CANTON EL ANGEL	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11332	CENTRO ESCOLAR CANTON JOYA GRANDE	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11333	CENTRO ESCOLAR "CORONEL FRANCISCO LINARES"	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11334	CENTRO ESCOLAR SAN MARTIN DE PORRES	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11336	CENTRO ESCOLAR COLONIA LAS CAÑAS	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11337	CENTRO ESCOLAR SARA PALMA DE JULE	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA

11338	CENTRO ESCOLAR REPUBLICA DE CHINA	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11339	CENTRO ESCOLAR SAMARIA LAS MERCEDES	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11340	CENTRO ESCOLAR INGENIERO JOSE NAPOLEON DUARTE	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11341	CENTRO ESCOLAR COLONIA SANTA LUCIA	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11342	CENTRO ESCOLAR DE POPOTLAN	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11343	CENTRO ESCOLAR ASENTAMIENTO DE LA COLONIA POPOTLAN	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11344	CENTRO ESCOLAR VICENTE ACOSTA	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11345	CENTRO ESCOLAR BENJAMIN BLOOM	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11346	ESCUELA DE EDUCACION PARVULARIA PROFESORA BERTA ARLINA MOLINA	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11348	CENTRO ESCOLAR CANTON TRES CEIBAS	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11349	COMPLEJO EDUCATIVO INGENIERO GUILLERMO BORJA NATHAN	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
11350	CENTRO ESCOLAR CANTON GUADALUPE	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
11351	CENTRO ESCOLAR CANTON SAN NICOLAS	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
13671	CENTRO ESCOLAR LA PONDEROSA	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
14741	ESCUELA DE EDUCACION PARVULARIA "CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "	Consejo Directivo Escolar (CDE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
14815	CENTRO ESCOLAR VALLE VERDE	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
60279	CENTRO ESCOLAR CASERIO EL OLIMPO CANTON LAS DELICIAS	Asociación Comunal para la Educación (ACE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
60284	CENTRO ESCOLAR COMUNIDAD MARIA ANTONIETA, CANTON SAN NICOLAS	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
70007	CENTRO ESCOLAR CASERIO EL SARTEN CANTON SAN NICOLAS	Asociación Comunal para la Educación (ACE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
70008	CENTRO ESCOLAR "LOTIFICACION SAN NICOLAS"	Asociación Comunal para la Educación (ACE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
70009	CENTRO ESCOLAR CANTON TRES CEIBAS ARRIBA	Asociación Comunal para la	625	SAN SALVADOR	APOPA

		Educación (ACE)			
70038	CENTRO ESCOLAR CASERIO SUCHINANGUITO	Asociación Comunal para la Educación (ACE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
86392	CENTRO ESCOLAR CASERIO LA JUNTA CANTON JOYA GALANA	Asociación Comunal para la Educación (ACE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
86393	CENTRO ESCOLAR LOTIFICACION SANTA CARLOTA NUMERO UNO	Asociación Comunal para la Educación (ACE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
86394	CENTRO ESCOLAR CASERIO PETACONES	Asociación Comunal para la Educación (ACE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
86395	CENTRO ESCOLAR "CANTON LAS DELICIAS"	Consejo Directivo Escolar (CDE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
86396	CENTRO ESCOLAR CANTON SUCHINANGO	Asociación Comunal para la Educación (ACE)	625	SAN SALVADOR	APOPA
88036	CENTRO ESCOLAR CATOLICO SANTA CATALINA	Consejo Educativo Católico Escolar (CECE)	626	SAN SALVADOR	APOPA
88100	COMPLEJO EDUCATIVO "CATOLICO PADRE JOSE MARIA VILASECA"	Consejo Educativo Católico Escolar (CECE)	626	SAN SALVADOR	APOPA

b) Descripción del Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez.

Está ubicado cerca de una escuela pública, separados por una pared pequeña. Los niños y niñas de ese centro fácilmente pueden entrar saltando el muro; oficina administrativa donde se encuentra la directora de dicho centro. Poseen aulas, mobiliario adecuado para la estatura y edad de los estudiantes.

Tienen un aula destinada para reuniones docentes ahí es donde; un aula de descanso para los niños y niñas, una zona verde que está cerca de los baños. Aunque esta zona se encuentra semi-inclinada. Hay unos columpios y deslizaderos para los infantes con unas gradas que conectan al comedor, que tiene mesas especiales para niños y niñas.

Se cuenta con sillas especiales para los bebés, el comedor está equipado con su propia cocina, refrigerador y lavatrastos.

c) Descripción del aula:

El aula de la sección II, cinco años, tiene un espacio considerable para atender a la población total de 17 estudiantes, 9 niños y 8 niñas. Posee mobiliario en buen estado incluyendo mesas, archiveros, escritorios, sillas y mesas para el trabajo diario del alumnado. Posee además buena ventilación, suficientes ventanas para las entradas naturales de aire. Cuenta con juguetes y materiales que se han ido consiguiendo con la gestión de los padres y madres de familia. Los niños tienen libretas de trabajo del Ministerio de Educación, y hay material adecuado para la dramatización, aunque cabe destacar que es poco

d) Descripción de los Niños y Niñas:

La población infantil es de escasos recursos de familia monoparentales la mayoría de niños y niñas viven o con su madre o su padre, abuela, hermanos etc. Hijos e hijas de padres vendedores ambulantes o trabajadores promotores de empresas de comestibles, trabajadoras de maquilas o vendedoras de tortillas, estos niños y niñas están expuestos a violencia o maltratos intrafamiliares o abusos físicos; viven en zonas que están dominadas por grupos violentos (dieciochos); expuestos a mirar cuando estos están cobrando renta, o agrediendo exponiéndolos a traumas que influyen en su lenguaje como el caso de un niño que la muerte de su abuela y el que de esto mismo hirieran a su madre provocó la pérdida del habla, otro caso de otro niño que su madre de diecisiete años lo regalaba constantemente y la abuela materna siempre lo recogía y lo llevaba otra vez junto a su madre, hoy en día fue regalado y ya no devuelto a su madre viviendo con una familia que lo adopto y lo trata con amor, comprensión y se le mira feliz gordito diferente de como se conoció; una niña que era agresiva y no hablaba que la madre solicito que fuera recibida junto a su niñera , a mediado del año se pudo constatar que la pequeña, ya no era agresiva y se comunicaba con los demás, demostrando que el juego y la socialización van de la mano para resolverles en cierta forma aquellos conflictos externos que les perjudicaban ayudándoles a lidiar con ellos. “El mundo de los infantes es tan frágil como el cristal que los adultos les perjudicamos su desarrollo psicológico que los marcan y acarrear problemas futuros”

e) Descripción del Trabajo Realizado por la Docente:

Maestra de educación básica, desarrolla actividades variadas conforme la planificación didáctica, creativa y se desenvuelve resolviendo algunas limitantes de la zona de dramatización.

f) Descripción de los Instrumentos para la Recolección de Información:

Para desarrollar el estudio y dar cumplimiento a los objetivos propuestos se diseñaron 2 instrumentos que son una guía de entrevista que posee 12 preguntas abiertas y cerradas, éstas referidas a los conocimientos o fundamentos teóricos que posee la docente sobre el tema en estudio es decir, los aportes del juego simbólico al proceso de socialización.

El otro instrumento está diseñado como guía de observación que contiene criterios referidos a las actitudes del docente y estudiante en cuanto a los diferentes juegos simbólicos que se promueven, y así verificar el grado de motivación del alumnado.

g) Hallazgos

En esta sección, se describen los hallazgos encontrados por medio de los datos recabados en la guía de entrevista y observación a la docente. Con el objetivo de describir posteriormente los aportes del juego simbólico al proceso de socialización.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ENTREVISTA A LA DOCENTE

Objetivo:

- Describir los aportes del juego simbólico en el proceso de socialización en niños y niñas de la sección dos, cinco años del Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez.

1. ¿Qué definición tiene sobre el juego?

R/ Es la capacidad que se pone en práctica para desarrollar velocidad y resistencia.

2. ¿Qué entiende por juego simbólico?

R/ Son los juegos tradicionales que desarrollamos a la hora de la clase.

3. ¿Qué importancia tiene el juego simbólico en la Educación Parvularia ?

R/ Importante porque se les enseña a través de los diferentes momentos. La falta de conocimiento de la importancia de que coexista el juego simbólico en los momentos didácticos en la etapa de la Educación Parvularia hace que los niños se les coarta la capacidad innata que ellos y ellas poseen que es su imaginación y se les limita en solo seguir reglas y que estos se acostumbren a juegos solo guiados por la docente.

4. ¿Cuáles son los roles o temas que más representan los niños y niñas a través del juego simbólico?

R/ Naturaleza, los astros, animales, dramas, bailes, cantos, la familia.etc.

9. ¿Qué relación tiene el juego con otras áreas del desarrollo?

R/ Los niños se pueden socializar a través de los juegos dirigidos y la coordinación.

10. ¿Qué tipos de juegos practican los/as niños/as de su sección?

R/ Juegos de aros para ponerlos movimientos en práctica, rompecabezas, saltar correr, imitar, equilibrio, cachar pelota, juegos de rondas. Los juegos que desarrolla son guiados.

11. ¿Cómo beneficia el juego a los procesos de socialización?

R/ Les ayuda porque es a través de los juegos en donde se ponen en práctica los valores.

12. ¿Qué actitudes positivas y negativas ha observado en los niños y niñas por medio de los juegos?

R/ actitudes positivas porque a través de ellos se comunican, y negativas ya que hay niños y niñas que son muy posesivos con los juguetes y les cuesta relacionarse entre ellos. Por la edad en la que los niños y niñas poseen que son 5 años demuestran que todavía tienen dificultad para poder prestarse los juguetes porque todavía están en la etapa del egocentrismo.

13. ¿Cuáles son los juegos que más les agradan a los niños y niñas de su sección?

R/ cantos, bailes, saltar, correr, imitación, de rondas, y juegos dirigidos.

14. ¿Organiza la zona de dramatización?

SI	
No	
A veces	X

ya que es un centro no gubernamental no tienen la capacidad de poder dar ese espacio de la zona de dramatización.

15. ¿Con qué tipo de materiales y recursos cuenta la zona de dramatización?

Disfraces	
Vestuarios	

Máscaras	
Títeres de dedo	
Títeres de calcetín	
Marionetas	
Maquillaje	
Muñecos	X
Peluches	X
Juguetes variados	X

Otros__ Especifique_____

16. ¿Cuáles son los aportes de la familia a los juegos y proceso de socialización que se llevan a cabo en su sección?

R/ Colaboran aportando el material, que se les solicita para llevar a cabo las diferentes actividades que se realizarán, solicitadas por la docente ya que son muy mínimas, debido a que la mayoría de los niños y niñas son de escasos recursos.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR

FACULTAD DE EDUCACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objetivo:

Verificar los aportes del juego simbólico al proceso de socialización de niños y niñas de la sección dos, cinco años, en el Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez.

Institución: Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez **Sección:** dos (5 años) Total: Niños: 9 Niñas: 8

N o	Áreas/ Aspectos a observar	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
	Tipos de juego que se emplean dentro y fuera del aula				
	De reglas		✓		
	Motores o de ejercicios		✓		
	Tradicionales		✓		
	De construcción		✓		
	Simbólicos		✓		
	Juegos dirigidos y libres		✓		
	ACTITUDES DOCENTES HACIA EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN				
	Promueve diferentes tipos de juego en el aula y fuera de ella.		✓		
	Se involucra en los juegos que practican dentro y fuera del aula		✓		
	Evidencia motivación cuando juega		✓		

	con los estudiantes.				
	Promueve el juego simbólico en las jornadas diarias.		✓		
	Aprovecha los juegos para promover la socialización del alumnado.		✓		
	Involucra a todos y todas en los juegos que realizan.		✓		
	Promueve los juegos libres		✓		
	Promueve los juegos dirigidos.		✓		
	Los juegos que practican son parte de la planificación diaria.		✓		
	Organiza los espacios o zonas en el aula para que el alumnado practique el juego simbólico.		✓		
	El aula cuenta con materiales y recursos para practicar el juego simbólico.		✓		
	ACTITUDES DEL ALUMNADO		✓		
	Evidencian motivación con la práctica de variados juegos.		✓		
	Tienen la oportunidad de practicar diariamente el juego simbólico.		✓		
	Se involucran en los juegos propuestos por la docente.		✓		
	Les gusta cambiar las reglas de los juegos establecidos.		✓		
	Inventan nuevos juegos.		✓		
	Manipulan variedad de materiales en los juegos simbólicos.		✓		
	Aprovechan cada juego para		✓		

enriquecer los procesos de socialización.				
---	--	--	--	--

h) DESCRIPCIÓN DE LOS HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN

Se realizaron varias visitas para comprobar la veracidad de las respuestas que la docente contesto en la entrevista al mismo tiempo el impacto que se tuvo con los niños y niñas al momento en que la docente realizaba dichas actividades.

JUEGOS SIMBÓLICOS QUE MÁS SE PRACTICAN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.

Durante el periodo de estudio de campo, se logró verificar información sobre los tipos de juego que se practican en el proceso de enseñanza y aprendizaje, Se ofrece descripción y análisis de estos para ofrecer la valoración teórica acerca de los aportes que ofrecen a la socialización.

1. Juegos de imitación: les gusta imitar profesiones, oficios, escenas de la familia como (regañar a los hijos) ayudarles con las tareas, lavar platos, planchar, ver televisión, imitan a la docente. En algunas ocasiones de observación al recreo se vio a varias niñas imitando a la profesora (en su manera de hablar y gestos). Entre otros les gusta imitar a la naturaleza: árboles, pájaros (hacían sonidos).

2. Motores o de ejercicios: este tipo de juego se practica en los períodos de saludo, conversación y educación artística. Se observaron ejercicios motores de imitación de carros, movimientos referidos a animales como la serpiente, conejo, tortuga, peces y pájaros, especialmente se hacían cuando se contaba un cuento o se cantaba una canción referida a éstos. En esos momentos pudo verificarse emoción e imaginación, a algunos estudiantes les daba hasta risa cuando se movían como una serpiente. Algo muy interesante es que la docente antes o después de cada canto o cuento, les preguntaba qué conocían acerca de aquel animal u objeto al que se refería el movimiento.

Por ejemplo cuando se les preguntó sobre el conejo dijeron que tiene dientes grandes, ojos bonitos, que son de diferentes colores y que comen lechuga o zanahoria y que algunos tienen uno en su casa (caso de 1 niña y un niño).

Cuando se observó el movimiento y sonidos de un carro, comentaron que hay de muchos tamaños, colores y marcas y que algunos tienen un carro viejito, o sus familiares como tío, tía o abuelos. Además algunos niños comentaban que les gusta jugar a los carros chocones, ya que en algunas ocasiones habían visitado las ferias y se habían subido a algún carro chocón.

3. Tradicionales: estos juegos se practican con frecuencia en el aula y fuera de ella, algunos observados durante el estudio de campo: chancha balancha, las estatuas de marfil, naranja dulce limón partido, las varitas de listón, el ratón y el gato. En el desarrollo de éstos pudo comprobarse que niños y niñas de la sección comparten momentos de alegría, socializaban especialmente cuando jugaban de las estatuas de marfil y tenían que congelar una posición, les daba risa, luego comentaban sobre las expresiones que miraban de los y las demás.

4. Dramático (de representación) Este juego es el más practicado, ya que se observó en todas las sesiones de estudio de campo, que niños y niñas naturalmente reproducen conductas previamente observadas en su familia o la televisión, luego llegan a la escuela a reproducirlas en sus juegos. Les gusta jugar a la familia, se observó que unas niñas hacían tortillas, otras jugaban a lavar ropa y platos, otras peinaban a sus muñecos, otras cocinaban y preguntaban a otras si les gustó la comida que les hicieron. Otros niños especialmente varones, jugaban a ser motoristas de buses. Algunos imitaban a un carpintero. Otros representaban vendedores de productos Diana, o Coca-Cola. Se verificó por medio de la docente y de algunos niños entrevistados, que precisamente son algunos hijos de vendedores de algunas empresas como las mencionadas en los juegos.

Desafortunadamente la zona de dramatización no contaba con materiales suficientes para que niños y niñas se apoyaran en dichos objetos para vivenciar mejor sus juegos de roles. Aunque cabe destacar que los padres de familia han colaborado en llevar algunos para ser incorporados en esta zona.

5. Dibujo libre: se observó que en la mayoría de las sesiones de trabajo la docente hace uso del dibujo libre, especialmente después de tener un tema de conversación, les solicitaba que dibujaran acerca del tema como: plantas, animales, medios de transporte, la familia, las frutas, o después de un cuento, se dedicaban a dibujar en una página de papel bond y luego a dar color, mientras dibujaban y coloreaban comentaban acerca de lo que dibujaban. Se observó mucha motivación a la hora de realizar dibujos libres. En algunas jornadas no había un contenido pero se les pedía que dibujaran lo que ellos quisieran y luego algunos pasaban al frente a comentar sobre la experiencia, qué dibujaban o a quién habían plasmado. Las niñas especialmente dibujaban flores, princesas (no definidas pero comentaban que se refería a éstas) dibujaban la familia. Los niños dibujaban cosas como carros, casas, el sol, nubes, lluvia, sembrados, árboles y la familia.

6. De construcción: en este tipo de juego pudo apreciarse mejor las interacciones de los niños y niñas, ya que siempre buscaban materiales para construir tanto en el aula, como fuera de ésta. Por ejemplo, fuera del aula encontraban palitos, hojas, pajillas, piedrecitas de las que inventaban construcciones como carritos, muñecas, escobas, de las pajillas inventaban amarres o nudos haciendo cinchos, pulseras y otros. Se miraba como le daban vida a cada uno de los objetos encontrados en su entorno, y sobre todo que buscaban equipos o grupos para ir en busca de materiales e inventar algo. Algunos jugaban a construir casas, o con algunos palitos simulaban que sembraban semillas, ya que abrían agujeros en la tierra luego simulaban meter alguna semilla, otros a que regaban las plantas.

7. Juegos libres: en los momentos que se les permitía realizar juegos libres, los estudiantes se reunían en grupos, solo unos pocos (4) casos en especial, que les costaba hacer equipo. Pero los demás siempre buscaban un salta-cuerdas para inventar formas de saltar: con un pie, con dos, acurrucados, de lado etc. Se observaba que representaban escenas de la vida familiar y de la escuela misma. En algunas ocasiones se observó a dos niñas imitar a su profesora. Dramatizaban una clase que habían recibido. Para el caso de los temas de familia y repartían roles de mamá, papá, hijos; de allí comenzaban a representar momentos que se viven en el hogar como: lavar platos, cocinar, ver televisión, planchar, regañar a los hijos, ayudar en las tareas y otros. Fue interesante observar cómo espontáneamente alguien del equipo tomaba el papel de líder y automáticamente comenzaba a distribuir tareas para los juegos. Algunos niños tomaban balones y comenzaban a jugar de lanzarla hacia arriba, hacia la pared, de diferentes distancias, hacían rondas para lanzarla. Otros se sentaban haciendo círculo contando historias, cuentos o cantando las canciones que aprenden en el aula.

8. Dramático: de estos se practicaba mucho, especialmente de manera libre, ya que con los pocos recursos con que contaba la zona de dramatización, la mayoría se sentía emocionado a la hora de tomar alguna máscara o títeres para dramatizar escenas sobre los animales como mariposa, pájaros, pericos, gatos y perros, y les encantaba sobre todo un disfraz de árbol que estaba en el aula, ya que podían usar el disfraz para andar por toda el aula representando un árbol que movía sus ramas y hojas.

i) Logro de los objetivos de la investigación

La investigación se propuso en el punto inicial analizar los aportes del juego simbólico al proceso de socialización de niños y niñas de la sección dos, cinco años del Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez, en el caso de este objetivo puede considerarse que fue logrado en el sentido que después de obtener los resultados de los instrumentos se procedió a analizarlos.

Para tal caso se obtuvo que el juego simbólico aporta una serie de posibilidades y oportunidades para desarrollar una mejor socialización, aunque cabe destacar que este juego no es bien planificado, prácticamente de forma espontánea niños y niñas hacen uso de él en cada jornada diaria, porque están siempre imaginando, creando y buscando darle vida a cada objeto o cada situación vivenciada.

En cuanto a los objetivos específicos se pretendía verificar el grado de socialización alcanzado por los niños y niñas para lo que se concluye que este grado es bastante avanzado, considerando que no tienen dificultades de compartir sus juegos, objetos y experiencias con los demás. Siempre se les miraba buscándose unos con otros para jugar de algo o representar escenas de la vida cotidiana ya sea en el momento de recreo, saludo, conversación, juego trabajo y hasta en la despedida, Pues algunos niños y niñas a la hora de esperar a sus padres para retirarse de la escuela, tratan de practicar diferentes tipos de juegos mencionados anteriormente.

En el segundo objetivo específico el cual es describir la fundamentación didáctica del juego simbólico en el proceso de socialización de niños y niñas; se considera que es de suma importancia que las docentes estén sabedoras teóricamente sobre los aportes que brinda el juego simbólico a los procesos de socialización. Significa entonces que, se debe planificar o tomar en cuenta en la propuesta didáctica diaria conociendo de antemano que el juego es una necesidad de la infancia, como lo afirmó Fröebel: “El juego es la máxima expresión infantil.”

Por lo que las escuelas de Educación Parvularia no deben dejar desapercibido tan importante elemento en el trabajo cotidiano. De igual manera se respalda este objetivo con la teoría de Vigotsky quien afirma que por medio de la socialización o cultura social los niños aprenden y se desarrollan mejor.

CUADRO COMPARATIVO GUÍA DE OBSERVACIÓN, ENTREVISTA A LA DOCENTE

Se presenta un cuadro comparativo para constatar lo que se observó en el campo diario del trabajo de la docente con las respuestas que ella dio por medio de la entrevista que se realizó.

ELEMENTOS ESTUDIADOS	OBSERVACIÓN	ENTREVISTA
Fundamentación teórica	Durante las visitas de campo se detectó que la docente posee poca fundamentación teórica sobre la definición de juego, juego simbólico y sobre los aportes de éstos al proceso de socialización de niños y niñas de Educación Parvularia.	Pudo detectarse en las respuestas obtenidas en la guía de entrevista que la docente no posee fundamentación teórica sobre los aportes del juego simbólico en los procesos de socialización, asocia los juegos a las actividades de Educación Física y Deporte.
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> - Las metodologías empleadas por la docente permiten el desarrollo de juegos simbólicos. - La docente se incorpora a la mayoría de juegos que proponía o enseñaba. - Los juegos realizados no eran planificados de acuerdo a la propuesta del programa de estudio, se le da énfasis a los juegos tradicionales. Los recreos se limitan a los libres, no habían recreos dirigidos. Pero si en el desarrollo de los periodos didácticos como el 	En los datos obtenidos se considera que la docente enfocó las respuestas a las actividades deportivas, en resumen se estudiaron y analizaron dichas respuestas considerando que existe carencia en la fundamentación teórica en la temática en estudio.

	<p>saludo, educación física eran dirigidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mayoría de juegos que se realizaban eran en equipo para trabajar los valores de cooperación. - Los niños y niñas por naturaleza buscaban a los bebés de la institución para jugar con ellos, antes de tocar para la jornada de trabajo (9:15 a 12:00 m) Antes de comenzar la jornada desayunaban en la institución. - Era una minoría que tenía menos edad (4 años y medio) no se observaba la diferencia con los que tenían cinco años cumplidos. 	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - La zona de dramatización contaba con algunos materiales: máscaras, disfraces elaborados por la docente y los niños y niñas según el desarrollo de contenidos. Y algunos materiales como juguetes donados por la municipalidad y padres de familia - Tienen toboganes y columpios donados por ONG 	<p>La docente confirmó que la zona de dramatización se organiza sólo algunas veces y que los recursos con que cuentan son máscaras, disfraces que son elaborados por ella y los estudiantes de acuerdo a las necesidades que van surgiendo en el proceso. Otros recursos que son donados por ONG o padres de familia cuenta con juguetes de plástico y peluches.</p>

OTROS ASPECTOS ESTUDIADOS EN ENTREVISTA PERSONAL Y OBSERVACIÓN SISTEMATIZADA

Durante el estudio de campo la docente permitió que se le entrevistara en 4 ocasiones personalmente, donde se obtuvo la información siguiente que ayuda a enriquecer los aspectos recabados en los instrumentos diseñados con anticipación:

- Cuando los niños y niñas dramatizaban o representaban roles de la vida cotidiana, violencia de la familia maltrato, abuso en algunos casos. Unos niños encima de otros como haciendo el amor dicen. “Representan escenas de las telenovelas que miraban. (La reina del sur)”.
- En algunos casos había egocentrismo marcado, especialmente los que se iban incorporando al proceso.
- A los niños y niñas les costaba respetar normas de convivencia a pesar que estaban establecidas.
- Al principio fue difícil el proceso de socialización, ya que debido a las experiencias de la familia niños y niñas tenían dificultades para socializarse ya que representaban escenas de la familia, se observaban conductas a la defensiva, algunos llegaban sin comer de la casa.
- La mayoría de los estudiantes, pertenecen a familias mono- parentales por lo que se les hacía difícil la convivencia, son hijos de pandilleros y observaban como los adultos asesinaban a otros.
- Los niños viven la mayoría en la misma zona que es dominada por las pandillas.
- Por medio de dibujos representaban las vivencias de la familia como desintegración, maltrato, tenían héroes y quienes opacaban a los héroes, en algunos casos los dibujos pasaban a estudio con la psicóloga de la institución.

- Todos los niños son de escasos recursos. Los padres aportan juegos y juguetes y la municipalidad también.
- La zona de dramatización contaba con algunos juguetes, disfraces los hacían de acuerdo a los contenidos.

En general puede confirmarse que el trabajo de la docente se enfoca a beneficiar los procesos de socialización de los niños y niñas de la sección.

- Se detectó que la mayoría conviven con los hermanos mayores, vecinos y abuelos mientras las madres o padres trabajan de vendedores ambulantes en los mercados y calles, la mayoría de ellos y ellas hablaban bastante bien

Como establecieron los psicólogos y pedagogos estudiados en el marco teórico (Piaget, Vigostky y Erikson) puede concluirse que los aportes del juego simbólico a los procesos de socialización descansan en los siguientes elementos:

- Ayuda a expresar sus emociones, sentimientos, ideas, percepciones, miedos, etc.
- Favorece el conocimiento de su esquema corporal, la construcción de su identidad, auto-concepto y autoestima.
- Adquieren mayor autonomía en sus actividades habituales.
- Es un lenguaje universal, es entendible para alumnos y alumnas procedentes de cualquier nacionalidad (una realidad educativa y con ello se atiende a la diversidad de las aulas).
- Ayuda a integrar a niños y niñas cohibidas, tímidas...
- Aprenden mejor los conceptos y contenidos que se trabajan.
- Aprenden e interiorizan valores, actitudes y normas.
- Desarrollo del lenguaje corporal, verbal, plástico y musical.
- Permiten resolver los conflictos que surgen en el aula o fuera de ella.
- La actividad lúdica motiva y gusta al alumnado.
- Desarrolla la capacidad de asumir roles de adultos.

- Aprenden a jugar y trabajar colectivamente siendo flexibles y respetando las reglas del juego.
- Favorece la creatividad y la imaginación, además de la seguridad en sí mismo.
- Desarrolla la expresión del juego simbólico, viviendo a la vez fantasía y realidad.
- Aprender a resolver pequeños conflictos que aparecen.

El juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que observan en la vida real.

En ese proceso utilizan al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida.

Las actividades lúdicas en las que los niños aprenden a simbolizar comienzan a partir de los dos años cuando tienen el nivel de comprensión que les permite imitar situaciones reales como jugar al papá y a la mamá, a hacer la comida, jugar a que van a la tienda a por comida, cuidar al bebé, por nombrar algunos de los juegos preferidos por niños y niñas.

Pero el juego no consiste únicamente en imaginar, sino que el habla acompaña al juego, ya que mientras interpretan están hablando y compartiendo sus fantasías con otros niños, por lo que además fomenta su sociabilización.

A través de la representación los niños asimilan y comprenden las situaciones que viven en la vida real estableciendo relaciones que le ayudarán a desenvolverse con éxito en el futuro.

Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Estos juegos son muy importantes, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la “herida” del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje.

El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración, es decir, comienzan forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.

2.5 Formulación teórico metodológica de lo investigado

El interés de esta investigación, se basa en conocer el aporte del juego simbólico en el proceso de socialización, la cual está enfocada como competencia que debe de adquirirse en las aulas de Educación Parvularia ya que se encuentran establecidas en los programas de estudio, considerada en el ámbito de desarrollo personal, específicamente en la competencia de convivencia.

En el trascurso de la investigación se realizaron visitas a la institución para conocer el quehacer pedagógico ejercido por la docente para favorecer la socialización por medio del juego simbólico.

Durante el estudio de campo pudo constatar que los juegos realizados son poco favorecidos en el proceso de enseñanza aprendizaje, especialmente porque no se planifica variedad de estrategias para motivar la participación de niños y niñas. Para lograr los objetivos del estudio, se diseñaron instrumentos encaminados a recoger información sobre los aportes del juego simbólico a los procesos de socialización, por lo que fue necesario entrevistar y observar el trabajo de la docente en diferentes momentos de jornada diaria, como el juego trabajo, recreo, conversación y expresión artística; momentos que hicieron posible la obtención de información relevante.

Al final del estudio pudo constatarse que se le dio cumplimiento a los objetivos propuesto para el estudio encaminados a analizar y describir los aportes del juego simbólico al proceso de socialización y de igual manera verificar el grado de socialización que posee el alumnado.

Se pudo comprobar que los aportes teóricos de Piaget, Vigotsky siguen siendo valiosos en la educación infantil, ya que ellos estudiaron la importancia del juego en la vida escolar, precisamente porque abonan aspectos para el desarrollo integral especialmente en las áreas de lenguaje, motricidad y cognición.

2.6 Desarrollo y definición teórica (posterior a contraposición de autores)

La investigación sobre los aportes del juego simbólico a la socialización de niños y niñas de cinco años, retoma las teorías planteadas anteriormente en los alcances y limitaciones del primer capítulo, para poder construir una nueva conjetura como grupo de investigación.

Después de haberse llevado a cabo el estudio bibliográfico y de campo se define como teoría propia del equipo investigador la siguiente.

El juego simbólico es aquel tipo de juego que permite a los niños y niñas desarrollar su creatividad, imaginación y sobre todo favorece el desarrollo de otras áreas como es la psicomotricidad, la cognición y la socio-afectividad, esta última incluye la socialización, debido a que es la escuela un agente de influencia social, en ésta pasan muchas horas compartiendo experiencias con otros niños, descubren lo socialmente aceptable y lo que no es aceptable también. Aprenden a conocer la cultura de su comunidad educativa.

El juego simbólico aporta elementos importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la medida que los niños practiquen este tipo de juego, mejores habilidades y destrezas alcanzarán.

En el juego simbólico, tienen la oportunidad de imaginar escenas, de representar roles de la vida cotidiana de la familia, la escuela o la comunidad. Por ende la escuela es responsable de planificar estos juegos tomando en cuenta la edad evolutiva, necesidades y características del alumnado.

El juego simbólico es el mejor camino para enriquecer la socialización, que se considera un complejo proceso debido a que las buenas relaciones deben irse construyendo en la medida que se comparten juegos, pláticas, ideas, experiencias y vivencias.

El juego simbólico es el portal de construir un mundo ideal del niño y niña maravilloso que les proporciona una ilimitada y sin fin de escenas de juegos que son moldeados según el proceso de estos mismos, ayuda a su creatividad e imaginación que es innata de niños y niñas que se les debe de dejar desarrollar sin que se les perjudique a su desenvolvimiento, del juego mismo les es necesario contar con mas participantes por lo que es de una gran influencia de la socialización.

CAPÍTULO III MARCO OPERATIVO

3.0 DESCRIPCIÓN DEL SUJETO DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio sobre “Aportes del juego simbólico a la socialización, sección dos cinco años Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez, Apopa, 2010-2012”, cuenta previamente con el desarrollo de un diagnóstico general para verificar la viabilidad de dicho estudio. Fue positivo el resultado ya que la directora del Centro de Desarrollo Infantil como la docente tuvieron una actitud de apertura a la propuesta del equipo investigador.

Para cumplir con los objetivos propuestos se planificaron visitas semanales y mensuales, que se llevaron a cabo en los meses de febrero a julio de 2012.

Fue necesario diseñar instrumentos: entrevista, guía de observación a la docente responsable de la sección II (5 años) para obtener datos que reflejaran los aportes del juego simbólico a la socialización de los estudiantes de 5 años.

En las visitas se esperaba que la docente tuviera planificados los juegos simbólicos que favorecen a la socialización, pero no se evidenció dicha planificación; aunque se constató que la docente aplica muchos juegos que benefician dicho proceso. Durante el estudio tanto bibliográfico como de campo se verificó que el juego simbólico aporta elementos para el desarrollo integral de los infantes en tanto que les da oportunidad de expresarse sus pensamientos y sentimientos. Por otro lado les ofrece oportunidad de compartir y mejorar la convivencia, lenguaje y habilidades mentales como motoras.

3.1 PROCEDIMIENTO PARA LA RECOPIACIÓN DE DATOS.

Para concretizar el estudio, se hizo necesario tomar como base un tipo de estudio analítico-descriptivo, aplicando así la técnica de observación sistemática; para poder obtener información acerca de los aportes que brinda el juego simbólico al proceso de socialización del alumnado. Para lo que se volvió necesario realizar 2 visitas semanales en los meses de febrero a julio de 2012, en dichas visitas se planificó observar las jornadas de trabajo de la docente, entrevistarla para determinar su nivel de conocimiento con el tema de investigación, de igual manera verificar sobre los recursos y metodología empleada para desarrollar juegos que favorezcan la representación, dramatización de la fantasía y realidad. Los periodos que se observaron y analizaron con mayor profundidad fueron los recreos libres y dirigidos, el saludo, conversación, juego trabajo y expresión artística. Posteriormente se procedió a la descripción de los datos recabados en cada uno de los instrumentos.

Se recalca que el estudio es de carácter cualitativo-descriptivo ya que su objetivo es cualificar, describir y analizar profundamente el fenómeno en estudio, en este caso los aportes de juego simbólico a la socialización de los niños y niñas de 5 años. Para poder analizar y describir estos datos se determinó llevar un registro sistemático de las experiencias obtenidas en esos períodos didácticos descritos anteriormente, utilizar un diario de campo, con los datos de: fecha, contenidos desarrollado, juegos practicados, conductas observados en el alumnado, de igual manera los recursos empleados en la ejecución de los juegos.

Tipo de estudio y diseño general:

El siguiente estudio es de carácter cualitativo-descriptivo, lo cual es un acercamiento a la práctica pedagógica, que registra el quehacer educativo en su cotidianidad, específicamente en los aportes que brinda el juego simbólico al

proceso socializador, en el que logran desarrollar competencias de comunicación y relaciones interpersonales.

El estudio se consideró cualitativo-descriptivo en el sentido que el propósito inicial era describir detalladamente los aportes del juego simbólico a la socialización o proceso socializador infantil. No se pretendía cuantificar datos sino más bien describir de manera objetiva y sistemática cada aporte brindado por los juegos ejecutados o desarrollados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Población y muestra

El estudio se llevó a cabo gracias a la docente del aula, quien brindó datos relevantes acerca de los niños y niñas, de igual forma las experiencias observadas en un total de 9 niños y 8 niñas, siendo la población total del aula.

Técnicas e instrumentos a utilizados

Para obtener la información recolectada se hizo uso de la técnica de observación y entrevista, para lo cual se diseñaron instrumentos: La entrevista estructurada para la docente y de una guía de observación para el registro de las actividades dadas en la sección de cinco años, una entrevista estructurada y una guía de observación.

La guía de entrevista contiene aspectos relacionados a los recursos, metodología que incluye la clase de juegos que la docente emplea durante las jornadas diarias. Se incluyen también criterios relacionados a los espacios físicos.

La guía de observación permitió visualizar la práctica pedagógica de la docente en el aula, con relación a los aportes del juego simbólico a la socialización por lo que fue necesario observar criterios relacionados a las conductas que presentan los estudiantes con la docente en la práctica de juegos simbólicos en diferentes

momentos de las jornadas de trabajo rutinario. Se incluyen en esta guía los tipos de juegos que se debían practicar en la sección para beneficiar la socialización en el alumnado. Cada semana se hacía dos o tres visitas al centro de desarrollo infantil, para poder registrar cada uno de los aportes que brinda el juego simbólico a la socialización.

Contenido general de los instrumentos:

- a) Guía de observación:** contiene criterios relevantes sobre las conductas que presentan los estudiantes y la docente ante el desarrollo de juegos simbólicos, y los tipos de juegos que se supone deben practicarse en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- b) Entrevista a docente:** en este instrumento se recabó información relacionada a los conocimientos que posee la docente sobre juego simbólico y socialización, definición, su importancia, recursos, tipos de juegos que se emplean, actitudes que ha observado en los niños y niñas a la hora de practicar los juegos simbólicos.
- c) Diario de campo:** se recolectó toda la información observada durante el período de 5 meses de investigación de campo; en el que se registraban las experiencias relevantes sobre los aportes del juego simbólico al proceso de socialización. Los periodos didácticos observados fueron: recreo libre y dirigido, conversación, juego trabajo y expresión artística. En cada visita se escribían datos relevantes como la fecha, contenidos desarrollados, juegos practicados, actitudes del alumnado y de la docente y recursos empleados.

3.2 ESPECIFICACIÓN DE LA TÉCNICA PARA EL ANÁLISIS DE LOS DATOS

Por el tipo de investigación, y al tomar en cuenta que es de carácter cualitativo, se utilizó la técnica analítica descriptiva, para esto fue necesario planificar visitas periódicas a la Institución Educativa donde se llevaría a cabo la investigación; gracias a esa observación sistemática se pudo indagar sobre aspectos fundamentales en un diario de campo, en este sentido se describe los acontecimientos observados

Para poder recabar datos relacionados con el tema de la presente tesis, se planificaron técnicas de observación para poder registrar, describir y analizar las experiencias relevantes sobre las vivencias y conductas observadas a los juegos simbólicos que se desarrollan en el aula como fuera de ella. Igual sucedió con la guía de observación que fue clave para poder ver con detalle las experiencias que se viven en el aula en cada uno de los juegos practicados y encaminados a mejorar las relaciones de los niños y niñas, sobre todo para el trabajo cooperativo o de equipo.

Se esperaba en un principio que en los periodos didácticos mencionados se practicaran diariamente una variedad de juegos encaminados al simbolismo: dramático, libre, dirigido, tradicionales, construcción, dibujo libre entre otros. Ya que estos permiten mejorar la interrelación del alumnado, porque hay que recordar que cada juego es una experiencia donde pueden conversar, defender reglas, romperlas, cambiarlas.

Se pudo constatar que el juego simbólico es una opción para poder enriquecer las relaciones de los estudiantes, pero desafortunadamente faltan recursos, mejor planificación, ya que cuando se llevan a cabo es porque hay un espacio libre o el clima lo permite.

Posteriormente se procedió a analizar los datos recabados en los instrumentos de entrevista y guía de observación a la docente. Ambos instrumentos se analizaron basados en los objetivos y planteamiento del problema propuesto.

3.3 Cronograma

No	Actividades: Investigación documenta/investigación de campo	AgosT		Sept		Oct		Nov		Dic		Ene		Feb		Mar		Abr		Mayo		Jun		Jul		Agost		Sept		Oct	
		1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4	1 2	3 4
1	Investigación documental																														
1.1	Selección de bibliografía a utilizar																														
1.2	Lectura y selección de citas bibliográficas																														
1.3	Fichas bibliográficas y de resumen (fichas elaboradas en SI y actualizadas)																														
1.4	Fichas de conceptos/ categorías a utilizar																														
1.5	Redacción, sistematización y discusión de la fundamentación teórica																														
2	MARCO CONCEPTUAL																														
2.1	- Introducción																														
2.2	- Antecedentes del problema																														
2.3	- Planteamiento del problema																														
2.4	- Alcances y limitaciones																														
2.5	- Recuento de conceptos y categorías a utilizar																														
2.6	Entrega del primer avance																														
2.7	- Defensa del primer avance																														
2.8	- Reunión con asesor para la incorporación de las																														

No	Actividades: Investigación documenta/investigación de campo	Agost		Sept		Octub		Nov		Dic		Ene		Feb		Mar		Abri		Mayo		Jun		Jul		Agost		Sept		Oct	
		1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3
		2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4
	correcciones del primer avance																														
3.1	Fundamentación teórico metodológica																														
3.2	Construcción del marco empírico																														
3.3	Visitas al campo para la recolección de la información necesaria (periodo de observación)																														
3.4	Diseño de los instrumentos para recolección de datos en el campo de investigación.																														
	MARCO TEORICO																														
3.5	Validación y aplicación de los instrumentos																														
3.6	Organización de los datos para construir el marco empírico y marco operativo																														
3.7	Formulación teórico metodológica de lo investigado.																														
3.8	Desarrollo y definición teórica																														
3.9	Entrega del segundo avance																														
3.10	Defensa del segundo avance																														
3.11	Reunión con asesora para la incorporación de las correcciones al avance																														

No	Actividades: Investigación documenta/investigación de campo	Agost		Septi		Oct		Nov		Dic		Ene		Feb		Mar		Abri		Mayo		Jun		Jul		Agost		Sept		Oct			
		1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3		
		2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4
4	MARCO OPERATIVO																																
4.1	Descripción de los sujetos de la investigación																																
4.2	Procedimiento para la recopilación de datos																																
4.3	Especificación de la técnica para el análisis de los datos																																
4.4	Especificación de la técnica para el análisis de los datos																																
4.5	Cronograma y recursos																																
4.6	Análisis y discusión de la información																																
4.7	Diseño y organización del marco operativo																																
4.8	Índice preliminar sobre el informe final																																
4.9	Entrega del tercer avance																																
4.10	Defensa del tercer avance																																
4.11	Incorporación de las correcciones y organización final del trabajo de investigación.																																

3.4 RECURSOS.

HUMANOS:

a) **Docente responsable de la sección II**

Persona que ofreció información sobre sus conocimientos acerca del juego simbólico y sus aportes al proceso socializador, especialmente brindó información sobre los recursos, metodología que empleaba para implementar los juegos de representación para favorecer la socialización. De igual manera describió las actitudes que presenta el alumnado en este tipo de juego.

b) **Directora del centro escolar:** brindó información sobre el diagnóstico general de la institución en cuanto a población y espacio físicos.

c) **Alumnado:** población clave para estudiar sus actitudes en el desarrollo de los juegos simbólicos que practican en las jornadas diarias, especialmente en los períodos de saludo, conversación, educación artística y recreos libres como dirigidos. Procedimiento que se llevó a cabo gracias al diseño de una lista de cotejo para analizar los momentos de juego del alumnado.

d) **Materiales:** fue necesario recurrir a libros, internet, computadoras y material impreso como fotocopias.

e) **Bibliográficos:** se apoyó de libros de psicología del desarrollo, sobre el juego en la educación infantil y libros virtuales referidos a las variables de estudio que son el juego simbólico y la socialización,

3.5 INDICE PRELIMINAR SOBRE INFORME FINAL

❖ Marco Conceptual (Alcances y Limitaciones)

Dentro de esta sección se puede apreciar el desarrollo de antecedentes de la investigación en el que se destacan los aportes del juego simbólico a la socialización de los niños de 5 años de edad. Se destacan los objetivos o propósitos de la investigación, luego los antecedentes que describen los aportes de diferentes autores y diferentes épocas sobre el juego simbólico y socialización consideradas las dos grandes categorías de este estudio.

En los antecedentes se destacan Erick Erickson, Albert Bandura, quienes desarrollan su teoría del desarrollo social, de cómo los infantes van logrando nuevas habilidades para relacionarse con los demás en diferentes contextos y situaciones, sobre todo según la etapa evolutiva que van logrando.

Piaget y Vygotsky se enfocaron en estudiar el juego simbólico desde las perspectivas psicológicas y pedagógicas, enfatizando que este tipo de juego enriquece en primer término el lenguaje oral, porque en la medida que los infantes juegan entablan relaciones con los demás compañeros y compañeras van descubriendo nuevas palabras, nuevas formas de comunicarse y sobre todo desarrollando su autoestima.

❖ Marco Teórico (Construcción del Marco Teórico y Desarrollo de definiciones teóricas)

En este apartado se destaca la fundamentación teórica sobre el juego simbólico, su definición, importancia y características según diferentes enfoques psicológicos y pedagógicos, retomando autores como Erickson, Sigmund Freud, Piaget y Vygotsky. En la segunda categoría definida como la socialización se destaca de igual manera su definición, importancia, métodos, agentes y características. Finalmente se hace una interrelación entre las dos categorías

destacando los aportes o fundamentos teóricos que aporta el juego simbólico al proceso socializador en la infancia.

Posteriormente aparece la construcción del marco empírico, dentro del cual se detalla la monografía del Municipio de Apopa, descripción del Centro de Desarrollo infantil Febe Elizabeth Velásquez. De igual manera se presentan los instrumentos con los resultados obtenidos, y análisis de los mismos, además la descripción de las experiencias obtenidas de la observación sistemática a diferentes periodos didácticos en los que más se practica el juego como estrategia metodológica.

Se diseñó posteriormente, el desarrollo y definición teórica, que respalda el estudio teórico científico y de campo.

❖ **Marco Operativo (Descripción de los sujetos y definición teórica)**

Este capítulo se fundamenta en la recopilación y análisis de la información obtenida durante las visitas de campo realizadas en los meses de febrero a junio del año 2012. Describiendo así los resultados obtenidos de la observación sistemática a los diferentes periodos didácticos donde más se aplican los juegos simbólicos como el recreo libre, la conversación, juego trabajo y Educación Artística.

Resultados que confirman que el juego simbólico es por excelencia una oportunidad y una estrategia didáctica para que se lleve a cabo mejores habilidades para relacionarse con los y las demás. Se determinó que los aportes del juego simbólico a la socialización son muchos ya que no sólo ayuda a establecer vínculos afectivos sino también favorece el desarrollo del lenguaje, la imaginación y la creatividad. Toda esta información se obtuvo gracias al diseño de los instrumentos.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL Y UTILIZADA

- Cabrera, Antonio Angulo, El juego en educación preescolar desarrollo social y cognitivo del niño- Universidad pedagógica nacional/Uribe y Ferrari editores, S.A. de C.V. 1995.
- Cuerpo de maestro, Educación Infantil. Editorial MAD, S.L y Centros de Estudios Vector. Quinta edición España 2006.
- Garaigordobil Maite, El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, formación profesional e innovación educativa Secretaria General Técnica. España 2006.
- García Hoz, Víctor La educación en el nivel primario. Tratado de Educación personalizada. Ediciones RIALP, S.A. Madrid, España 1993.
- Gutiérrez Landeirá, Dolores. Bartolomé Rocío, Educación Infantil II: didáctica de la educación infantil. Editorial MC Graw Hill, España 2005.
- Meece, J.L. Desarrollo del niño y del adolescente para educadores. Mc Graw Hill Interamericana editores, S.A de C.V México D.F. 1997.
- Ministerio de Educación Dirección Nacional de Educación Departamento de Desarrollo Curricular Unidad de Diseño Curricular-Dominios Curriculares Básicos: Educación Parvularia, Básica y Media, Artes Graficas Publicitarias, S. A de C. V.-San Salvador. 1994.
- Santillana Enciclopedia Infantil, Recursos para el desarrollo del currículo. Editorial Santillana infantil. México. Primera edición. 1998.
- Sarafino Edward P., James W. Armstrong; Desarrollo del niño y del adolescente, Editorial TRILLAS, S. A de C.V. 2000.

- Shaffer. D. R. Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. International Thomson Editores, S.A. de C.V. quinta edición. México. 1999.
- Shultz Duane P. Teorías de la personalidad. Cengage Learning Editores. 2009.
- Trejo López, Oliva y otros.. Educación Creativa, Proyectos Escolares. Editorial Lexus, España. 2005
- Vasta Ross. Psicología infantil. Editorial Ariel. España. 1999.

Sitios web

- <http://www.seguridad.gob.sv/observatorio/Iniciativas%20Locales/WEB/San%20Salvador/apopa.htm>
- http://www.coinfes.org.sv/index.php?option=com_content&view=article&id=12:apopa&catid=3:participantes-coinfes&Itemid=29

ANEXOS

GUIAS DE ENTREVISTA Y OBSERVACIÓN



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ENTREVISTA A LA DOCENTE

Objetivo:

- Describir los aportes del juego simbólico en el proceso de socialización en niños y niñas de la sección dos, cinco años del Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez.

1. ¿Qué definición tiene sobre el juego?

R/ Es la capacidad que se pone en práctica para desarrollar velocidad y resistencia.

2. ¿Qué entiende por juego simbólico?

R/ Son los juegos tradicionales que desarrollamos a la hora de la clase.

3. ¿Qué importancia tiene el juego simbólico en la Educación Parvularia ?

R/ Importante porque se les enseña a través de los diferentes momentos. La falta de conocimiento de la importancia de que coexista el juego simbólico en los momentos didácticos en la etapa de la Educación Parvularia hace que los niños se les coarta la capacidad innata que ellos y ellas poseen que es su imaginación y se les limita en solo seguir reglas y que estos se acostumbren a juegos solo guiados por la docente.

4. ¿Cuáles son los roles o temas que más representan los niños y niñas a través del juego simbólico?

R/ Naturaleza, los astros, animales, dramas, bailes, cantos, la familia.etc.

17. ¿Qué relación tiene el juego con otras áreas del desarrollo?

R/ Los niños se pueden socializar a través de los juegos dirigidos y la coordinación.

18. ¿Qué tipos de juegos practican los/as niños/as de su sección?

R/ Juegos de aros para ponerlos movimientos en práctica, rompecabezas, saltar correr, imitar, equilibrio, cachar pelota, juegos de rondas. Los juegos que desarrolla son guiados.

19. ¿Cómo beneficia el juego a los procesos de socialización?

R/ Les ayuda porque es a través de los juegos en donde se ponen en práctica los valores.

20. ¿Qué actitudes positivas y negativas ha observado en los niños y niñas por medio de los juegos?

R/ actitudes positivas porque a través de ellos se comunican, y negativas ya que hay niños y niñas que son muy posesivos con los juguetes y les cuesta relacionarse entre ellos. Por la edad en la que los niños y niñas poseen que son 5 años demuestran que todavía tienen dificultad para poder prestarse los juguetes porque todavía están en la etapa del egocentrismo.

21. ¿Cuáles son los juegos que más les agradan a los niños y niñas de su sección?

R/ cantos, bailes, saltar, correr, imitación, de rondas, y juegos dirigidos.

22. ¿Organiza la zona de dramatización?

SI	
----	--

No	
A veces	X

ya que es un centro no gubernamental no tienen la capacidad de poder dar ese espacio de la zona de dramatización.

23.¿Con qué tipo de materiales y recursos cuenta la zona de dramatización?

Disfraces	
Vestuarios	
Máscaras	
Títeres de dedo	
Títeres de calcetín	
Marionetas	
Maquillaje	
Muñecos	X
Peluches	X
Juguetes variados	X

Otros__ Especifique_____

24. ¿Cuáles son los aportes de la familia a los juegos y proceso de socialización que se llevan a cabo en su sección?

R/ Colaboran aportando el material, que se les solicita para llevar a cabo las diferentes actividades que se realizarán, solicitadas por la docente ya que son muy mínimas, debido a que la mayoría de los niños y niñas son de escasos recursos.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR

FACULTAD DE EDUCACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objetivo:

Verificar los aportes del juego simbólico al proceso de socialización de niños y niñas de la sección dos, cinco años, en el Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez.

Institución: Centro de Desarrollo Infantil Febe Elizabeth Velásquez **Sección:** dos (5 años) Total: Niños: 9 Niñas: 8

N o	Áreas/ Aspectos a observar	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
	Tipos de juego que se emplean dentro y fuera del aula				
	De reglas		✓		
	Motores o de ejercicios		✓		
	Tradicionales		✓		
	De construcción		✓		
	Simbólicos		✓		
	Juegos dirigidos y libres		✓		
	ACTITUDES DOCENTES HACIA EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN				
	Promueve diferentes tipos de juego en el aula y fuera de ella.		✓		
	Se involucra en los juegos que practican dentro y fuera del aula		✓		
	Evidencia motivación cuando juega		✓		

	con los estudiantes.				
	Promueve el juego simbólico en las jornadas diarias.		✓		
	Aprovecha los juegos para promover la socialización del alumnado.		✓		
	Involucra a todos y todas en los juegos que realizan.		✓		
	Promueve los juegos libres		✓		
	Promueve los juegos dirigidos.		✓		
	Los juegos que practican son parte de la planificación diaria.		✓		
	Organiza los espacios o zonas en el aula para que el alumnado practique el juego simbólico.		✓		
	El aula cuenta con materiales y recursos para practicar el juego simbólico.		✓		
	ACTITUDES DEL ALUMNADO		✓		
	Evidencian motivación con la práctica de variados juegos.		✓		
	Tienen la oportunidad de practicar diariamente el juego simbólico.		✓		
	Se involucran en los juegos propuestos por la docente.		✓		
	Les gusta cambiar las reglas de los juegos establecidos.		✓		
	Inventan nuevos juegos.		✓		
	Manipulan variedad de materiales en los juegos simbólicos.		✓		
	Aprovechan cada juego para		✓		

	enriquecer los procesos de socialización.				
--	---	--	--	--	--

**ARCHIVOS
FOTOGRAFICOS DE
LAS VISITAS DE
CAMPO**



Niños y niñas realizando juegos tradicionales (gallina ciega).

Niños y niñas realizando juegos de imitación.



Niños y niñas realizando juego de ejercicios motores, poniendo a prueba el equilibrio y la lateralidad.



Niños y niñas
recogiendo dulces
después de reventar
una piñata (ningún/a
niño genera problema
de comportamiento)



Niños y niñas
desarrollando juegos
de coordinación
motora gruesa.





niños y niñas
realizando danza infantil.



Zona de juegos del
Complejo Febe Elizabeth
Velásquez

Niños y niñas
descansando después de
la ardua jornada de
trabajo y juego con su
docente.

