



ABSTRACT

Symbolic game has a great importance on intellectual development of the child, because through it he develops the capacity to symbolize, which helps comprehension, assimilation, and development any type of future learning successfully. Through the game, he develops language, since any place is a good space for communication because while he plays, he is constantly verbalizing, he shares his fantasies, thus creativity and imagination is being developed.

The game is important in a child's life, that's why teachers always have to think of and plan a great amount of activities and strategies that ease teaching to children. They don't have to pay attention to their evolution development, since they will learn in a different way through the game, no matter their age.

Key words: play, symbol, behavior, phase, technique.



INDICE

	Pág.
ABSTRACT	1
AGRACECIMIENTO	6
DEDICATORIA	7
INTRODUCCIÓN	8

CAPÍTULO I

El comportamiento de los niños en el periodo pre-operacional

1.1. El periodo pre-operacional	13
1.1.1. Pre-conceptual o de representación	13
1.1.2. Intuitivo o conceptual	14
1.1.3. Características del periodo pre-operacional	14
1.2. Las nociones	15
1.2.1. Camino para enseñar nociones	15
1.2.2. Las cuatro operaciones intelectuales nocionales	15
1.3. Desarrollo del lenguaje	18
1.3.1. Lenguaje egocéntrico	19
1.3.2. Lenguaje socializado	20
1.4. A manera de síntesis	21

CAPÍTULO II

Fases del juego simbólico en el aprendizaje del lenguaje

2.1. El acto de jugar	26
2.2. La simbolización	27
2.3. El lenguaje	28
2.4. La creatividad	29
2.5. El niño y el juego a través de los años	30
2.5.1. A los dos años	30
2.5.2. De tres a cuatro años	31
2.5.3. De cuatro a cinco años	32
2.5.4. De cinco a seis años	33
2.5.5. De seis a siete años	34



2.6.	A manera de síntesis	35
------	----------------------	----

CAPÍTULO III

Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje y el pensamiento de los niños

3.1.	Estrategias en la utilización del juego	38
3.2.	Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad	39
3.3.	Estrategias que enseñan a pensar, para niños que aún no saben leer	44
	Estrategias que enseñan a pensar, para niños que empiezan a leer	
3.4.	con cierta fluidez	47
3.5.	Como desarrollar el pensamiento y el lenguaje al interior del aula	50

ANEXOS

Anexo 1	64
Anexo 2	69
Anexo 3	71
Anexo 4	75
Bibliografía	78



El juego simbólico: período pre-operacional

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**“EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN
EL LENGUAJE: PERÍODO-PREOPERACIONAL”**

Tesina previa a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias
de la Educación, Especialización
en Psicología Educativa.

Autoras: María del Carmen Jiménez Quezada
 Patricia Concepción Salazar Guamán

Director: Dr. José Montalvo Bernal

Cuenca – Ecuador
2010



Las opiniones expresadas en la presente tesina son de exclusiva
responsabilidad de las autoras

María del Carmen Jiménez

Patricia Salazar



AGRADECIMIENTO

A los profesores Dr. José Montalvo y Mtr. William Ortiz que me guiaron durante el desarrollo del mismo, ya que sin su ayuda no la hubiera podido terminar con éxito; y de manera especial al Dr. Jorge Villavicencio por su constante acompañamiento y su reciprocidad durante mi vida estudiantil.

Ma. Carmen Jiménez

A mis queridos maestros, Dr. José Montalvo y Mtr. William Ortiz, que gracias a su apoyo y dedicación me han ayudado a alcanzar una meta más en mi vida profesional.

Patricia Salazar



DEDICATORIA

A Dios, por esa luz que me guió a cada momento por el camino del bien.

A mis padres, que con mucha abnegación siempre me apoyaron en todo momento y a mi hija, porque ella fue el motor que me impulsaba cada día, para así alcanzar a culminar una etapa más en mi vida.

Ma. Carmen Jiménez

A Dios, por haberme dado la vida y la oportunidad de ser cada día mejor.

A mi esposo, porque con su apoyo incondicional he conseguido cumplir este sueño tan anhelado.

A mis hijos, que con su amor y cariño me han incentivado a seguir adelante cada día más.

Patricia Salazar



INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación pretende relevar la importancia que tiene el juego simbólico como estrategia de enseñanza-aprendizaje en los niños de edad pre-escolar y escolar hasta los siete años, etapa que comprende el período pre-operacional en la que los pequeños mediante la simbolización aprenden a imitar a las personas, objetos, entre otros, mediante la imaginación.

En la actualidad al juego se le concede una verdadera importancia dentro de las instituciones educativas, pues se lo considera ya como un medio más de aprendizaje porque a los niños los encontramos motivados e interesados al momento de aprender. De esta manera el modelo tradicional queda completamente relegado por considerar al estudiante como aquel que, por naturaleza no sabe nada y al profesor como aquel que, por definición lo sabe todo.

En este sentido el pensamiento de Piaget respecto del juego simbólico se pone en vigencia ya que confiere al niño la facultad de desarrollar su imaginación, cuando cualquier objeto le sirve de entretenimiento sin necesidad de la presencia de dicho objeto que lo convierte en juguete.

El juego simbólico permite al infante desarrollar su pensamiento recurriendo a los símbolos, utilizando el recurso de la creatividad, consigue ampliar su lenguaje y su nivel de socialización.

Nuestra investigación consta de tres capítulos en donde cumplimos los objetivos que nos planteamos al inicio del mismo. En el primero se destaca el comportamiento de los niños durante el período pre-operacional; el segundo habla de las fases del juego simbólico en el aprendizaje del lenguaje y en el tercero se describen estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje y el pensamiento. Todo esto encaminado a tratar de mejorar la calidad de educación que hoy en día, los niños lo necesitan.



El juego simbólico: período pre-operacional

Consideramos al trabajo que hemos realizado, un compendio que permite accionar los conocimientos adquiridos durante nuestro período de estudios y también como un elemento complementario del aprendizaje con posibilidades de captar el interés general de los tópicos tratados. Lo descrito anteriormente se detalla a continuación en el desarrollo del mismo, por lo que esperamos que sirva de ayuda para futuras investigaciones.



CAPITULO I

EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS EN EL PERIODO PRE-OPERACIONAL

Cada ser humano tiene una historia que enmarca su vida y se construye con el devenir de los recuerdos en imágenes que unas veces son queridas y otras veces son reprimidas que nos hacen reír, llorar, entristecer o estremecer; si cada uno buscamos en esos recuerdos, de seguro encontraremos que los más queridos están asociadas al encuentro con las demás personas como nuestros hermanos, amigos, compañeros, entre otros, con quienes compartimos de pequeños. De ahí vemos que el juego es importante porque es algo propio del niño y que luego según las formas y oportunidades asociadas se irá transformando en ocupaciones, profesiones y otras formas de vida que conocerán de adultos.

“El juego es la esencia de la vida, constituye la base más importante para el desarrollo saludable de los niños y niñas, y de la interacción entre adultos y niños; y si los niños y niñas juegan, mantendrán esa frescura en su vida adulta. A demás el juego ofrece al niño oportunidades para desarrollar habilidades, para transformar las experiencias pasivas en actividades, implica acción y participación que favorece el surgimiento de la conciencia, la autonomía, el pensamiento y la creatividad”.(Quizhpe, Bojorque y Martínez, 2001).

Por lo tanto, creemos que el juego es un elemento básico para que los niños afronten con éxito las diferentes situaciones que se les presentan en su relación y vivencia personal; el niño se implica directamente y da todo su potencial para lograr la máxima diversión, debe aprovecharlo de manera adecuada para que en el proceso lúdico se facilite un mayor desarrollo intelectual por medio de la resolución de diferentes situaciones, como la exploración y experimentación; pero al mismo tiempo se debe tener cuidado de no perjudicar sus sentimientos, ya que la distracción que promueve el juego hace que las defensas psicológicas de las



El juego simbólico: período pre-operacional

que puede valerle el niño para ocultar sus temores e inseguridades queden aisladas y se vuelvan más flexibles y puedan expresar sin inhibiciones su mundo interno, simbolizado a través del juego.

El hecho de que el participante comience a ponerse metas, a creerse capaz de hacer diferentes cosas, a imponerse una obligación y a obedecerse a sí mismo, son algunos rasgos que indican su maduración y crecimiento; mediante el juego es cuando el sujeto procede tal y como es, cuando se exterioriza de forma natural y espontánea o cuando el educador puede acceder mejor a la identificación personal del niño. El adecuado aprendizaje estará no tanto en emplear juegos o tareas de gran riqueza cognitiva, sino en el modo de lograr que el niño participe activamente en ellos y tome conciencia de sus actuaciones y comportamientos, para eso es necesario que se facilite la reflexión personal, convenientemente orientada por el guía o educador con el propósito de que los educandos saquen sus propias conclusiones sobre las vivencias y acciones que han experimentado.

La buena disposición que tengan los padres frente al juego es importante para que los niños obtengan al máximo el beneficio de esta actividad, ya que ellos juegan por placer, por diversión o porque es una bella forma de expresión y contacto con el mundo; ellos desean aprender por su propio hacer y para esto muchas veces escogen el camino más largo y más complicado para lograr algo; pero como los adultos están acostumbrados a calcular cada movimiento y a contar cada minuto pueden caer muchas veces en la tentación de mostrarles el camino más corto y más práctico, aunque la mayoría de veces los pequeños no hacen caso de ello y buscan realizarlo a través de su propia experiencia donde derrochan esfuerzo, material y tiempo, todo esto constituye a la vez valiosas prácticas de aprendizaje.

Por lo tanto, los padres deben intervenir en sus juegos con prudencia, ya que muchas cosas que para los adultos no tienen sentido para ellos sí lo tienen, deben en lo posible de no llamarles a cada momento ni cambiarles de lugar o interrumpirlos repentinamente, es mejor que les avisen con tiempo que el juego



El juego simbólico: período pre-operacional

está a punto de terminar y que es preferible continuarlo después; también es aconsejable que sus padres les pongan pautas que les permitan saber cuándo pueden reanudar el juego y así cuando sean más grandes podrán hasta planificarlo de antemano, debemos saber también que los juegos esporádicos del niño muy pequeño se van convirtiendo cada vez más en juegos de mayor duración, los que algunas veces se prolongan por días enteros hasta perder el interés en él.

Así mismo es necesario que tengan en cuenta que los niños solo inician un juego si algo despierta su interés, se aburren si ocupan su tiempo en algo que conocen a fondo debido a que no pueden experimentar algo nuevo, por eso se recomienda a ellos que sean compañeros de juego y expresen su deseo de divertirse cuando quieran hacerlo; también deben inculcarles un placer más integral e infundirles el coraje necesario para vencer las dificultades; pero lo más importante es que pueden colaborar en el desarrollo de su lenguaje, ayudarles a comprender que los juegos tienen reglas, a distinguir entre lo real y lo que es producto de su imaginación. También deben saber que los pequeños deben tener tiempo para jugar solos porque esto refuerza su creatividad, imaginación e independencia y tengan tiempo para jugar con otros niños porque esto fortalece la responsabilidad, la cooperación y el intercambio.

“Desde la perspectiva de Piaget, clasifica a los juegos en cuatro categorías: motor, correspondiente al período sensorio-motor; simbólico, correspondiente al período pre-operacional o representativo; de reglas, perteneciente al período operatorio, y de construcción, tanto del período operatorio como del formal.” (Piaget; citado en Escuela para Maestros, 2007).

En este caso nuestra investigación bibliográfica apunta hacia el juego simbólico durante el período pre-operacional, en el cual los niños desarrollan su pensamiento mediante la simbolización, y que lo desarrollaremos a continuación.



1.1. El período pre-operacional

Esta fase dura aproximadamente desde los dos hasta los siete años, es decir, cubre la niñez temprana a los primeros años escolares, en esta etapa el niño de manera progresiva aprende a clasificar, dispone los objetos en series según su tamaño o color, adquiere un conocimiento de los números, tiempo y espacio. En el inicio de esta fase el niño se sirve de una acción para representar a otra y su esquema de acción se hace simbólico porque utiliza una cosa en lugar de otra; el primer uso de los símbolos que hace es la imitación de acciones que realizan los demás, otro símbolo que usa paulatinamente son las palabras ya que éstas sustituyen la acción real, indican significados y expresan estados personales apareciendo de esta manera el lenguaje donde el niño consigue grandes logros, tanto de su pensamiento como de su comportamiento emocional y social.

El lenguaje también le permite distinguir los objetos externos de la acción a ellos dirigida y por lo mismo pueden clasificarse, por eso cada cosa que nombra ya no es el objeto particular sino una clase de objeto con características comunes; esta fase también está dominada por el egocentrismo porque se incorpora nuevas realidades al yo y a la actividad del niño, lo que excluye toda posibilidad de interpretación objetiva. Este período pre-operacional a su vez se divide en dos sub-períodos que a continuación detallamos:

1.1.1. Pre-conceptual o de representación. Se extiende desde los dos a los cuatro años, Piaget dice que los preconceptos son las primeras nociones que el niño utiliza en la adquisición del lenguaje porque tienen la característica de estar a medio camino entre la generalidad propia del concepto y la individualidad de los elementos.

Su razonamiento es transductivo, los niños razonan pero sin el alcance inductivo ni deductivo, sino que van de un caso particular a otro caso particular para así formar preconceptos. Para aclarar de mejor manera esta idea daremos un ejemplo: cuando un niño vea a su madre peinándose para ir de compras, a partir



El juego simbólico: período pre-operacional

de una situación igual, cuando la vea de nuevo peinándose pensará que va a ir de compras.

1.1.2. Intuitivo o conceptual. Va desde los cuatro a los siete años, Piaget señala que a partir de los cuatro años aproximadamente aparece una nueva situación cognitiva que le permite al niño entablar una conversación continuada y el vivir experiencias breves en las que manipula objetos diversos.

En otras palabras diremos que el niño sólo capta un aspecto de la situación, todavía carece de la conservación de cantidad porque es incapaz de retrotraer el proceso al punto de origen, por citar un ejemplo: al trasladar un vaso con agua de un vaso ancho a un vaso delgado y le preguntáramos donde hay más agua, el niño responderá que la hay en el vaso delgado, porque se fijará más en la altura que en el grosor del vaso. Todo esto lo hace de forma intuitiva antes que de forma lógica.

“Piaget señala que el paso del periodo sensorio-motriz a este segundo periodo se produce fundamentalmente a través de la imitación, que de forma individualizada el niño asume, y que produce la llamada imagen mental, en la que tiene un gran papel el lenguaje”. (Piaget, los estadios del desarrollo humano s/f).

1.1.3. Características del período pre-operacional

- a) Ausencia de equilibrio.** El pensamiento pre-operacional carece de un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, por lo tanto es un pensamiento inestable.
- b) Centración.** El niño tiene dificultad para considerar dos dimensiones diferentes a la vez, es decir, tiende a centrarse en algunos de los aspectos de la situación, dejando de lado otros aspectos provocando así una nueva deformación del razonamiento.



El juego simbólico: período pre-operacional

- c) Irreversibilidad.** Se da cuando el niño es capaz de ir de un camino a otro pero es incapaz de hacerlo en sentido contrario para conectarse nuevamente con el punto de partida.
- d) Estatismo.** El pensamiento pre-operatorio se fija en los estados más que en las transformaciones.
- e) Egocéntrico.** El niño acepta su propio punto de vista como único y no acepta el de los demás.

1.2. Las nociones

Las nociones son la primera idea lógica que tiene el niño de las cosas que están en la realidad, las construye mediante la observación empleando los sentidos, determinando semejanzas y diferencias del objeto que se las forman por medio de representaciones que permiten la creatividad por su capacidad de representación que tienen para así llegar al lenguaje. Cuando el niño adquiere la noción interviene sus tres componentes: objeto, nombre e imagen, entre los dos y seis años desarrolla las nociones y cada hora que aprende algo nuevo desarrolla una nueva noción hasta lograr dominar entre 5.000 y 10.000 nociones hasta los seis años.

“Las nociones no vienen instaladas en la mente del niño sino son aprendidas, no existen ni aparecen pegadas a los objetos, existen en la mente de los hombres y las mujeres con quienes interactúa el pequeño; son asimiladas socialmente ya que cada adulto las aprehendió de otros individuos, y éstos de otros, y así va en cadena”. (De Zubiría, M. 1998).

1.2.1 Camino para enseñar nociones

El proceso de aprendizaje no siempre va desde la madre hacia el hijo, muchas veces él toma la iniciativa para aprender o para que los demás le enseñen. Desde que el niño nace no tiene representaciones, su mamá le nombra cada cosa que está en contacto con él; a partir de los seis meses empieza a balbucear sus



El juego simbólico: período pre-operacional

primeras palabras y comienzan a ligar la palabra con el objeto presente; pasado los seis meses comienza a reconocerlos y distinguirlos; al año aumenta sus demandas intelectuales y se da la representación, donde prescinde de los objetos presentes y se refiere a objetos o situaciones con alguna lejanía espacial y temporal; a los dieciocho meses ya nombra cosas con una palabra pudiendo hacer afirmaciones y negaciones, logrando comprender lo que le dicen; es así como aparece el pensamiento. Durante el período pre-operacional, el niño solo o acompañado siempre esta introyectando cualquier tipo de noción, un claro ejemplo de ello lo presentamos en el anexo dos.

1.2.2. Las cuatro operaciones intelectuales nocionales: Los instrumentos de conocimiento hacen movimientos entre la realidad y el pensamiento, así como entre el pensamiento y el lenguaje; el poder que otorga el pensamiento a los niños les permite vivir en tres mundos simultáneos, estos son:

- a) Realidad material.** Está conformada por los objetos y los hechos.
- b) Realidad intelectual.** Constituida por las nociones y las pre-proposiciones que están en la mente del niño.
- c) Realidad lingüística.** La constituyen las palabras aisladas, las primeras frases y las oraciones.

Como los instrumentos de conocimiento nocionales son tripletas, admiten seis transformaciones entre sus tres componentes, cuatro de ellos son posibles y dos no lo son:

Posibles (si hay imagen imagen)

- Objeto → Imagen
- Imagen → Objeto
- Imagen → Palabra

No posibles (no hay)

- Objeto → Palabra
- Palabra → Objeto



El juego simbólico: período pre-operacional

Palabra → Imagen

Con la noción que tiene el niño de las cosas, interpreta la realidad y pasa a hacer cuatro operaciones intelectuales que son:

1.- Introyectar (Objeto- imagen). Para identificar como miembro de una noción a un objeto que está en la realidad, el niño lo compara con las imágenes almacenadas en su banco de imágenes y descubrirá si coincide o no con alguna de ellas.

Por ejemplo: un niño al ver por primera vez una pelota, introduce a su mente esa imagen (noción), siendo ésta la única real en su mente, al mirar por segunda vez otra pelota, ésta pasa a formar parte de la misma imagen y al verla por tercer vez ya queda introyectada la imagen inteligente de tres pelotas. Después de unas diez introyecciones más de la pelota, la extensión de la noción ha ganado mucho y al pasar el tiempo se convierte en un importante instrumento de conocimiento con el fin de poder introyectar cientos de pelotas.

2.- Proyectar (imagen-objeto). Con la imagen grabada en su mente el niño logra que los objetos imaginados correspondan con los objetos de la realidad, buscando así el que más le convenga.

Por ejemplo: como el niño ya introyectó la pelota en su mente, al ver otra en la calle o en cualquier lugar, clasificará sus imágenes y se dará cuenta que ese objeto es una pelota.

3.- Nominar (Imagen (es) – palabra/oración). El niño encuentra la palabra correcta para una imagen mental, le pone un nombre y luego lo dice, es decir, el niño convierte sus pensamientos en palabras o frases con significado que otras personas puedan entender.



El juego simbólico: período pre-operacional

Por ejemplo: una vez que el niño ya clasificó la imagen de la pelota en su mente y le puso un nombre, ahora ya puede pronunciar la palabra “pelota” y podrá decirlo a los demás.

4.- Comprender (palabra/oración-imagen). El niño convierte las palabras escuchadas por otras personas en imágenes mentales propias.

Por ejemplo: ahora el niño es capaz de comprender que la pelota es redonda, sirve para jugar, etc. estas frases las lleva de nuevo a su mente en forma de imágenes y las introyecta.

1.3. Desarrollo del lenguaje

En el período pre-operacional lo que más se destaca es la adquisición del lenguaje porque se desarrolla tanto las estructuras mentales como su relación con las demás personas.

Los dos requisitos básicos del lenguaje son el simbólico y el sistemático; los aspectos simbólicos se presentan como fonemas y morfemas y los aspectos sistemáticos, en cambio se presentan en relación con la gramática y la semántica.

La madre es una figura importante para el primer desarrollo lingüístico de sus hijos, la frecuencia y el tipo de conversación con ellos influyen significativamente en sus adelantos; la que da sencillas explicaciones a las numerosas preguntas que hace el niño, la que mantiene un diálogo o describe la multitud de objetos que le rodea, la que elige juegos, le lee cuentos y le compra juguetes que involucran el uso del lenguaje, tiene más probabilidad de elevar el nivel verbal de su hijo.

Los primeros indicios para que el niño comprenda su entorno son el uso que hace de signos, señales y símbolos, hay enormes diferencias entre cada niño en cuanto al alcance y empleo de su vocabulario, lo cual depende de su inteligencia y de las oportunidades lingüísticas que tuvo anteriormente. Al año de edad su vocabulario es de tres o cuatro palabras, al año y medio asciende a veinte, a los



El juego simbólico: período pre-operacional

dos años se eleva a doscientas y para ingresar a la escuela dominan entre 4000 y 7000 palabras, elevándose a 10.000 hasta los catorce años.

“Según Piaget, durante la etapa sensorio-motriz del desarrollo cognoscitivo el progreso es lento, y sólo durante la transición la etapa del pensamiento pre-operacional el niño empieza realmente a acumular palabras”. (Piaget; citado por Child. 1975).

Podemos decir que anteriormente el niño sólo podía manifestar su situación presente a través de movimientos y algunas palabras o frases aisladas, sin embargo, al llegar a la fase pre-operacional puede ligar frases y formar un texto; también su conversación se refiere a su propio punto de vista, no coordina su plática con la de otros niños. Es necesario aclarar que en este período el lenguaje sufre limitaciones similares, como sufren los movimientos carentes de coordinación en el período sensorio motriz, ya que el niño al nacer refiere todos los acontecimientos a su cuerpo.

“Para Piaget el lenguaje es visto como un instrumento de la capacidad cognoscitiva y afectiva del individuo, lo que indica que el conocimiento lingüístico que el niño posee depende de su conocimiento del mundo. Las frases dichas por los niños se clasifican en dos grandes grupos que son: las del lenguaje egocéntrico y las del lenguaje socializado”. (Piaget; citado por Santamaría. s/f)

1.3.1. Lenguaje egocéntrico.

Se caracteriza porque el niño no se ocupa de saber a quien habla, tampoco si es escuchado o no. Es egocéntrico porque habla de sí mismo, pero sobre todo porque no trata de ponerse en el punto de vista de su interlocutor, el niño sólo le pide un interés aparente, aunque se haga evidente la ilusión de que es oído y comprendido. Este grupo a su vez se subdivide en las siguientes categorías.



El juego simbólico: período pre-operacional

- a) Repetición o ecolalia.** El niño repite sílabas o palabras que ha escuchado aunque no tengan gran sentido para él, las repite por el placer de hablar sin preocuparse por dirigirlas a alguien. Desde el punto de vista social, la imitación parece ser una confusión entre él y los otros, de tal manera que él niño se identifica con el objeto imitado, sin saber que está remedando; repite creyendo que se expresa una idea propia.

- b) El monólogo.** El niño habla para sí, como si pensara en voz alta, no se dirige a nadie por lo que estas palabras carecen de función social y sólo sirven para acompañar o reemplazar la acción. La palabra para el niño está mucho más ligada a la acción que en el adulto, desprendiéndose de aquí dos consecuencias importantes: en el primero está obligado a hablar mientras actúa, incluso cuando está solo para acompañar su acción; en el segundo puede utilizar la palabra para producir lo que la acción no puede realizar por sí misma, creando una realidad con la palabra (fabulación) o actuando por la palabra, sin contacto con la persona ni con las cosas (lenguaje mágico).

- c) Monólogo en pareja o colectivo.** Cada niño asocia al otro su acción o a su pensamiento momentáneo pero sin preocuparse por ser oído o comprendido realmente. El punto de vista del interlocutor es irrelevante porque sólo funciona como incitante ya que se suma al placer de hablar por hablar, esto es monologar ante otros. En el monólogo colectivo todo el mundo escucha, pero las frases dichas son sólo expresiones en voz alta del pensamiento de los integrantes del grupo, sin ambiciones de intentar comunicar a nadie nada.

1.3.2. Lenguaje socializado

Este tipo de lenguaje a su vez se subdivide en las siguientes categorías.

- a) La información adaptada.** El niño busca comunicar realmente su pensamiento informándole al interlocutor algo que le pueda interesar y



El juego simbólico: período pre-operacional

que influya en su conducta, llevando esto al intercambio, la discusión o la colaboración. La información está dirigida a un interlocutor en particular, el cual no puede ser intercambiable con el primero que llega, si el interlocutor no comprende, él insiste hasta que logra ser entendido.

- b) La crítica y la burla.** Son las observaciones sobre el trabajo o la conducta de los demás, específicas con respecto a un interlocutor, que tienen como fin afirmar la superioridad del yo y denigrar al otro; su función más que comunicar el pensamiento es satisfacer necesidades no intelectuales como la combatividad o el amor propio.
- c) Las órdenes, ruegos y amenazas.** El lenguaje del niño tiene un fin lúdico. Por lo tanto, el intercambio intelectual representado en la información adaptada es mínimo y el resto del lenguaje socializado se ocupa principalmente en esta categoría. Las órdenes y amenazas son fáciles de reconocer, en cambio los ruegos son todos los pedidos hechos en forma no interrogativa.
- d) Las preguntas.** La mayoría de las preguntas de niño a niño piden una respuesta, pero se debe tener cuidado con aquellas que no exigen una respuesta del otro, ya que él se la dará solo, entonces estas preguntas constituirían un monólogo.
- e) Las respuestas.** Son las que se dan a las preguntas y a las órdenes más no son las que se dan a lo largo de los diálogos; las respuestas no forman parte del lenguaje espontáneo del niño, sólo bastaría que los demás hicieran más preguntas para que el niño respondiera más.

1.4. A manera de síntesis

El juego es una actividad que las personas practican a lo largo de toda la vida y que va más allá de los límites del espacio y del tiempo, se convierte en una



El juego simbólico: período pre-operacional

valiosa actividad a nivel psicológico puesto que es un momento de recuperación, relajación, distracción, goce y libertad de las tensiones para el niño.

Durante mucho tiempo al juego no se le daba una verdadera importancia, ni en el hogar ni en las instituciones educativas porque se creía que era una pérdida de tiempo, para el maestro y para el niño, por lo que su aprendizaje se volvía solo receptivo y memorístico sin lograr desarrollar plenamente su inteligencia. Actualmente, el juego ha ido ocupando un espacio considerable en el área educativa, pero mientras los niños avanzan en su edad menos tiempo se destina a esta actividad en las aulas; por eso sugerimos que las actividades de los maestros deben ser enfocados a través del juego y siempre deben tenerlo presente en sus clases para así dar a sus educandos la posibilidad de mejorar su aprendizaje.

Los niños y niñas juegan por naturaleza, siempre aprenden algo nuevo que les estimula y les constituye un desafío, es un momento en donde nadie les dice qué hacer ni cómo hacer, por lo que al mismo tiempo van adquiriendo experiencia, autocontrol y responsabilidad; también el juego les permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos ayudándoles a cubrir ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico.

La etapa pre-operacional es un período de preparación para las operaciones concretas y comprende la transición de las estructuras cognoscitivas sensorio-motrices al pensamiento operatorio, se da un progresivo desarrollo de los procesos de simbolización aún no integrados en estructuras lógicas, además ciertas limitaciones son típicas como: egocentrismo, ausencia de reversibilidad, insensibilidad a la contradicción y su pensamiento no es capaz de aceptar opiniones ajenas, dejándose llevar solo por lo que percibe más no por el razonamiento.

Este período comprende dos sub-períodos: el pre-conceptual y el intuitivo; el primero, abarca de los dos a los cuatro años donde el niño mantiene una postura



El juego simbólico: período pre-operacional

egocéntrica que le incapacita adoptar el mismo punto de vista de los demás, la manera de categorizar los objetos los hace globalmente basándose en una exagerada generalización de los caracteres más sobresalientes; el segundo se prolonga hasta los siete, donde el niño es capaz de pensar las cosas mediante clases y relaciones, hace uso de números sin tener conciencia del procedimiento empleado; todo esto lo hace de forma intuitiva.

El paso del período sensorio-motriz al período pre-operacional se produce a través de la imitación donde el niño lo asume de forma individualizada produciéndose así la imagen mental que será expresada a través del lenguaje, para poder realizarlo ya debe haber adquirido las nociones, las mismas que las construye observando las cosas que están en la realidad por medio de los sentidos para luego determinar semejanzas y diferencias y así efectuar cuatro operaciones intelectuales: introyectar, proyectar, nominar y comprender.

Con el desarrollo de estas situaciones que suceden a su alrededor, el niño va adquiriendo el lenguaje, modificando tanto sus estructuras mentales como su relación con los demás; con este avance que logra desarrollar hasta ese momento, empieza a hablar con claridad aproximadamente a los dos años ya que su mundo se amplía y puede recordar acciones pasadas o futuras, puede ligar frases y formar un texto y hasta lograr obtener una conversación que sólo se refiere a su propio punto de vista, es decir, no llega a coordinar su plática con la de otros niños.



CAPITULO II

FASES DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE

“Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”. (Piaget, 1956; citado en Manual del Educador, 2001).

Los seres humanos cumplimos un ciclo vital que no lo podemos cambiar porque es propio de nosotros, es así que la infancia es la etapa más bella y divertida que tenemos las personas, cuando somos niños el juego es la manera que nos permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas del desarrollo como el pensamiento, la creatividad, el lenguaje y la socialización.

El juego comprende todas las manifestaciones de la vida del niño sin importar el ambiente en el que haya crecido, convirtiéndose éste a la vez, en una actividad espontánea y natural sin un aprendizaje previo que se manifiesta como una acción vital; además desempeña una función social porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana, esto en realidad es una preparación para la vida, es un medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas.

El juego al niño, le permite un mayor despertar de su imaginación, con ella puede representar mentalmente cualquier cosa, como por ejemplo, se puede convertir en un animal, en un personaje o en un objeto, es decir, es un creador de mundos que nunca han existido donde vive libre de órdenes temporales y espaciales; el juego también le favorece al desarrollo de la independencia porque puede iniciar, dirigir, reír y hablar sin que los adultos le acompañen; le ofrece libertad de responsabilidades y le permite mostrar su individualidad en todas las direcciones, desarrolla confianza en sí mismo, autocontrol y capacidad de cooperación con los demás permitiéndole un mejor desarrollo



El juego simbólico: periodo pre-operacional

de su creatividad, y por último lo estimula a descubrir y utilizar de forma individual, la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y su personalidad.

“El juego simbólico, caracterizado por dotar de significación funcional a uno o varios elementos cotidianos que no se han construido con dicha intencionalidad: un palo puede transformarse en un tenedor, una piedra en una sartén o una escoba en un caballo. Estos juegos no pueden considerarse libres de forma pura, aunque lo son en el sentido de que no vienen impuestos por los adultos que simplemente ofrecen tiempo y lugar para jugar” (Piaget; citado en Manual del Educador, 2001).

Acotaremos como explicación a lo que dice el autor, que el juego simbólico es la etapa en donde el niño desarrolla al máximo su imaginación porque puede utilizar cualquier objeto en representación de un juguete sin necesidad de tenerlo presente, ya que debido a su imaginación encuentra la misma diversión como si lo tuviera presente en realidad; su juego es libre y espontáneo porque no necesita de la aprobación ni de la supervisión de los adultos para poder satisfacer el placer de jugar, debido a que en ese momento solo le interesa jugar y no lo que digan los demás.

Todas estas actividades lúdicas en las que aprende a simbolizar comienza a partir de los dos años, cuando ya tiene el nivel de comprensión que le permite imitar situaciones reales que realizan las demás personas como jugar al papá y a la mamá, a hacer la comida, cuidar al bebé, a la escuelita, en ese momento se ve como si fuera un adulto y no como un niño.

En el juego simbólico, Piaget distingue varios estadios y tipos que evolucionan y que es común que se sobrepongan unos a otros, pero en los que puede percibirse la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño. A continuación describimos los estadios de los que habla el autor (Piaget; citado por Martínez s/f).

a) El primer estadio se caracteriza porque después de las conductas en que el niño “juega a hacer” empieza a proyectar estas acciones a objetos



El juego simbólico: periodo pre-operacional

nuevos, les atribuye sus propias conductas y generaliza la acción; por ejemplo si en la etapa anterior hacía como que dormía ahora hace como que su oso duerme, éstas son situaciones que identifica en sí mismo pero que ahora juega a que otros las hacen.

b) Al mismo tiempo en esta época se da otro tipo de juego complementario al anterior y que consiste en la imitación de conductas que el niño ve en los otros, estas acciones las observa y las copia; por ejemplo hace el gesto y la sonrisa como mamá, lee el periódico como papá, entre otras acciones más.

Ambos tipos de juego consisten en aplicar su experiencia propia o imitada a objetos nuevos y viceversa. Este ir de la conducta concreta a la conducta “como si” es el inicio de la simbolización porque realiza una conducta que significa algo en otro momento, lo prepara para poner una palabra (símbolo) en el lugar de un objeto, una persona y una acción.

c) Otro tipo de juego en los niños alrededor de los dos años es el traspaso de características o acciones de un objeto a otro, es decir, ya no es su experiencia directa sino la de otro, la que representa en un objeto nuevo; por ejemplo: toma su oso y dice que lee el periódico como papá, toma su muñeca y dice que sonríe como mamá.

d) Finalmente en la evolución del juego infantil podemos descubrir un tipo de juego que prolonga y supera el adelanto antes descrito y que es la imitación de los otros sin que ellos estén presentes; por ejemplo actúa como la tía, o imita al mecánico. El niño no copia o imita mecánicamente sino que asimila al otro y juega a que es el otro, entrelazando plenamente realidad y fantasía.

2.1. El acto de jugar

El acto de jugar permite al niño tanto representar al mundo de los adultos como relacionar al mundo real con su mundo imaginario; este acto se da a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo; el juego le



produce placer intrínseco aunque a veces en algunos momentos y en determinados juegos debe aceptar retos y superar obstáculos. Los juguetes apoyan y orientan el juego, lo potencian y lo determinan y forman parte del currículum oculto mencionado en la educación en la medida en que a través de él los niños desarrollan plena consciencia de esta acción; además la mayoría de juguetes sirven de apoyo en el juego, pero hay casos en que éstos no son indispensables porque se utilizan objetos específicos como por ejemplo en los juegos de mesa, fútbol, básquet, entre otros.

En esta última época los juegos electrónicos, de video y los juegos en las computadoras son los más preferidos por los niños porque los realizan solitariamente, con escasa actividad social y sin espacios para jugar; estos juegos también son perjudiciales porque los pequeños no comparten, no actúan y no desarrollan su imaginación y creatividad, además ya vienen delineados y simplemente se convierten en una rutina para el jugador.

2.2. La simbolización

En el juego la simbolización es la relación entre un objeto, persona o cualquier acción que el niño imagine, esta simbolización se da cuando logra tener una representación mental de los objetos aún cuando estén ausentes; también enriquece el placer del ejercicio y la imitación de conductas, le ayuda a realizar sus deseos, la compensación ante las frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias que le deja la vida. Gracias a esta simbolización, el niño puede transportar su imaginación a la actividad lúdica en donde desarrolla al máximo su creatividad, siendo este un momento de diversión y aprendizaje que lo realiza mediante el juego simbólico, como una demostración de esto, lo veremos en el anexo tres.

“Durante el período pre-operacional el niño que había sido un organismo cuyas funciones más inteligentes eran los actos sensorio-motores manifiestos, es transformado en otras cuyas cogniciones superiores son manipulaciones de la realidad, interiores y simbólicas” (Quizhpe, Bojorque y Martínez, 2001)



Para que aparezca el símbolo es necesario que antes se haya establecido la imagen, siendo ésta la representación mental de un objeto, fenómeno o situación que no está presente; una vez que se establece la capacidad de evocar imágenes significantes el niño puede emplearla como esbozos anticipadores de acciones futuras.

Ante esto hay que distinguir dos tipos de significantes que son los signos y los símbolos. Por un lado, los signos son arbitrarios porque no tienen una semejanza con sus significados, en este caso las palabras son los signos concretos como los matemáticos, químicos, los signos viales, entre otros; por otro los símbolos son privados, no codificados y por lo común tienen alguna semejanza física con sus referentes.

Los símbolos se desarrollan con rapidez entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar; a lo largo del desarrollo del niño se interiorizan y se convierten en recursos de su propia conducta, de ahí que el juego simbólico es posible debido a la aparición de la función simbólica, el desarrollo de esta función se produce a través de la imitación. La acomodación como imitación es la función que proporciona al niño sus primeros significantes, los que pueden representarle interiormente el significado ausente, con el tiempo el crecimiento y el refinamiento de la capacidad de imitar permiten al niño imitaciones tanto internas como externas, visibles.

2.3. El lenguaje

El juego no consiste sólo en imaginar, sino que también el habla acompaña al juego, y mientras los niños juegan están hablando y compartiendo sus fantasías con otros niños, fomentando así su socialización.

Piaget indica que alrededor de los dos años el niño comienza a utilizar el lenguaje porque primero dice lo que quiere antes de hacer la acción, además es un gran paso para lograr el esquema simbólico de las acciones y las palabras debido a que empieza a jugar con sus ideas, ya que lo que es juguete para el ejercicio motor, lo es el símbolo y la palabra para la imaginación.



A través del símbolo convertido en palabras el niño empieza a evocar las cosas, a nombrarlas y a expresar sus deseos e intereses en su interacción diaria con el medio ambiente en el que vive y se hace experto en la representación de la vida jugando a: la comidita, a los carritos, a la casita, a partir de este momento y hasta los cuatro años aproximadamente el juego se hace cada vez más complejo porque juega con las palabras, imita y representa a las personas y animales o juega con lo real y lo imaginario. El nivel del lenguaje en este período podrá ser medido con la ayuda de algunos tests, pero en este caso hemos tomado el test que cita Zimmerman, el mismo que describimos en el anexo cuatro su respectiva fundamentación teórica.

Con el juego simbólico el niño desarrolla diversas combinaciones de acciones, ideas y palabras y poco a poco enriquece su experiencia no sólo con su destreza corporal sino también con múltiples juegos vocales, frases, descripciones y cuentos elaborados a su voluntad, por lo tanto esta acción desarrolla su capacidad de pensar, adaptarse a las circunstancias y sobre todo a aprender más sobre su entorno.

2.4. La creatividad

“Para Piaget, El objetivo de la educación es el de crear individuos capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que hicieron otras generaciones; individuos creativos, inventivos y descubridores, cuyas mentes pueden criticar, verificar y que no acepten todo lo que se les ofrezca” (Flores, 2004).

La creatividad es la capacidad de pensar diferente de lo que ya ha sido pensado, para lo cual es necesario comparar nuestras ideas con las de los demás; más que una habilidad a la creatividad se la debe considerar como una actitud a tomar a lo largo de la vida ante cualquier situación y aspecto que se nos presente.

La necesaria relación entre juego simbólico y creatividad se da en la mayoría de los niños a partir de los tres años, porque hablan cuando realizan juegos creativos, éste momento es cuando los maestros deben aprovecharlo para ver



el nivel de lenguaje y darse cuenta de las ideas que tienen; a partir de toda esta observación los docentes pueden introducir en sus clases actividades y materiales para enriquecer y variar el juego o también pueden sugerir algunas ideas relacionadas con el mismo contexto.

Los juegos creativos y simbólicos pueden realizarse en diferentes lugares como por ejemplo en un rincón del aula de clases, en el patio, sobre la arena, entre otros; además es conveniente que los docentes permitan a los niños jugar en cualquier lugar y cualquier tipo de juego que en ese momento estimule su imaginación, se da el caso de que a veces juegan a los bomberos, a la enfermera, al doctor, a la mamá, al profesor, entre otros. Todos estos juegos motivan la expresión oral y los maestros siempre deben estar incentivando nuevas variantes de juego dando pautas de inicio u otros juegos que alienten nuevas formas de pensar y de crear en los niños.

2.5. El niño y el juego a través de los años

A continuación describimos las fases del juego simbólico de acuerdo a la edad evolutiva de los niños según el período pre-operacional. (Arango, Infante y López, 1997).

2.5.1. A los dos años

A esta edad aparecen los juegos de imitación, en donde el niño imita a los demás con sus acciones, comportamientos y actitudes, dándole a todo esto una nueva interpretación gracias a su imaginación. De forma realista aprende a retener y recrear la imagen mediante dibujos como es el caso de una niña que, le dará de comer a la muñeca, le hará dormir, y después le hará levantar para arreglarla.

El mostrar, compartir, dar, recoger y apropiarse de los objetos son la base fundamental de sus interacciones sociales, al jugar con otros niños siempre necesitará que un adulto conocido esté cerca, para sentirse protegido y atraído por sus compañeros, donde compartirá con ellos solo un corto período de tiempo; esto se debe a que todavía tiene un bajo nivel de interacción en grupo



y su único interés son los juguetes, razón por la cual si otro niño le arrebatara un juguete, se pondrá a llorar porque ese objeto significa mucho para él.

A esta edad el niño diferencia y ajusta adecuadamente la acción al objeto, es decir, ya no se meterá todo a la boca porque ahora sólo cogerá la cuchara para llevarse a la boca; también combina objetos que concuerdan entre sí como el plato con el tenedor o a veces piensa que el triciclo saldrá a dar una vuelta con él, causándole esto mucha alegría.

Según va creciendo el niño se aplica a sí mismo pautas de acción, es el caso de una niña que, al coger la cartera se despedirá como si fuera su mamá cuando va a salir; también transforma los objetos para usarlos de acuerdo con sus necesidades, es decir, sino encuentra una cuchara para revolver el jugo, cualquier objeto le servirá de cuchara. Estos avances significan el comienzo de la representación simbólica y un requisito para el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

Los juguetes sencillos le facilitan la proyección de sus fantasías, por lo que no necesita de muchos juguetes para jugar y si los adultos exageran la cantidad podrían confundirle; tampoco requiere de grandes espacios para jugar pero si necesitará sentirse dueño de su espacio y su mundo lleno de fantasías. En esta etapa también comienza el garabateo, al principio sus trazos son desorganizados y al azar, pero a medida que va creciendo los va organizando y controlando, logrando así poner algo de control visual sobre sus dibujos.

2.5.2. De tres a cuatro años

El niño a los tres años, pasa al juego cooperativo con conversación porque su lenguaje se encuentra más avanzado, lo que le permite discutir y atribuir los papeles necesarios para una actividad en común, también se da el juego con movimientos y puede interactuar siguiendo instrucciones o imitando el movimiento de otros.

Desde los tres años el niño atribuye a los objetos capacidades de acción deliberadas, por ejemplo una niña hará que la muñeca tome el café de la taza



para después lavarla, con esto se observan ciertos rasgos de independencia en su comportamiento, porque ya no se necesitará la presencia de un adulto para decidir sobre todas sus actuaciones. Tiene más conciencia de su yo y es más espontáneo porque su cuerpo expresa todo sin inhibiciones, siente una gran necesidad de ser querido y alabado, todas estas actitudes le refuerzan su autoimagen.

A los tres años se le llama la edad de la gracia porque en ocasiones sus juegos serán representaciones para ser visto y escuchado por los adultos, también se presenta la crisis de los tres años donde, el niño quiere ser independiente, terco y obstinado, haciendo lo que está prohibido para demostrar su autonomía y al mismo tiempo se vuelve negativo hacia los adultos que le cuidan. Reconoce tres o cuatro colores; dice su nombre, edad y sexo; pregunta mucho; diferencia las categorías alto-bajo, arriba-abajo; comprende pequeños dramas de sus cuentos ya que tienen un inicio, una trama y un final.

A finales del tercer año el niño aún está en la etapa del garabateo pero logra dibujar objetos reconocibles principalmente figuras que se asemejan al ser humano, puede copiar un círculo y no un cuadrado descubriendo ciertas relaciones entre lo que ha dibujado y algo en el ambiente, así mismo comenzará a dar nombre a sus garabatos y por lo general aumenta el tiempo que le dedica al dibujo. Mostrará interés por compartir sus juegos con un número determinado de niños, de preferencia con los más conocidos o con los que esté más acostumbrado a interactuar, los padres notarán que, cada vez más juegan con placer y que siempre estarán más interesados en compartir sus juegos con otros niños de su edad.

2.5.3. De cuatro a cinco años

El juego a los cuatro años tiene un fin determinado, el niño utiliza diferentes materiales para construir lo que desea, dedicará algo del tiempo para estar solo y aprenderá a reconocer que es lo real del juego y que es el producto de su imaginación. Las dramatizaciones, son parte de su diversión diaria porque



podrá transformarse en personajes y objetos imaginarios, pero este gusto le durará poco tiempo y cambiará fácilmente a otra actividad.

Desde el cuarto año hasta inicios del séptimo año, el niño pasa a la etapa pre-esquemática donde cualquier garabato que dibuja representa algo, logrando así sus primeros intentos de representación; dibuja muy esquemáticamente una figura humana y aquellos objetos con los que está más familiarizado en su medio; desarrolla la personalidad, sus respuestas emocionales y comportamientos se adaptan a su propio sexo siendo los juegos de los varones más brusco que el de las niñas.

Para el niño sus padres se convierten en un personaje principal digno de admiración y de identificación, siente ansiedad por el futuro, temor a perder el afecto y a ser castigado, se presentan las preguntas sexuales y se hacen más evidentes las dificultades en el aprendizaje, en el lenguaje y en el temperamento. Dibuja muy primitivamente una figura humana con las partes principales de su cuerpo, conoce el día de la semana, habla claramente, pregunta por el significado de las palabras, reconoce cuatro colores, desarrolla el sentido del tiempo y la capacidad para simbolizar experiencias y para enfrentarse a las ideas complejas, y por último protesta cuando se le exige realizar algo que no desea hacer.

También podemos decir que, en esta época siente la necesidad de expresar sus ideas en una gran variedad de formas como: mediante el arte, el lenguaje, el juego dramático, la música y el movimiento; por eso es importante darle oportunidades para recordar, planear y organizar su juego, hacerle contar y seleccionar objetos, enseñarle a reconocer los colores, conversar con él y sobre todo ganarse su confianza.

2.5.4. De cinco a seis años

A los cinco años el niño crea un amigo imaginario en el juego para sentirse acompañado porque a veces son hijos únicos o no tienen amigos, comienza a buscarlos intentando de esta manera reafirmar su yo, se vuelve capaz de hacer amistad rápidamente, pero si desea puede deshacer esa amistad de la misma



manera en que la hizo, aprende a querer a las demás personas y a tener un mejor control de sí mismo.

Habla constantemente por lo que, va perdiendo la característica del lenguaje infantil y puede manejar mejor su vocabulario al cual le ha añadido palabras más complejas, distingue las nociones derecha-izquierda y ayer y mañana, copia un triángulo, diferencia los sabores, realiza las órdenes con lentitud y no acepta la autoridad impuesta; se recomienda a los padres escucharlo cuando habla, responder a todas sus preguntas, y hacerle tomar conciencia de sus propias responsabilidades.

En esta edad inventa juegos con reglas arbitrarias por lo que, al mismo tiempo desarrolla la capacidad de intercambio, sus juegos de representación son contundentes para la identificación con su propio sexo y logra que las representaciones que hace de sus padres sean más realistas que en las edades anteriores, de esta manera podrá realizar una gama de personajes que antes no era capaz de introducir en el juego.

2.5.5. De seis a siete años

A esta edad, el juego simbólico llega a su fin y la necesidad de que todo tenga un referente en la realidad, hace que en sus juegos aparezcan personajes y lugares determinados, se encuentra en constante actividad y los juegos grupales adquieren gran importancia para él ya que puede asociarse y reconocer que sus amigos tienen sus mismos gustos y sus mismos intereses.

En los juegos representativos, asume el rol con un carácter más organizado y realista, comienza a formar parte activa en el mundo exterior mostrándose frecuentemente un poco más brusco y peleador si las cosas no le resultan como él lo pensó, su capacidad imaginativa se acelera y comenzará a coleccionar objetos que le ocuparán gran parte de su tiempo en organizar.

Esta edad es la etapa de la inquietud, su juego se convierte en algo complejo y más organizado, es por eso que necesita de la compañía de otros niños para jugar prefiriendo que en él se presente en forma fiel la realidad. Al inicio de



esta edad adquiere las bases de la lectura, la escritura y el cálculo, dibuja repetidamente la misma figura humana y sus dibujos son los símbolos de los objetos que le rodean.

2.6. A manera de síntesis

El juego es una actividad natural para los niños y es fundamental dentro de su proceso evolutivo porque les ayuda a desarrollar sus estructuras intelectuales, especialmente la socialización, no importa el lugar ni las condiciones en las que juegan ni tampoco necesitan experimentar con anticipación para poder divertirse, el juego también les ayuda a desarrollar su imaginación y creatividad porque mediante estas destrezas crean su propio mundo que es libre de normas, reglas y límites, sin necesidad que los adultos les guíen ni les controlen y así poco a poco logran adquirir su independencia, cooperación, responsabilidad, y confianza en sí mismos, y a lo largo cuando se encuentren frente a una dificultad puedan resolverlo sin ningún problema.

El juego es importante en la infancia, les produce placer y diversión, en algunas ocasiones les lleva a afrontar obstáculos que logran ser superados. Para satisfacer un momento de recreación a veces necesitan de juguetes para llevar a cabo su creatividad e imaginación, pero en otras ocasiones no son necesarios porque hay juegos que sólo necesitan de un objeto específico para poder jugar, como es el caso del fútbol, tenis, entre otros. También no podemos dejar de lado el apoyo y la motivación que los adultos les deben dar a la hora de jugar con ellos, además son una guía y ayuda para que aprendan a desenvolverse por sí solos, especialmente les deben informar que en cualquier momento del juego se puede perder.

Se dice que, para que se de el juego simbólico el niño ya debe haber alcanzado la simbolización, que no es más que traer a su mente la imagen del objeto necesitado cuando no está presente, esto es a lo que nosotros conocemos como pensamiento, porque mediante él también irá desarrollando su lenguaje ya que mientras el niño juega al mismo tiempo comunica sus ideas, fomentando cada vez más su socialización.



El juego simbólico: periodo pre-operacional

A los dos años y a través del símbolo el niño empieza a alimentar su lenguaje, comienza a jugar con sus ideas, dice lo que quiere y lo que siente, del mismo modo amplía su imaginación, recuerda y nombra cosas y situaciones que sucedieron a su alrededor, desarrollando poco a poco su lenguaje hasta obtenerlo con mayor fluidez más o menos hasta los cuatro años, edad donde juega con más empeño entre lo real y lo imaginario mediante la imitación, acción que es más preferida por el pequeño.

Con todas estas acciones que el niño realiza cuando juega al mismo tiempo va desarrollando su creatividad cada vez más, dándole más significado a su entretenimiento, al mismo tiempo va integrando el habla a su juego porque puede transmitir sus pensamientos a la acción que realiza, se imagina cosas que suceden ese momento incorporándose de esta manera en un mundo totalmente real, maravilloso e indiscutible para él.

Es importante resaltar que el juego está presente durante toda su niñez sin importar cual sea su edad ni condición, ya que desde que nace juega y hace varios movimientos y ejercicios adquiriendo control de su propio cuerpo con el cual encuentra placer, a medida que va creciendo va adquiriendo nuevas formas de jugar y empieza a actuar dentro de su mundo.

Según va creciendo en edad, el niño va tomando conciencia de los hechos y podrá entender que los demás también tienen necesidades, deseos y pensamientos como él; sus padres le dictarán normas de conducta para que aprenda a ser un sujeto de bien, además jugará y compartirá con otros niños sus juguetes y pensamientos que tenga ese momento, es así que, al pasar de los años y al finalizar el periodo pre-operacional será una persona más independiente, con sus propias ideas y decisiones.



CAPÍTULO III

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE Y EL PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS

“Platón ya descubrió que el juego es un instrumento que prepara a los niños en la vida adulta. A lo largo de la historia, diferentes escuelas pedagógicas han considerado el juego infantil como una útil herramienta educativa”. (Platón, citado en Manual de Juegos, s/f).

Por lo tanto podríamos decir que actualmente en la educación el juego si es una herramienta poderosa para mejorar el aprendizaje de los niños, se puede aprovechar esta actividad para trabajar en ellos conceptos, valores y procedimientos; para todo esto el educador es quien debe observar el juego y descubrir que capacidades se desarrollan en ese momento.

Si el docente quiere promover la enseñanza creativa en sus clases, debe entregarse totalmente a sus alumnos creando un ambiente positivo en el aula y contagiarles todo ese positivismo, debe hacerles sentir dueños de su propio aprendizaje haciéndoles ver que son capaces de poder desarrollar sus propias actividades, y sobre todo siempre debe hacer cumplir con sus responsabilidades; para poder lograr este objetivo es necesario que les brinde confianza, cariño, dedicación, hacer que ellos sientan que son importantes para él, y sobre todo les debe estar motivando para que sigan adelante.

El juego sobre todo en los niños preescolares es un medio ideal para que puedan enriquecer su aprendizaje, mediante él se divierten y aprenden al mismo tiempo porque poco a poco van descubriendo el ambiente que les rodea; es por eso que el maestro debe ser creativo a la hora de impartir su clase, para esto deberá aplicar una metodología adecuada cuando utilice el juego como una herramienta en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los procedimientos, técnicas, estrategias e instrumentos que utilice el docente son personales, todo esto dependerá de sus influencias pedagógicas, su formación profesional y su creatividad para que pueda tener éxito en el aula; si



creo conveniente puede utilizar en sus clases la misma metodología que utilizaron sus mejores maestros o también podrá experimentar o investigar nuevas formas de enseñar y poder llegar de la mejor manera a sus estudiantes.

3.1. Estrategias en la utilización del juego

Actualmente el juego forma parte en el aprendizaje de los niños, por lo que el docente al momento de utilizarlo debe tener presente estrategias como las que detallamos a continuación. (El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje, s/f).

a) Estrategias de cooperación. El contacto social, la cooperación y la creatividad, tienen que estar por encima de la competición y el resultado.

En todos los juegos utilizados lo que más importa es el proceso que el resultado, es decir, todo lo que sienten, experimentan y aprenden los niños. Estos juegos se basan en las siguientes premisas: libertad de crear, competir o elegir; ausencia de violencia o agresión; participación absoluta y colaboración de todos para la consecución de un objetivo.

b) Estrategias de oposición. El valor de esta estrategia está en el desarrollo de la concentración, en la adquisición de una nueva imagen ajustada de sí mismo y en favorecer la autoestima.

La competición no sólo es ganar de cualquier manera, sino es un elemento educativo más y para que cumpla este fin se debe permitir a los alumnos conseguir éxito, aprendiendo a ganar y a perder. En estos juegos prima el resultado y la ejecución que son aspectos cuantitativos, frente a los aspectos cualitativos o emocionales.

c) Estrategias de resolución. El juego como estrategia de resolución permite fomentar actitudes y habilidades en la resolución de problemas, en la toma de decisiones propias, en la autoafirmación, creatividad y pensamiento divergente. En estos juegos priman el aspecto decisonal o



procesual del alumnado; basándonos en la naturaleza de las tareas, podríamos prever una progresiva forma de presentar dicha resolución de problemas:

- **Juegos definidos:** Son de dificultad predominantemente ejecutiva, es decir, todos los elementos como material, objetivo, reglas están determinados. Esto sería el nivel más fácil de resolver los problemas.
- **Juegos semidefinidos:** Aquí tan sólo se presenta el objetivo del juego, los alumnos son el material que se les da, ellos tendrán que idear sus actuaciones y buscar soluciones para cada objetivo propuesto.
- **Juegos no definidos:** Son de dificultad predominantemente decisional. Supondrían el nivel de mayor complejidad, ya que se les ofrece a los alumnos diversos materiales con los que tendrán que idear diferentes propuestas lúdicas.

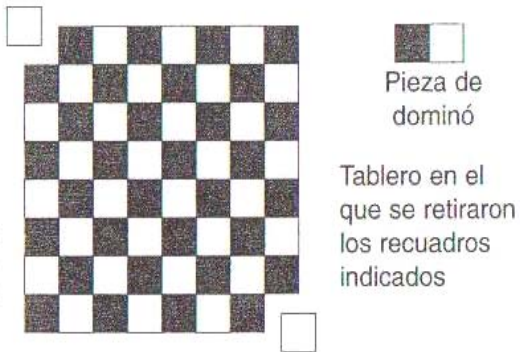
3.2. Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad

El logro de capacidades creativas en los alumnos se da en función de las técnicas pedagógicas y los instrumentos que se manejen a lo largo del proceso de su formación integral, éstas pueden ser aspectos cognitivos, afectivos y psicomotrices. A continuación presentamos una serie de estrategias para desarrollar el pensamiento creativo, que el maestro debe tomar en cuenta según la edad evolutiva del niño. (Flores, 2004).

- 1) **Ejercicios de percepción.** Sólo quien percibe de manera objetiva y fina los elementos que están a su alrededor, abastecerá a su mente de abundantes elementos valiosos los cuales luego serán procesados. Se puede pedir al estudiante que mire, toque o escuche un objeto específico que se le presente ese momento y luego de una respuesta a lo que percibe, según las preguntas que se le realice. A continuación un ejercicio modelo.



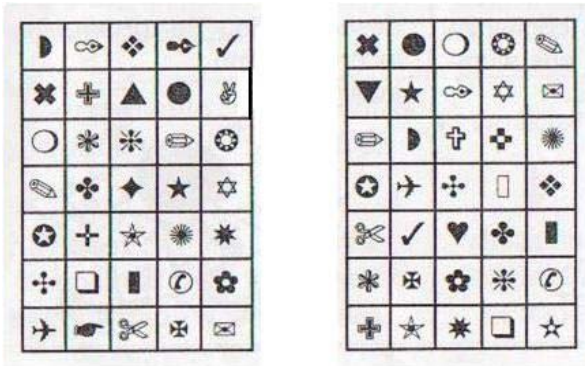
*** Un tablero de ajedrez**



En un tablero de ajedrez se han cortado dos cuadrados; uno en la parte superior izquierda y otro en el extremo inferior derecho, quedando en total sesenta y dos cuadrados; también se cuenta con treinta y un fichas de dominó de dos cuadrados cada una. La pregunta es ¿Se puede cubrir los sesenta y dos cuadrados con las treinta y un fichas de dominó?

2) Ejercicios de comparación. El alumno debe descubrir sus relaciones o las semejanzas y diferencias entre dos o más objetos que se le presente. Se le puede hacer preguntas como: ¿En qué se parecen y en qué se diferencian el oro y la plata?, ¿un libro y una revista?, ¿un niño o y una niña?, entre otras más. Presentamos aquí un ejemplo.

*** Encontrando coincidencias.**

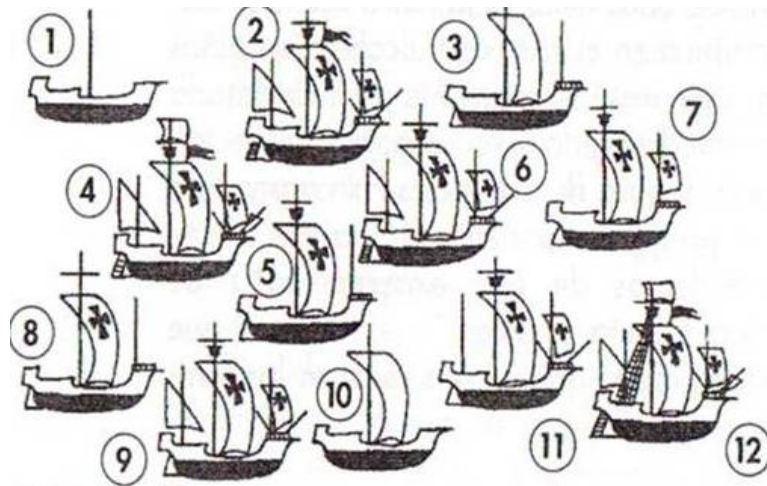


Entre las disposiciones de los dibujos que se muestran en los recuadros, se encuentran figuras exactamente iguales. Ubícalos y señala cada pareja con una señal.

3) Actividades de clasificación. Clasificar es una actividad que activa los elementos más creativos de nuestra mente, aquí interviene la percepción, la abstracción, el análisis, la síntesis y la comprensión. Veamos el siguiente ejemplo.

*** Construyendo un barco**

Ordena la serie de ilustraciones de un barco.



4) El sueño y la fantasía. Dejar volar la imaginación durante pequeños intervalos de tiempo para pensar en cosas irreales es un medio eficaz de trascender la realidad para enriquecerla.

En este caso el maestro puede sugerir a sus alumnos que imaginen cosas absurdas o alocadas como por ejemplo que dibujen un dolor de cabeza, que escriban una conversación entre un perro y un gato, que imaginen cómo se descubrió América, entre otras cosas más.

5) Elaboración de proyectos. Elaborar proyectos es una de las actividades de mayor desarrollo de las capacidades creativas, debido a que para su elaboración intervienen varios procesos como: la planificación, la percepción, la organización, la síntesis, la evaluación. Por eso para desarrollar la creatividad de los niños el profesor debe poner interés e imaginación para que ellos puedan llegar a ser personas creativas.

6) Lluvia de ideas. Para desarrollar un tema determinado en el aula de clase, se pide a los estudiantes que digan todas las ideas que tengan sobre el mismo, se puede anotar en la pizarra cada una de ellas para después ponerlas en común, se las discute entre todos y se clasifican las más importantes.



7) Escritura libre. Pocas son las oportunidades que se ofrecen a los alumnos en la escuela para que den rienda suelta a su imaginación y elaboren un cuento, una canción o simplemente lo que su imaginación les ordene. Para aplicar esta estrategia se sugiere que el maestro les haga escribir a sus alumnos sin pensar analíticamente sobre cualquier tema o pregunta propuestos, por ejemplo:

Mis compañeros son.....

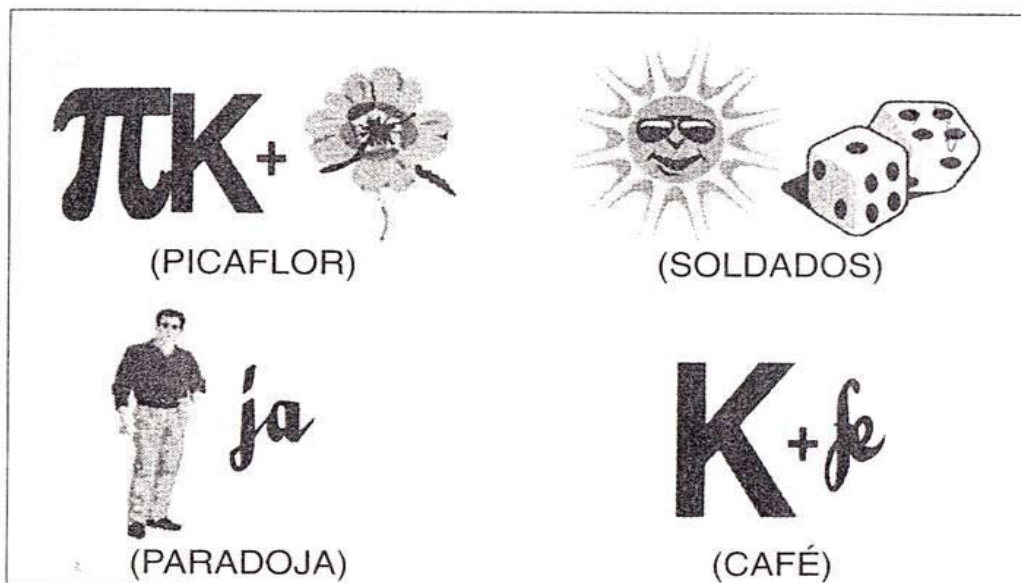
Cuando era niño yo.....

Dentro de diez años quisiera.....

En este día siento.....

Si conociera a..... le pediría.....

8) Descifrando códigos. Cada participante inventa la mayor cantidad de códigos posibles y los va enseñando al grupo y todos tratarán de descifrarlos, Los códigos se elaboran teniendo en cuenta el pensamiento simbólico. Se pueden utilizar los siguientes ejemplos:





9) Resolviendo un enigma. Se indica a los alumnos una lámina donde están todas las letras del alfabeto, cada una de ellas tiene un código diferente, aquí el niño tendrá que ir descifrando cada código y encontrar el mensaje que se le indique en el enigma. Veamos un ejemplo.

Códigos

A	B	C	D	E	F	G	I	J	K
☆	+	÷	✻	✧	◆	◇	☆	⊕	☆

L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
☆	☆	☆	☆	☆	*	*	*	*	*

Enigma:

+	*	☆	☆	✻	☆	
*	*	☆	+	☆	⊕	☆
÷	☆	☆				
☆	*	✻	✧	☆	⊕	
☆	+	*	✧	☆	☆	☆
☆	✧	⊕	☆	*	*	*
*	✧	*	*	☆	*	☆
						✻
						☆
						*

10) Los seis sombreros. En esta técnica se forman equipos de seis personas, se nombra un secretario, quién usará simbólicamente un sombrero azul y registrará en forma objetiva lo que el grupo produzca. El grupo tiene la tarea de analizar y resolver un problema, usando cinco formas de pensamiento distintas, más la sexta del sombrero azul; para pensar se da al equipo un minuto entre un sobre y otro con el fin de que los participantes pongan su intención en esta forma de pensar, y de diez a quince minutos para analizar el problema según cada color. Los sombreros son:

- a) Blanco.** Hechos concretos, objetivos, cifras.
- b) Rojo.** Emociones y sentimientos, intuición, presentimientos.
- c) Negro.** Lo que tiene de malo la idea, lo que no sirve, lo negativo.
- d) Amarillo.** Especulativo, positivo, constructivo, fundado en la lógica.



e) Verde. El creativo, el loco, el que piensa de manera diferente, el pensamiento lateral, provocador.

f) Azul. Objetivo, visión de conjunto, controlador.

Se recomienda que los sombreros negro y rojo sean siempre posteriores al amarillo y al verde, ya que la química en el cerebro durante el pensamiento negativo o muy emotivo es difícil de eliminar y dificulta el otro tipo de pensamiento.

3.3. Estrategias que enseñan a pensar, para niños que aún no saben leer

Para poder desarrollar mejor el pensamiento de los niños, es necesario que el maestro conozca de algunas estrategias para poder trabajar en el aula, algunas de ellas las describimos a continuación. (L. E. Raths y otros, 2006).

a) Observar. Al pedirles a los niños que hagan observaciones se les pide que obtengan información de varias maneras, esta observación no puede ser sólo visual sino también se las puede escuchar, tocar, sentir, gustar o percibir; en cada caso se les hace comprender las diferencias que hay entre lo que realmente observaron y las posibles suposiciones hechas durante la observación. A continuación presentamos una lista de estrategias de observación para escolares con una capacidad mínima en lectura.

- Mostrar en una revista o libro la foto de una persona o animal y pedirles que la describan.
- Indicarles que miren el aula y pedirles que describan lo que ven.
- Hacer que observen el tiempo a cada hora durante un día y después solicitarles que cuente lo que han podido ver.
- Llevar a la clase una mascota, hacer que los niños observen su conducta durante un tiempo determinado y luego pedir que la describan.



El juego simbólico: periodo pre-operacional

- Pedirles que observen como la mamá prepara los alimentos y al día siguiente lo cuenten a sus compañeros.
- Ordenarles que cierren los ojos por unos instantes para que describan los ruidos y sonidos que han percibido.
- Darles la oportunidad de tocar varias clases de materiales y describan lo que vieron y sintieron.
- Hacer que prueben varias clases de especies como sal, pimienta, y decirles que cuenten sobre los distintos sabores y olores.
- Pedir que describan el gusto de ciertos alimentos o golosinas después de probarlas
- Hacerles escuchar música en varios tonos y que luego comenten su experiencia.

b) Comparar. El maestro al proporcionar diversas oportunidades de comparar debe indicar a sus alumnos que deben buscar no sólo las similitudes sino también las diferencias. La siguiente lista indica algunas de las muchas cosas que podrían comparar los niños en la escuela primaria.

- Comparar dos personajes de distintos cuentos leídos por el maestro.
- Comparar dos canciones entonadas por los propios alumnos.
- Comparar entre un animal salvaje y un animal doméstico.
- Algunos niños del aula podrían comparar dos palabras; y otro grupo de niños lo harían con dos frases.
- Algunos niños podrán comparar dos plantas.
- Otros niños podrán comparar dos fotos



El juego simbólico: periodo pre-operacional

- Comparar dos herramientas o útiles empleados en la clase, como las tijeras con un pincel, un lápiz con un esfero.
- Comparar dos fiestas como Navidad y el Día de la Madre.
- Comparar al papá y a la mamá.
- Comparar un ave con un avión.

c) Clasificar. En este proceso se les pide a los alumnos que arreglen y distribuyan una variedad de artículos y cosas de acuerdo con categorías o grupos, pero éstas deben estar interrelacionadas. La siguiente lista son de objetos que hay en la escuela o en la casa, y que los niños de primaria podrían distribuir en grupos.

- Imágenes recortadas de revistas.
- Libros de cuentos.
- Lápices.
- Botones.
- Útiles escolares.
- Instrumentos musicales.
- Actividades de los escolares después de clase.
- Vocabulario de palabras de lecturas.
- Tareas de los padres de los niños.
- El maestro puede agrupar ciertos objetos y luego pedirles que expliquen como lo hizo.

d) Imaginar. Esta acción de imaginar está hecha especialmente para niños de segundo de básica, el maestro les pedirá que imaginen libremente lo que haría



en una situación determinada. La siguiente lista representa algunas actividades donde participaría estos niños.

- ¿Qué sentirías tú si fueras un príncipe?
- ¿Qué haría si fueras el maestro?
- ¿Qué harías si yo fuera un tigre?
- ¿Qué harías si pudieras volar?
- ¿Cómo te sentirías si fueras un chocolate?
- ¿Qué harías si pudieras volverte invisible?
- ¿Cómo te sentirías si fueras un animalito?
- ¿Adónde irías si pudieras hacer un viaje?
- ¿Cómo obrarías si fueras el director de la escuela?

3.4. Estrategias que enseñan a pensar, para niños que empiezan a leer con cierta fluidez

Es necesario saber que el niño antes de aprender a leer ya debe haber perfeccionado su de lenguaje y desarrollado su pensamiento, todo esto le ayudará a la hora de experimentar con la lectura. A continuación citamos algunas estrategias que puede utilizar el maestro al momento de enseñar. (L. E. Raths y otros, 2006).

a) Observar. Los alumnos pueden obtener información de muchas maneras, para esto el maestro debe asignarles tareas que les permitan observar y describir objetos, condiciones, sucesos y detalles pertinentes. La siguiente lista sugiere algunos ejercicios con prácticas para que los alumnos extraigan de ellas útiles observaciones.

- Pedir a los alumnos que observen la conducta de una persona o de un animal en un cuento y que la describan después.



El juego simbólico: periodo pre-operacional

- Mostrar la imagen de un hombre trabajando en algún oficio particular y que observen las herramientas o el quipo que emplea en su labor.
- Hacerles dar un paseo alrededor de la escuela y después pedirles que describan lo que vieron.
- Preparar una visita a la oficina del director, pedirles que observen y luego describan lo que han visto.
- Traer hojas de distintos árboles y pedirles a los niños que observen y describan todos los detalles.
- Llevarles a una panadería y pedirles que hablen de las diversas tareas que cumplen las personas que trabajan ahí.
- Darles un paseo afuera de la escuela para que observen los diferentes tipos de casas que hay.
- Hacerles escuchar un disco para que puedan describir lo que oyen.
- Pedirles que describan lo que han visto en el camino a la escuela.
- Plantar una cebolla, papa, entre otros, en una maceta y que los niños observen diariamente lo que ven y que lo anoten.

b) Comparar. El maestro al proporcionar oportunidades a los alumnos de pre-básica, primero, y segundo de básica para que realicen comparaciones debe ayudarlos a encontrar tanto diferencias como similitudes. Los ejercicios presentados a continuación proporcionan a los alumnos múltiples oportunidades de hacer comparaciones.

- Comparar dos personajes de distintas cuentos.
- Comparar dos libros que los alumnos hayan leído.
- Comparar dos cuadros de artistas famosos.



El juego simbólico: periodo pre-operacional

- Comparar dos canciones folklóricas, dos melodías, dos ritmos.
- Comparar el sol y la luna.
- Comparar dos plantas que crecen en el jardín.
- Comparar una zanahoria con una cebolla.
- Comparar dos fiestas.
- Comparar abejas con mariposas.
- Comparar policías con bomberos.

c) Clasificar. En este ejercicio los alumnos tienen que ordenar varias cosas y objetos conforme a su categoría. A continuación señalamos una lista de cosas que los pequeños pueden clasificar.

- Libros de la biblioteca
- Palabras del vocabulario.
- Letras del abecedario.
- Cuentos escritos por los niños.
- Profesiones de sus padres.
- Vehículos usados para el transporte.
- Aparatos que usan para comunicarse.
- Negocios en el barrio.
- Frutas que tiene en el hogar.
- Juguetes.



d) Imaginar. La mayoría de niños se divierten y participan con entusiasmo en todas las prácticas en donde entra la imaginación, en esta mundo de fantasía se sienten únicos e indestructibles. La siguiente lista presenta algunas actividades que los pequeños pueden hacer para imaginar.

- ¿Cómo dibujarías una imagen del amor?
- ¿Cómo te sentirías si fueras el número seis?
- Si fueras capaz de hacerlo todo en el mundo ¿qué harías el sábado?
- ¿Qué harías si no hubiera televisión?
- ¿Qué harías si no tuvieras vacaciones en la escuela
- Si estuvieras sólo en una isla ¿qué harías?
- Si tu cumpleaños fuera todos los meses ¿cómo lo festejarías?
- ¿Qué ocurriría si llegara el día en que la gente pudiera volar?
- ¿Qué pasaría con las demás personas, si tú fueras un gigante?
- ¿Cómo te sentirías si fueras una manzana?

3.5. ¿Cómo desarrollar el pensamiento y el lenguaje al interior del aula?

Hoy en día el objetivo primordial de la educación es brindar una mejor calidad de enseñanza a los alumnos, razón por la cual para impartir los conocimientos, el currículo actual necesita que los maestros realicen planificaciones de las unidades didácticas, mediante las cuales desarrollen la creatividad, imaginación y socialización de los educandos de dos a siete años. A continuación algunos ejemplos de planificaciones que se utilizan en las instituciones educativas en el área de lenguaje.



El juego simbólico: periodo pre-operacional

NIVEL: MATERNAL 2

Fecha: Del 5 al 16 de abril de 2010

Unidad: La familia.

OBJETIVOS:

1. La importancia de tener una familia
2. Identificar a los miembros de su familia.

CONTENIDO	RINCÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
La Familia	Aula de estimulación	<p>Observar</p> <ul style="list-style-type: none">- Indicarles una foto de la familia y preguntarles quienes son.- Enseñarles un rompecabezas de la familia y preguntarles donde está papá, mamá y su hermano. <p>Comparar</p> <ul style="list-style-type: none">- Mostrarles una foto de su mamá y otra de su tía, y preguntarle donde está su mamá.- Hacerles escuchar una conversación del papá y otra del profesor y preguntarles cuál es la voz de papá. <p>Clasificar</p> <ul style="list-style-type: none">- Darles fotografías de varias personas y pedirle que saque sólo la foto del	Fotos familiares Rompecabezas Grabadora Láminas de la familia



El juego simbólico: período pre-operacional

		<p>papá.</p> <p>- Enseñarles varias imágenes y sugerirle que saque la foto de su familia.</p>	
--	--	---	--

PUESTA EN COMÚN: Conversar con los niños sobre la familia.

NIVEL: MATERNAL 3

Fecha: Del 1 al 12 de febrero del 2010

Unidad: Viva el Carnaval

OBJETIVOS:

1. Valorar las tradiciones populares del Carnaval
2. Hacer hincapié en la importancia de no desperdiciar el agua.

Ma. Carmen Jiménez

Patricia Salazar



El juego simbólico: período pre-operacional

CONTENIDO	RINCÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
El Carnaval	Arte Dramatización Biblioteca Construcción	<ul style="list-style-type: none"> - El niño dibujará actividades que él y su familia realizan en Carnaval. - El niño pintará libremente dibujos hechos previamente por la maestra. - Los niños elegirán la ropa que deseen para dramatizar situaciones relacionadas con el Carnaval. - Buscar en libros, folletos, laminas, periódicos; cuentos, gráficos, relacionados al tema para luego realizar un slash. - Con bombas infladas con aire, realizaremos varios muñecos y les pintaremos sus caritas. - Los niños construirán libremente. 	Papeles Pinturas Crayones Papelógrafos Ropa Revistas Periódicos Libros Papelógrafos Bombas



El juego simbólico: periodo pre-operacional

			Marcadores
--	--	--	------------

PUESTA EN COMUN: Enriquecer los conocimientos mediante preguntas a los niños.

NIVEL: PRE-BÁSICA

Fecha: Del 15 al 26 de marzo del 2010

Unidad: Los animales

OBJETIVOS:

- Fomentar el respeto a su cuerpo
- 1. Identificar las partes del cuerpo humano.

Ma. Carmen Jiménez

Patricia Salazar



CONTENIDO	RINCON	ACTIVIDADES	RECURSOS
El cuerpo humano	Arte Construcción Biblioteca Dramatización	<ul style="list-style-type: none">- Colocar papelógrafos con un niño/niña dibujados para que los niños lo pinten y luego preguntarles que es lo que están pintando.- Pintar libremente.- Colocar rompecabezas del cuerpo humano para que los niños los armen.- Dar láminas, libros, revistas a los niños para que busquen la figura humana, después lo recorten en varias partes del cuerpo y la peguen en papelógrafos.- Jugar libremente en el rincón.- Observando cada parte del cuerpo.- Disfrazarnos de payaso, pintarnos la nariz, juegos corporales.	Papelógrafos Pinturas Crayones Dactilopintura Hojas con varios gráficos Rompecabezas Plastilina Laminas Libros, revistas Tijeras Papelógrafos



El juego simbólico: período pre-operacional

			Disfraz de payaso Juegos corporales
--	--	--	--

PUESTA EN COMUN: Conversar con los niños sobre las actividades realizadas dentro de cada rincón.



El juego simbólico: período pre-operacional

**PRIMERO DE BASICA
PLANIFICACION MEDIANTE PROYECTOS
JORNADA DIARIA**

Fecha: Martes, 20 de octubre de 2009

Actividades iniciales:

Percepción visual: Discriminación visual de las partes del cuerpo humano presentados en una lámina educativa.

Momento del cuento: Pulgarcito

Estrategia de iniciación a la lectura: Lectura de las fotos de niños y niñas del paralelo.

EJE	BLOQUE	DESTREZA	PROCESO DIDÀCTICO	RECURSOS
------------	---------------	-----------------	--------------------------	-----------------



El juego simbólico: período pre-operacional

<p>Expresión y Comunicación Creativa.</p>	<p>Expresión Oral y Escrita.</p>	<p>Articular y pronunciar correctamente las partes del cuerpo</p>	<ul style="list-style-type: none">- Observar a sus compañeros.- Mirarse en el espejo y describirse.- Jugar al espejo.- Recordar las partes del cuerpo humano.- Recitar Mi Cuerpecito.- Inferir las partes del cuerpo y funciones que desempeñan.- Pronunciar correctamente las palabras mentón, axila, antebrazo, entrepierna, tobillo, nuca, etc.- Establecer una secuencia de palabras y repetirlas en juegos de competición (3-5 palabras).	<p>Espejo</p>
---	----------------------------------	---	---	---------------



El juego simbólico: periodo pre-operacional

SEGUNDO DE BASICA

Fecha: 22 de febrero al 19 de marzo del 2010

Unidad: "la vaca estudiosa"

OBJETIVO:

1.- Interpretar a través de la lectura y escritura un texto de un libro.

DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLOGIAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>- Escuchar: entender e interpretar mensajes</p> <p>- Leer: leer palabras, oraciones, textos cortos.</p> <p>- Hablar: Dialogar con sencillez y soltura sobre experiencias propias y ajenas</p>	<p>Letra j</p> <p>Letra g</p> <p>Letra v</p> <p>Letra z</p>	<p>- Mostrar tarjetas con las silabas y su dibujo para cada letra en estudio.</p> <p>- Escribir en el cuaderno las sílabas y palabras.</p> <p>- Realizar dibujos con cada silaba en estudio.</p> <p>- Formas palabras y luego oraciones y leer.</p> <p>- Recortar y pegar las letras y palabras en estudio.</p> <p>- Rellenar las letras con diversos</p>	<p>Observación</p> <p>Conversación</p> <p>Carpetas</p> <p>Libros</p> <p>Copias</p> <p>Tijeras</p> <p>Goma</p> <p>Cuadernos</p>	<p>- Escribe el dictado con palabras y oraciones</p> <p>- Lee palabras y oraciones.</p> <p>- Dibuja objetos que empiecen con cada silaba.</p> <p>- Forma palabras y léelas</p> <p>- Recorta y pega las letras y palabras en</p>



El juego simbólico: periodo pre-operacional

<p>- Escribir: generar ideas para escribir</p>		<p>materiales: fósforos, paletas, papel, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">- Crear oraciones a partir de una palabra o un dibujo.- Ordenar las silabas y oraciones- Realizar las actividades del libro	<p>Tarjetas Cartulinas Lápiz Borrador Pinturas Marcadores</p>	<p>estudio.</p> <ul style="list-style-type: none">- Rellenan con diversos materiales las letras- Crea oraciones a partir de una palabra o dibujo.- Ordena las silabas.- Realiza las actividades.
--	--	---	---	---



CONCLUSIONES

- El trabajo desarrollado puede servir como un instrumento valioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.
- Desterrar los métodos de enseñanza tradicionales por considerarlos negativos en el desarrollo intelectual de los estudiantes.
- El juego es una actividad espontánea del niño que se debe aprovechar para conducirlo hacia la verdad y el conocimiento.



RECOMENDACIONES

- Crear la necesidad a fin de que, posteriores trabajos continúen en esta línea de investigación.
- Ampliar el caudal de juegos que permitan acercar al estudiante al objetivo final, que es la educación.
- Dejar acentuada la posibilidad para que los futuros maestros sigan utilizando el juego como un recurso más de aprendizaje en sus estudiantes.



El juego simbólico: período pre-operacional

ANEXOS



ANEXO N° 1

DISEÑO DE LA TESINA

TEMA:

“El juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el lenguaje: período pre-operacional”

PROBLEMA:

Los docentes deben tener siempre presente el valor educativo del juego en el desarrollo infantil, también deben pensar y planificar una gran cantidad de actividades que faciliten el aprendizaje del lenguaje, ya que éste es la manifestación de cómo las personas pueden usar símbolos en lugar de objetos, acciones, sentimientos y pensamientos. Además el juego favorece en los niños y niñas el desarrollo de sus capacidades y su equilibrio personal, también potencia actitudes y valores; por lo que sus capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en el que los niños y niñas experimenten, observen y solucionen problemas utilizando cualquier tipo de lenguaje.

OBJETIVOS:

GENERAL:

-Establecer la importancia del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el período pre-operacional.

ESPECÍFICOS:

- Describir el comportamiento de los niños y niñas en el período pre-operacional.
- Identificar el juego simbólico como estrategia de la enseñanza del lenguaje en el periodo pre-operacional.
- Identificar las fases del juego simbólico en el aprendizaje del lenguaje.

MARCO TEÓRICO:

EL JUEGO

La palabra juego proviene del latín iocus, que significa, diversión, broma.



El juego simbólico: período pre-operacional

El Diccionario de Ciencias de la Educación, (Arranza J.) lo define como: “Actividad lúdica que comparte un fin en sí misma con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco”.

Actualmente el juego se plantea como una actividad que ofrece oportunidades excelentes para el desarrollo del niño, tanto en su modalidad de juego libre como en juego organizado, ya que éste también forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Piaget, clasifica a los juegos en cuatro categorías: motor, correspondiente al período sensorio-motor; simbólico, correspondiente al período pre-operacional o representativo; de reglas, perteneciente al período operatorio y de construcción, correspondiente tanto al período operatorio como del formal.

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, etc. 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.

El juego no consiste únicamente en imaginar, sino que el habla acompaña el juego, ya que los niños mientras interpretan están hablando y compartiendo sus fantasías con otros niños, fomentando su socialización y contribuyendo a la adquisición de conocimientos, hábitos, destrezas, normas; a demás potencia la actividad del niño para facilitar su independencia, despierta la creatividad y la iniciativa, favorece su imaginación y cubre ciertas necesidades del niño.

Las capacidades motrices de los niños y niñas se desarrollarán con muchas actividades y momentos de juego, las de mayor precisión se trabajarán en el aula manteniendo su carácter lúdico; las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se



El juego simbólico: período pre-operacional

estimularán cuando los niños experimenten, observen y solucionen problemas utilizando el lenguaje oral, gestual o gráfico; y las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que los niños participen en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que puedan compartir y desenvolverse autónomamente.

Al realizar cualquier actividad lúdica se debe permitir e incentivar a los niños a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, excepto las que requieran un mayor nivel de atención y focalización; tanto en el hogar como en la escuela son varias las aplicaciones de las actividades lúdicas en pro del desarrollo armónico de los niños, siendo el juego el canal de las manifestaciones creativas y culturales por donde transita la infancia.

El lenguaje permite al niño adquirir un progresivo conocimiento de los sonidos que escucha en su medio ambiente; repitiéndolos y ordenándolos empieza a comprender que a través de ellos puede expresar sus deseos, primero hace y repite con gran placer sus propios gorgoritos y vocalizaciones y luego imita ruidos, sonidos y palabras que oye en su entorno, esta adquisición de palabras que después se convierten en frases, es lo que llamamos lenguaje que consiste en un doble proceso de comprensión de estos símbolos y su utilización para expresar ideas, sentimientos y acciones.

El niño juega, platica y reproduce con el juego situaciones que le han impresionado y al reproducirlas enriquece su experiencia y su conocimiento, por lo que el lenguaje contribuye a la *asimilación y acomodación de su experiencia*, transformando en el juego todo lo que en la realidad le puede ser penoso y haciéndolo soportable e incluso agradable.

El Período Pre-operacional va desde los dos hasta los siete años, aquí 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; en este período el pensamiento es simbólico, puesto que para referirse a la



realidad se utiliza referentes como el lenguaje; también es egocéntrico, ya que no es capaz de adoptar la perspectiva ajena, y también es un pensamiento guiado por la percepción y no por operaciones mentales que siguen las leyes de la lógica.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:

-¿Cuál es la importancia que tiene el juego simbólico como estrategia de aprendizaje para los niños en la etapa Pre-operacional?

METODOLOGÍA:

El tipo de estudio será descriptivo, se utilizará como técnica la investigación bibliográfica, e instrumentos como textos e información bibliográfica de internet.

CRONOGRAMA:

ACTIVIDADES	TIEMPO															
	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL			
	S 1	S 2	S 3	S 3	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
1. Elaboración del protocolo de tesis	X	X														
2. Presentación y aprobación del diseño					X	X										
3. Diseño de las herramientas de Investigación					X	X	X									
4. Validación de las Herramientas					X	X	X									
5. Investigación Bibliográfica			X	X	X	X	X	X								
6. Redacción de Capítulos						X	X	X	X	X	X	X	X			
7. Presentación al director de la Tesina para la revisión final												X	X			
8. Redacción y presentación del informe final													X	X	X	X



BIBLIOGRAFIA:

- Arranza J. (s/f). Juegos al aire libre: Educación Infantil y Primaria, (ESCUELA ESPAÑOLA) España. pág. 9
- Escuela para Maestros (2007). Enciclopedia de Pedagogía Práctica. (LEXUS), España. págs. 334, 340
- Ivern A. (2001). ¿A qué jugamos?: El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, (BONUM), Buenos Aires.
- Manual del Educador (2001). Recursos y Técnicas para la Información en el Siglo XXI: El Educando y el Centro Educativo, (PARRAMON), España. págs. 165, 209
- Piaget, J. (1920). "Psicología del Niño", Ediciones Morata, S.A. Madrid.



ANEXO N° 2

ADQUISICIÓN DE NOCIONES EN EL PERÍODO PRE-OPERACIONAL NOCIONES PARA NIÑOS DE DOS A CUATRO AÑOS

¿Cómo están los siguientes objetos?



torcido



recto



encendida



apagada



nueva



vieja



abierto



cerrado



desordenado



ordenado



grande



pequeño



cómodo



incómoda



caliente



frio



NOCIONES PARA NIÑOS DE CUATRO A SIETE AÑOS

¿Describe las siguientes acciones?



adelantar



torcer



atropellar



chocar



acelerar



frenar



aterrizar



despegar



flotar



hundirse



derretirse



congelar



pescar



cazar



bucear



escalar



remar



tomar el sol



tiritar



despedirse



regalar



ANEXO Nº 3

DESARROLLO DEL PERIODO PRE-OPERACIONAL MEDIANTE EL JUEGO



Niños de dos y tres años imitando a papá y a mamá



Niños encargados de guiarnos dentro de la institución



El juego simbólico: período pre-operacional



El juego mediante la representación de un objeto en niños de cuatro años



Niños del kínder "C" y su desarrollo del lenguaje mediante una canción



El juego simbólico: período pre-operacional



Clase de lenguaje mediante el juego en niños de cinco años



El aprendizaje en niños de seis años a través del juego



El juego simbólico: período pre-operacional



El juego como medio de diversión en niños de siete años



Nosotras como trasmisoras del aprendizaje en el aula



ANEXO N° 4

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL TEST DE ZIMMERMAN

Para Luria, el área responsable del análisis y síntesis de los sonidos del habla y del lenguaje, es la zona temporal superior del hemisferio izquierdo dividida en dos subáreas, la subárea responsable de la articulación o lenguaje expresivo es la zona senso-motora y la otra subárea responsable de la comprensión se la conoce como sensitiva aferente (afuera – adentro) se encuentra en la parte más inferior de la citada zona.

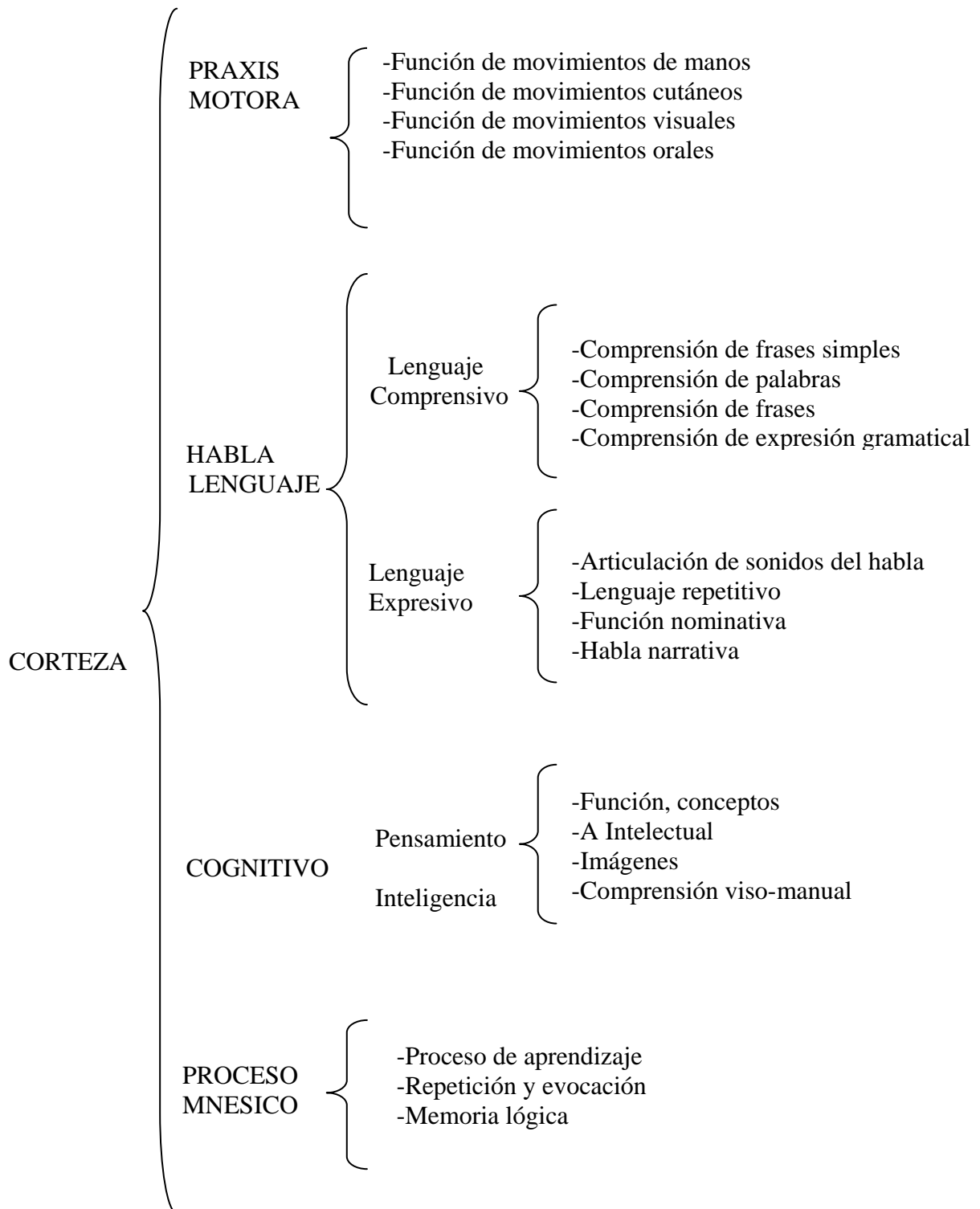
En la práctica el test del lenguaje de **Zimmerman** investiga estas dos funciones generales- globales que son el habla receptiva llamada también comprensiva – sensitiva y el habla motriz expresiva o eferente, cabe mencionar que las distintas formas de lenguaje citadas están íntimamente ligada a su organización psicológica lo que hace ver que para llegar a niveles altos de expresión tendrá que desarrollarse el lenguaje en toda su magnitud, dicho de otra manera el sujeto avanzado en edad tendrá más vocabulario, mejor articulación, consistencia y capacidad intelectual del lenguaje.

Dentro de la función de la corteza cerebral existen cuatro funciones complejas que son:

1. Las funciones motoras, llamadas praxis.
2. Las funciones lingüísticas del habla y o lenguaje.
3. Las funciones cognitivas compuestas por el pensamiento y la inteligencia.
4. Las funciones o procesos Mnesicos en los cuales están incluidos los procesos de aprendizaje, la retención, la evocación y la memoria lógica.



El juego simbólico: período pre-operacional





Características:

- Mide capacidad lingüística, empieza desde un año hasta seis y medio y siete años.
- Tiene cuarenta ítems de comprensión auditiva, a partir del primer año.
- Tiene cuarenta ítems en habilidad verbal, hasta los siete años.

Reglas:

- Cuando no se cumpla tres ítems seguidos se suspende la prueba.
- Si se cumple dos y pasa a una siguiente pasa la prueba.
- Comete errores a partir de los cinco y tiene cinco años está normal.

Evaluación cuantitativa:

- Sumar el puntaje de toda la prueba.

Evaluación cualitativa:

- Nos sirve para ubicarle en qué edad de desarrollo está (Edad del desarrollo del lenguaje).

EJEMPLO:

- Un niño de cinco años, se le baja un año y medio, es igual a tres años y medio, si no puede los ítems de esta edad se le baja medio año, es igual a dos años y medio.

FÓRMULA:

Habilidad verbal x 12m Se suma y se divide = Edad

Capacidad auditiva para dos Lingüística



BIBLIOGRAFIA

- Arango, M. Infante, E. López, M. (1997). *“Juguemos con los niños”*. Ediciones Gamma, S.A. Santa Fe-Bogotá, 2ª edición.
- Chil, D. (1975). *“Psicología para los docentes”*. Editorial Kapelusz, Buenos Aires.
- De Zubiría, M (1998) *Pedagogías del siglo XXI: mentefactos I, “El arte de pensar para enseñar y de enseñar para pensar”* Vega Impresos. Colombia
- Diccionario en imágenes para niños, *“El Imaginario”* (1997), Ediciones SM. Madrid
- Escuela para Maestros (2007). *Enciclopedia de Pedagogía Práctica* Lexus. Impreso por Grafos S.A. Barcelona- España.
- Flores, M. (s/f) *“Creatividad y Educación”*. Editorial San Marcos. Colombia.
- Gutiérrez, R. (1997). *“El juego de grupo como elemento educativo”*. Editorial C.C.S. Quito-Ecuador.
- Raths, L., et. al, (2006) *“Como enseñar a Pensar. Teoría y Aplicación”*, Editorial Paidós. Buenos Aires
- Manual del Educador (2001) *El educando y el centro educativo.”Recursos y técnicas par la información en el siglo XXI”*. Barramón Ediciones S.A. Barcelona-España. Volumen 2.
- Manual de juegos (s/f). Grupo Océano. Editorial Océano. Barcelona-España



El juego simbólico: período pre-operacional

- Quizhpe, A. Bojorque, E. Martínez, C. (2001). “*Jugando a vivir. El juego y su influencia en el desarrollo infantil*”. Edición Offset Atlántida, Cuenca-Ecuador.
- Luria, Test de Lenguaje de Zimmerman.
- El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje s/f. Disponible en: http://www.google.com.ec/search?hl=es&q=estrategias+en+la+utilizaci%C3%B2n+del+juego&meta=&aq=f&aql=&aqi=&oq=&gs_rfai= .Descargado en abril de 2010
- Martínez, I. *El juego simbólico*, Disponible en: <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegosimbolico/eljuegosimbolico.html> . Descargado en marzo de 2010.
- Piaget. *Los estadios del desarrollo humano*. Disponible en: http://www.wikilearning.com/monografia/el_desarrollo_e_involucion_de_la_conducta-los_estadios_del_desarrollo_humano/16626-2. Descargado en enero de 2010
- Santamaría, S. *Desarrollo del lenguaje y evolución*”, publicado en: <http://www.monografias.com/trabajos16/desarrollo-del-lenguaje/desarrollo-del-lenguaje.shtml>. Descargado en febrero de 2010.
- Fotografías tomadas a los niños del nivel inicial de la” Unidad Educativa Borja”. Adjuntamos la debida autorización de la Lcda. Fabiola Cárdenas Directora del plantel.
- Fotografías tomadas a niños de dos y tres años con el consentimiento de la Sra. Deisy Ayora madre de los menores.