

JUEGO SIMBÓLICO: REFLEXIONES DESDE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA
¿DE QUÉ MANERA LA REFLEXION SOBRE LA PROPIA PRÁCTICA, APORTA EN LA
COMPRESION DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO
JARDIN DEL COLEGIO CUNDINAMARCA. I.E.D.?

MARÍA DEL PILAR FORERO RODRÍGUEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BOGOTÁ
2018

JUEGO SIMBÓLICO: REFLEXIONES DESDE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

¿DE QUÉ MANERA LA REFLEXION SOBRE LA PROPIA PRÁCTICA, APORTA EN LA
COMPRESION DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO
JARDIN DEL COLEGIO CUNDINAMARCA. I.E.D.?



MARÍA DEL PILAR FORERO RODRÍGUEZ

Proyecto de investigación para optar por el título de Magister en Educación

Tutora
Dra. SANDRA MARCELA DURÁN CHIAPPE

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BOGOTÁ
2018

Nota de aceptación

Firma del tutor

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Bogotá D.C., Febrero del 2018

Dedicatorias

Agradezco a mi familia por su apoyo incondicional, y darme fuerzas para no desfallecer ante las dificultades presentadas y por brindarme su apoyo incondicional en estos dos años de maestría.

A mis maestros y amigos por compartir sus conocimientos ya que cada uno aportó en lo personal y laboral.

Agradecimientos


En primer lugar quiero agradecer a la Universidad Pedagógica Nacional por haber promovido en mí una transformación académica.

A mi tutora Sandra Marcela Durán, por su paciencia, apoyo constante, su disposición, su gran conocimiento, por su calidad humana, y guiarme en esta investigación para que este sueño se hiciera realidad.

A los docentes de la universidad que gracias a sus seminarios lograron movilizar mis saberes, reflexionar, cuestionarme de mi labor docente e innovar mi práctica pedagógica.

A mis compañeros de maestría con los cuales compartí momentos maravillosos y los cuales compartieron sus conocimientos.

A la institución educativa Cundinamarca I.E.D. a los padres de familia, los niños y niñas del grado Jardín por permitir la realización de este proyecto.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Excellence in Education</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 4	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Juego simbólico: Reflexiones desde mi práctica pedagógica ¿De qué manera la reflexión sobre la propia práctica, aporta en la comprensión del juego simbólico en los niños y niñas del grado Jardín del colegio Cundinamarca. I.E.D.?
Autor(es)	Forero Rodríguez, María del Pilar
Director	Durán Chiappe, Sandra Marcela
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018, 182 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	JUEGO SIMBÓLICO, PRÁCTICA PEDAGÓGICA, AMBIENTE, REFLEXIÓN

2. Descripción
<p>Tesis de grado que reconoce la importancia de la reflexión sobre y desde la propia práctica y las transformaciones que se pueden generar, a partir de las propuestas pedagógicas construidas en torno al juego simbólico en la primera infancia.</p>

3. Fuentes
<p>Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2011). El juego simbólico. Barcelona: GRAÓ. Cárdenas, A. (2011). Piaget: Lenguaje, Conocimiento y Educación. Revista Colombiana de Educación. (60), 71-91.</p>

- Contreras, J., & Pérez, N. (2010). Investigar la experiencia Educativa. Barcelona: Ediciones Morata
- Glanzer, M. (2000). El juego en la niñez: un estudio de la cultura lúdica infantil. Buenos Aires: AIQUE
- Martín, M., & Durán, S. (2016). Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. Revista Latinoamericana de Educación Infantil. 5 (1), 85-96.
- Michelet, A. (2001). El juego del niño: avances y perspectivas. Quebec : OMEP
- Piaget, J. (1973). La formación del símbolo en el niño. México, D.F.: Fondo de cultura económica.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1976). Génesis de las estructuras lógicas elementales. Buenos Aires: Guadalupe.
- Schön, D. (1992). La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Barcelona: Paidós.
- Tardif, M. (2004). Los saberes del docente y su desarrollo profesional. Madrid: Narcea Ediciones.

4. Contenidos

A la autora le interesa contar un poco al lector qué es lo que encontrará en este trabajo, y cómo estará organizado: En el capítulo primero la pregunta, el planteamiento del problema y la justificación horizonte de este estudio, a partir de las motivaciones personales y laborales que la llevan a realizar esta investigación; continuando con el marco teórico, el diálogo con los autores, por lo que es necesario reconocer y comprender los aportes que han hecho otros y que han movilizad los saberes permitiendo reflexionar o cuestionarse sobre el mismo.; para hacerlo, este apartado se divide en los siguientes el símbolo y el signo, los cuales permitieron comprender la complejidad del juego simbólico y los lugares desde los cuales se ha venido abordando; el juego visto desde las diferentes perspectivas, psicológica, educativa y sociocultural; el saber de la experiencia, diálogo que se espera le dé norte al análisis de la información.

En el capítulo dos se muestra cómo este proyecto de investigación se enmarca en una metodología cualitativa de un tipo de investigación- acción, desarrollando los ciclos de planeación, , acción, observación y reflexión de la práctica pedagógica que utiliza técnicas e instrumentos para la recolección de la información como: la observación, el diario de campo, las videograbaciones y el ejercicio interpretativo de los relatos fruto de las propuestas realizadas, además de desarrollar en qué consiste cada uno de estos aspectos que dé valor a lo observado y comprendido. Luego viene el análisis orientado por las preguntas de investigación, y estructurado según las categorías emergentes ya realizado todo lo anterior, se presentan al lector las conclusiones, reflexiones, que se pueden extraer de lo realizado.

5. Metodología

Esta investigación se enmarca en una metodología cualitativa de un tipo de investigación acción, desarrollando los ciclos de planeación, observación, acción y reflexión de la práctica

pedagógica que utiliza instrumentos y técnicas para la recolección de la información, la observación el diario de campo, las videograbaciones y el ejercicio interpretativo de los relatos producto de las propuestas realizadas, desarrollar en qué consiste cada uno de estos aspectos que dé valor a lo observado y comprendido. Luego, viene el análisis orientado por las preguntas de investigación, y estructurado según las categorías emergentes.

6. Conclusiones

De los objetivos: El primer objetivo específico estaba encaminado a reflexionar sobre y desde la propia práctica, en los hallazgos se pudo vislumbrar cómo se enriqueció y transformó la misma, esto posibilitó a la maestra una movilización de saberes, en los cuales reflexionó, cuestionó e interpeló sus prácticas pedagógicas, pues anteriormente veía el juego como un instrumento para adquirir contenidos y se realizaban actividades para ese fin, pues ya se tenían preestablecidas las dinámicas que se realizaban en el aula de clase y en algunas ocasiones se resistía al cambio, por eso, reflexionar le brindó la posibilidad a la maestra de detenerse un momento, generar interrogantes y expectativas, entre otros, que permitieron pensar por qué antes veía el juego como un fin para enseñar contenidos; esto se visualizaba en las actividades diarias generadas por la presión que se tiene en la mayoría de las instituciones de preparar a los niños para la primaria. Dentro de las reflexiones se develó la importancia que tiene para la maestra el proceso de planeación, lo que posibilitó realizar propuestas de manera coherente y organizada, esta se realizó a partir del conocimiento y observación de los niños y las niñas; para ello se reconoció sus necesidades e intereses. Por lo anterior, es importante que sea flexible y que permita re pensar, re significar, volver a proponer, siempre sujeto a cambios y transformaciones. Por lo tanto, es fundamental tener claridad de los propósitos, en este caso en pensar qué se quería, cómo hacerlo y para qué hacerlo.

En cuanto al segundo objetivo específico que era caracterizar el juego simbólico y el ambiente en el juego, se pudo vislumbrar que a partir de las diferentes reflexiones en cuanto al juego simbólico y la experiencia, se posibilitó el diseño de ambientes con el fin de enriquecer el mismo. Estos escenarios de juego les permitieron a los niños realizar diferentes interacciones con los distintos objetos como explorar, significar y descubrir, posibilitando múltiples interacciones. En los hallazgos se observó cómo el diseño de ambientes se convirtió en un potenciador para elaborar la simbología y esto posibilitó a los niños y niñas hacer asociaciones mentales, comprender e interpretar su realidad, transformarla a través de las diferentes experiencias, donde ellos manifestaron emociones al interactuar con el lugar y expresaron, sorpresa, alegría, corrían, saltaban, reían, se desplazaban por todo el espacio, por lo que se notaba la algarabía en sus gestos y palabras al interactuar con los diferentes elementos y la infinidad de posibilidades en sus relaciones con el espacio, con los objetos y con sus pares.

Adicional a lo anterior, se evidenció en los diferentes ambientes cómo los niños asumían otros roles, es decir, el jugar a ser otro les permitió crear, imaginar y poner a prueba sus imágenes mentales, lo que se percibió en cada propuesta; por ello, se hizo latente que el juego de los niños y niñas en cada nuevo espacio diseñado se volviera más complejo, creaban unos

guiones de sus juegos, lo que enriquecía su comunicación e interacción con sus pares; los niños desplegaron toda su imaginación y creatividad, propiciaron múltiples posibilidades con los objetos con los cuales interactuaban, evocaban situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes en el momento; además, como los niños pasaban de lo real a lo proyectado, otorgaban a los objetos variados significados, permitiendo además diferentes intercambios comunicativos en su relación con el otro; aquí se observó cómo unas fichas, bloques o una caja se resignifican en el juego y la simbología que los niños le daban a los diferentes objetos, donde una caja podía ser una cama, una tira de papel, una cobija, un cono de cartón, una deliciosa comida; un aro podía ser una manguera, o las ventanas o puertas de una casa. Ahora bien, trabajar bajo la metodología cualitativa le permitió a la maestra acercarse a la comprensión de los sentidos y significados que se da a las prácticas y la forma en que acompañó el juego evidenciando este desde los sentidos y significados que se otorga a las acciones, lo que le permitió interpelar y cuestionarse. A través de este estudio se generó una reflexión constante frente a la labor y por ello la manera de observar el juego se transformó.

En las diferentes propuestas se logró demostrar que los niños y las niñas en sus juegos espontáneos y a través de los diseños de ambientes para el juego simbólico, realizaron múltiples interacciones en un continuo intercambio y construcción de significados, mientras estaban sumergidos en un mundo propio de su edad, pues a través del juego imaginaron crearon, interactuaron con el otro.

Elaborado por:	María del Pilar, Forero Rodríguez
Revisado por:	Sandra Marcela, Durán Chiappe

Fecha de elaboración del Resumen:	19	02	2018
------------------------------------------	----	----	------

Tabla de contenido

1.	Introducción	15
2.	Planteamiento del problema	20
3.	Justificación.....	24
4.	Marco teórico	29
4.1	El signo y el símbolo en el juego simbólico	30
4.2	El juego simbólico visto desde diferentes perspectivas.....	38
4.3	El juego simbólico desde la perspectiva psicológica.....	38
4.4	El juego simbólico visto desde la perspectiva educativa.....	43
4.5	El juego simbólico visto desde la perspectiva social y cultural	54
4.6	Saber de la experiencia docente.....	58
5.	Enfoque metodológico	69
5.1	Objetivos.....	69
5.1.1	Objetivo general	69
5.1.2	Objetivos específicos.....	70
5.2	La investigación sobre la propia práctica es un tipo de investigación -acción.....	70
5.2.1	La planificación.....	71
5.2.2	La acción	73
5.2.3	La observación	73
5.2.4	La reflexión	74
5.3	Momentos de la investigación	76

5.4	Técnicas e instrumentos de recolección de información	77
5.4.1	La observación	78
5.4.2	Videograbaciones	78
5.4.3	Diario de campo	79
5.5	Contexto.....	80
5.6	Población	81
6.	Experiencias de juegos simbólicos, narradas en relatos.....	84
6.1	Cómo fue el proceso de la construcción de planimetrías	117
6.2	Construcción de categorías inductivas	122
7.	Resultados de la investigación	123
7.1	Análisis de la información.....	123
7.2	Reflexión de la maestra desde la propia práctica	124
7.2.1	La maestra piensa y prepara los objetos para realizar la actividad	126
7.2.2	La maestra reflexiona acerca de la actividad anterior y planea.....	128
7.3	¿Qué caracteriza el juego simbólico, qué papel cumple el ambiente?	132
7.3.1	Los niños expresan emociones a partir de los ambientes diseñados	136
7.3.2	La maestra invita a los niños a desplazarse libremente por el ambiente.....	139
7.3.3	Los roles que asumen los niños y las niñas en el juego simbólico.....	141
7.3.4	Los objetos que se resignifican dentro del juego	146
7.3.5	La construcción con material en el juego simbólico	150
7.3.6	La solución de problemas en el juego simbólico	152
7.4	¿Cómo acompaña la maestra el juego simbólico?.....	154

7.4.1	Se acompaña desde la construcción de normas.....	155
7.4.2	Se acompaña desde la mediación	156
7.4.3	Se acompaña desde la observación y escucha.....	157
8.	Consideraciones finales.....	161
9.	Referencias.....	171
10.	Anexos.....	175

Lista de figuras

<i>Figura 1.</i> Diseño de ambiente juguemos a ser	85
<i>Figura 2.</i> Diseño de ambiente imaginamos y transformamos	91
<i>Figura 3.</i> Diseño de ambiente explorando e imaginando	99
<i>Figura 4.</i> Diseño de ambiente construimos, destruimos y transformamos.....	107
<i>Figura 5.</i> Diseño de ambiente explorando ando	112
<i>Figura 6.</i> Planimetría rincones.....	119
<i>Figura 7.</i> Planimetría espiral.....	120
<i>Figura 8.</i> Planimetría telas.....	120
<i>Figura 9.</i> Planimetría colchonetas	121
<i>Figura 10.</i> Planimetría telaraña.....	122
<i>Figura 11.</i> Diseño de ambiente para el juego	131
<i>Figura 12.</i> Resignificando objetos	131
<i>Figura 13.</i> Niñas de Jardín resignificando objetos	134
<i>Figura 14.</i> Niños Jardín jugando e imaginando.....	134
<i>Figura 15.</i> Explorando ando niños Jardín.....	135
<i>Figura 16.</i> Expresando emociones.....	137
<i>Figura 17.</i> Los niños se desplazan libremente	140
<i>Figura 18.</i> Juegos de roles niños y niñas grado Jardín	142
<i>Figura 19.</i> Juegos de roles grado Jardín	143
<i>Figura 20.</i> Niños grado Jardín	144
<i>Figura 21.</i> Explorando e imaginando	147
<i>Figura 22.</i> Resignificando objetos grado Jardín	147

<i>Figura 23. Imaginando y creando</i>	148
<i>Figura 24. Descubriendo y explorando</i>	149
<i>Figura 25. Construyendo y transformando</i>	151
<i>Figura 26. Hacemos nuevos amigos niños y niñas grado Jardín</i>	155
<i>Figura 27. Solucionamos los inconvenientes niños y niñas Jardín</i>	156
<i>Figura 28. Construyendo una casa niños y niñas de Jardín</i>	158
<i>Figura 29. Construimos y transformamos niños grado Jardín.....</i>	159

1. Introducción

Son varias las razones que pueden argumentar la importancia de este trabajo de investigación, a partir de motivaciones personales y de la experiencia como docente, en colegios del Distrito y privados, donde se ha evidenciado que en algunas instituciones no se le da la suficiente importancia al juego simbólico en la educación inicial es así que el presente documento tiene como propósito. Reconocer la importancia de la reflexión sobre y desde la propia práctica y las transformaciones que se pueden generar, a partir de las propuestas pedagógicas construidas en torno al juego simbólico en la primera infancia

Los objetivos específicos son: Caracterizar el juego simbólico a partir de referentes teóricos-prácticos que aportan a la comprensión de la propia práctica, del ambiente, y el lugar del maestro en el juego.

Establecer ¿qué lugar ocupa en la práctica docente el ambiente, en el desarrollo del juego simbólico?

Asimismo es de vital importancia conocer cómo es comprendido el juego desde la experiencia personal de la autora, para ello relata su experiencia como docente, la cual comenzó desde el momento en que decidió ser maestra; entonces, llegan a su memoria recuerdos inolvidables cuando jugaba con sus hermanos a la profesora, les reunía en el patio de su casa y les enseñaba los números y las letras... eran momentos agradables que fueron significativos.

Cuando terminó el bachillerato, comenzó a indagar sobre las diferentes universidades para realizar la licenciatura, es así como decidió estudiar en la Universidad de San Buenaventura, en la sede que tenían en el sur, en la jornada de la noche, pero debido a problemas económicos decidió estudiar y trabajar al mismo tiempo, afortunadamente su hermana tenía un Jardín pequeño donde solo tenía tres niveles: Párvulos, Pre Jardín y Jardín. En consecuencia, tuvo la

oportunidad de trabajar allí con los niños de Párvulos mientras iba estudiando; aunque esto requería de un gran esfuerzo personal, este escenario permitió relacionar la teoría con la práctica, lo que le brindó mejor desempeño tanto en la universidad como a nivel laboral.

En el Jardín tenía la libertad de realizar sus clases de manera autónoma y fue realizando las actividades que aprendía en la universidad, eran actividades muy lúdicas donde los niños se divertían; recuerda el primer día en que comenzó a trabajar con los niños, pues la inseguridad la invadía en relación a la forma en que debía interactuar con ellos; adicional a lo anterior, las reuniones con los padres de familia la llenaban de miedo e incertidumbre, porque aún no contaba con la experiencia suficiente, pero a medida que iba conociendo a los niños y niñas, al interactuar con ellos, sus risas, su alegría, cada nuevo descubrimiento afianzaba en ella su intención de ser maestra. Allí trabajó durante siete años, esto le permitió adquirir experiencia, después comenzó a trabajar en un colegio privado, allí fue maestra de primaria, grado primero pero fue una experiencia no tan agradable, en esa institución se reflejaba una competencia entre las maestras, es decir, las que más llenaban cuadernos y enseñaban más contenidos y tenían un buen manejo de grupo tenían cierto estatus, mientras los niños permanecían sentados haciendo planas, dibujos y en perfecta quietud. Por lo anterior, el ambiente laboral era tan complejo; la directora apoyaba esto porque los padres se sentían orgullosos de que sus hijos de cinco años ya sabían leer y escribir, esto la cuestionaba, pero necesitaba el trabajo y decidió continuar por ese año, después se presentó a la Secretaría de Educación, allí comenzó a trabajar de provisionalidad como docente de preescolar.

La situación en la escuela del Distrito fue diferente, la Coordinadora cuando llegó le manifestó que no estaba de acuerdo con las planas, que a ella le gustaba las actividades de juego, que se trabajaran los hábitos y el esquema corporal a través de actividades lúdicas, lo que le

pareció muy interesante; el ambiente en la escuela era muy agradable, contaba con excelentes compañeros, los padres de los niños no tenían suficientes recursos económicos, pero colaboraban en las actividades realizadas.

Es así como trabajó en otras instituciones del Distrito donde se tenían diferentes metodologías y la forma de ver el juego era diferente; en unas se trabajaba más los hábitos, el esquema corporal, la lúdica, en otros estaban más preocupados por enseñar contenidos y demostrar resultados. Después fue nombrada docente de planta y hace once años está laborando en la institución, gracias a ello tuvo la oportunidad de comenzar una maestría en la Universidad Pedagógica Nacional, lo cual le ha permitido a través de los diferentes seminarios, cualificar la práctica pedagógica y movilizar los conocimientos.

A través del trabajo de investigación, la maestra investigadora evidencia el juego de otra manera, porque antes lo veía como un fin para enseñar contenidos y pensaba que estaba haciendo las cosas bien, pero ahora ve el juego de diferente manera, como un fin en sí mismo que le permite a los niños y las niñas potenciar sus habilidades, mientras están inmersos en mundo propio de su edad.

A partir de las diferentes experiencias en las instituciones donde ha laborado, observó las maneras de ver el juego. En algunas instituciones educativas solamente se ve el juego “instrumentalizado” que sirva para cumplir algunos objetivos; la institución donde trabaja no es la excepción, aún se continua con los contenidos temáticos, números, letras, dictados y el juego es relegado a un segundo plano, por esta razón empieza a cuestionar y reflexionar sobre el papel que desempeñan los maestros en cada una de las acciones que los niños y niñas realizan, y por ello surgió la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la reflexión sobre la propia

práctica, aporta en la comprensión del juego simbólico en los niños y niñas del grado Jardín del colegio Cundinamarca. I.E.D.?

Teniendo en cuenta lo anterior, el presente proyecto de investigación hace referencia al juego simbólico por su inmensa riqueza y complejidad, y el papel del ambiente para enriquecer el mismo. En la educación inicial es primordial brindar múltiples experiencias para el juego, razón por la cual se establece que el mismo es visto como una posibilidad para que niños y niñas construyan identidad, logrando fortalecer sus habilidades (cognitivas, biológicas, afectivas, sociales). A veces se desconoce la inmensa riqueza que tiene el juego simbólico, pues por medio de él los niños y las niñas se comunican, se relacionan, comparten y disfrutan; asimismo, aprenden, porque es la forma en que ellos interactúan y exploran su entorno inmediato, lo que les permite expresar alegrías, deseos, fantasías, temores, revivir situaciones agradables o desagradables, socializar con sus pares, estimulando todos sus sentidos y enriqueciendo su creatividad e imaginación; además, ellos deciden y eligen sus juegos, con quienes quieren jugar, los espacios y los momentos cuando quieren entrar y salir del juego, lo que permite a los niños construir relaciones con los otros, permitiendo enriquecer sus habilidades comunicativas y el desarrollo de sus potencialidades. Por lo anterior, se considera primordial que desde la escuela se brinden espacios enriquecidos donde los niños sean protagonistas y les den muchas posibilidades a los lugares ofrecidos, potenciando sus habilidades a partir de sus propios descubrimientos.

Cabe señalar que con este proyecto de investigación se buscó aportar a la comprensión e importancia del juego simbólico y el ambiente como dispositivo para potenciarlo, y como acompaña el docente el mismo. A la autora le interesa contar un poco al lector qué es lo que encontrará en este trabajo y cómo estará organizado: En el capítulo primero la pregunta, el

planteamiento del problema y la justificación horizonte de este estudio, a partir de las motivaciones personales y laborales que la llevan a realizar este estudio; continuando con el marco teórico el diálogo con los autores, por lo cual es necesario reconocer y comprender los aportes que han hecho otros y que han movilizado los saberes permitiendo reflexionar o cuestionarse sobre el mismo; para hacerlo, este apartado se divide en los siguientes temas: El símbolo y el signo, los cuales permitieron comprender la complejidad del juego simbólico y los lugares desde los cuales se ha venido abordando; el juego visto desde las diferentes perspectivas, psicológica, educativa y sociocultural; el saber de la experiencia, diálogo que se espera le dé norte al análisis de la información.

Seguidamente, en el capítulo dos se muestra cómo este proyecto de investigación se enmarca en una metodología cualitativa de un tipo de investigación- acción, desarrollando los ciclos de planeación, observación, acción y reflexión de la práctica pedagógica, que utiliza técnicas e instrumentos para la recolección de la información como, el instrumento del diario de campo, las videograbaciones y la técnica de la observación y la técnica interpretativo de los relatos fruto de las propuestas realizadas, además de desarrollar en qué consiste cada uno de estos aspectos que dé valor a lo observado y comprendido. Luego, viene el análisis orientado por las preguntas de investigación, y estructurado según las categorías emergentes; ya realizado todo lo anterior, se presentan al lector las conclusiones, reflexiones y proyecciones que se pueden extraer de lo realizado.

2. Planteamiento del problema

Para el desarrollo de esta investigación se contextualiza al lector con una explicación sobre el concepto de juego y los referentes teóricos que lo sustentan. El juego ha sido estudiado por diferentes disciplinas, debido a que es fundamental para el ser humano. Ha estado presente en todas las culturas, las cuales le han dado un significado especial; es la forma en que los niños y las niñas (especialmente) se comunican, manifestando sus emociones, alegrías, tristezas y fantasías. Además, es una actividad libre y placentera que produce entretenimiento, así como diversión, porque le permite a los niños y las niñas construir identidad, conocerse a sí mismos, tener autonomía, formar su personalidad y socializar con sus pares. El juego posibilita crear vínculos afectivos para potenciar sus habilidades, así se logra un desarrollo integral. El niño necesita jugar, porque a través de esta actividad, indaga, descubre, asimila y comprende el mundo que lo rodea. Además, contribuye a su desarrollo cognoscitivo, físico, emocional y social. Sin embargo, se observa que en la mayoría de las instituciones educativas no se le ha dado la importancia que se merece, en realidad, se le ha dado prioridad a las exigencias curriculares.

En este orden de ideas. Esta investigación, pretende dar respuesta a la siguiente pregunta: ¿De qué manera la reflexión sobre la propia práctica, aporta en la comprensión del juego simbólico en los niños y niñas del grado Jardín del colegio Cundinamarca. I.E.D.?

Esta investigación surge a partir de motivaciones personales y de la experiencia como docente, en colegios del Distrito y también privados, asimismo, del diálogo que se tuvo con colegas, que han permitido hacer una observación detallada en torno al juego y cómo este es visto por padres, docentes y directivas; con diferentes fines: Enseñar contenidos, validar

prácticas educativas, otorgar premios o castigos, tanto en la escuela como en el hogar, en el juego libre y espontáneo y en las horas de descanso.

Ahora bien, aunque los docentes conocen la importancia del juego para los niños y las niñas, en su accionar en el aula se ve poco reflejado en las actividades al interior de las instituciones, con frecuencia se piensa que al proporcionar espacios para el juego, no se está aprovechando el tiempo de manera óptima y se proponen actividades formales, porque se ha estado dando prioridad a la actividad académica en respuesta a la presión de cumplir con planes de estudio que permitan preparar a los niños para la educación primaria y así no recibir críticas de parte de los docentes del siguiente ciclo, quienes, a pesar, de sus buenas intenciones insisten en que los niños y niñas de primera infancia deben llegar leyendo y escribiendo. Además, se han venido reduciendo los espacios y los tiempos para el juego. En la mayoría de las instituciones educativas, solamente se ve el juego “instrumentalizado” que sirva para cumplir algunos objetivos, el colegio donde laboro no es la excepción se ha observado con preocupación cómo los niños y niñas de transición están mucho tiempo sentados, elaborando guías, transcribiendo o haciendo dictados. Estas actividades generan monotonía, aburrimiento y poca motivación.

Aunque se puede apreciar que hay una cantidad de investigaciones a nivel internacional sobre la importancia del juego, en donde se ratifica lo esencial de este en la vida de los seres humanos, se le ha dado poca trascendencia. Se observa que ha sido estudiado en las diferentes disciplinas y son ostensibles las diferentes miradas con las cuales se ha visto el juego, como herramienta de aprendizaje, validar contenidos, entre otros, pero también, con otra mirada como un fin en sí mismo. Pero en la escuela, frecuentemente, se sigue viendo como algo poco útil, pérdida de tiempo.

Según Abad y Ruiz de Velasco (2011) “El juego simbólico lo trajeron los niños a la escuela y algunas maestras lo dejaron entrar. Incluso hubo quien le cedió un rincón al que van los que acaban pronto o quienes lo escogen en el rato de rincones” (p. 11). De acuerdo a lo anterior, se considera importante que la escuela siendo el lugar donde los niños y niñas se reúnen con sus pares y comparten sus juegos, le dé la importancia que se merece generando ambientes enriquecidos con diferentes materiales que posibiliten, explorar, investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir y no solo relegando el juego a la hora del recreo (descanso) o como premio por haber terminado algunas actividades.

Por otra parte, en las búsquedas realizadas se encontraron investigaciones donde el juego es visto como objetivo para enseñar contenidos, como la tesis escrita por Esteban (2012) “El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica” donde se sostiene lo siguiente:

Recoge una propuesta didáctica, en la que con la realización de tres actividades, en ámbitos diferentes como son el aula, el patio y un museo, se pretende exponer que el juego puede ser una estrategia válida para llegar al aprendizaje de la expresión plástica dentro del proceso educativo. (p. 1)

Otra tesis es la tesis de doctorado “Juego y aprendizaje” (Vásquez, 2008). La metodología desarrollada fue la que sigue:

Fundamentar el juego como una estrategia para lograr el aprendizaje, fue de tipo cualitativa, en la que se aplicaron algunas herramientas aportadas por la teoría fundamentada expuestas por Straus y Corbin (1998). [...] Una primera fase de trabajo fue de tipo documental luego se diseñó una propuesta didáctica computarizada que fue aplicada y validada en la práctica real con docentes, para luego generar lineamientos teóricos. (Como se citó en Vásquez, 2008, p. 11-117)

En la investigación, se le va a dar un matiz distinto que girará en torno a ver el juego como un fin en sí mismo, debido a que es esencial el juego en la vida de los niños puesto que les permite indagar, explorar, investigar, desarrollar todas sus potencialidades mientras están sumergidos en momentos de felicidad propios de su edad.

3. Justificación

En la actualidad, aunque se considera que el juego es esencial para el ser humano, no se le da la importancia que este merece. Por medio de él los niños y las niñas se comunican, se relacionan, comparten y disfrutan; así aprenden, porque es la forma en que ellos interactúan y exploran su entorno inmediato, les permite expresar alegrías, deseos, fantasías, temores, revivir situaciones agradables o desagradables, socializar con sus pares, estimulando todos sus sentidos y enriqueciendo su creatividad e imaginación.

En relación con lo anterior, mi vivencia con el juego fue el momento más feliz de mi vida, ya que compartí con personas muy importantes como mi familia y mis amigos de infancia, recuerdos que quedaron grabados en mi memoria y no los olvidaré porque fueron gratificantes, el juego me permitió expresar lo que sentía, la libertad de soñar e imaginar que viajaba a través de mundos inimaginados y que compartía con seres fantásticos. Los recuerdos que tengo de mi niñez se remontan a cuando jugábamos a “la cocinita”, donde preparábamos deliciosos manjares con golosinas para luego compartirlas y pasar un rato ameno; cada uno de nosotros tenía un rol: papá, mamá, hija, tía, profesora, y nos encantaba imitar sus voces, sus gestos, movimientos. Para que el juego fuera más interesante, utilizábamos las prendas de vestir de nuestros padres, zapatos, faldas, pantalones, sombreros, nos veíamos muy graciosos, era un momento emocionante porque nos sentíamos ya grandes. Nuestros muñecos eran nuestros “hijos”, o nuestros “alumnos”. También imitábamos algunos personajes de los programas que veíamos en la televisión, mis hermanos menores cogían los palos de las escobas y decían que eran sus caballos o sus espadas, ellos se sentían los superhéroes que iban a salvar el mundo, mientras tanto mi hermana y yo decorábamos las cajas y le poníamos un cordoncito y se convertían en

lujosos carruajes para nuestras muñecas, las que teníamos que bañar, alimentar y hasta cambiarles el pañal.

Cuando ya estaba un poco más grande, en mi escuela recuerdo que la oportunidad que teníamos para jugar eran los recreos o cuando terminábamos nuestros trabajos a tiempo o nos portábamos juiciosos, siempre esperábamos el momento en que sonara la campana para salir con algarabía y con emoción en qué juegos nuevos nos inventaríamos, nuestros juegos eran “el soldado libertador”, “las pastillitas”, “la golosa”, entre otros; todos eran muy divertidos.

La escritora Glanzer (2000) a través de los relatos de algunos personajes reconocidos como, Borges, Buñuel, Camus, Chaplin, Dalí, narra las vivencias que ellos tuvieron con relación al juego, a través de las diferentes épocas y en contextos diversos entre ellos, como el rural; quienes crecieron allí recordaron el aroma a leña, los olores, los colores, los sabores, las texturas, la observación y exploración que hacían de la naturaleza, los sonidos de los animalitos, de los arroyos, el olor de las plantas, el sabor de las ricas meriendas preparadas por familiares y amigos y con los que compartían en los paseos al aire libre; otros recuerdan esos momentos con un amigo imaginario con quienes compartían aventuras y a los que les contaban sus secretos mejor guardados, algunos compartieron con sus padres y lograron ese vínculo afectivo que necesitaban en ese momento para sentirse seguros. A través de los juegos de roles imitaban los personajes de su época, de su familia, amigos o tal vez crearon algún personaje o situaciones vividas que recordaban y realizaban, otros recuerdan juegos como el de esconderse debajo de una mesa en un cuarto abandonado, también mencionaron que construyeron casitas con los materiales que tuvieron a su alcance, recuerdan que fabricaron sus juguetes con elementos de su entorno y algunos descubrieron sus vocaciones a través de los juguetes que usaban, pero para todos fueron

momentos agradables de placer, de alegría al compartir con amigos y familiares que les permitió ser felices.

Para consolidar la pregunta de mi investigación, se realiza las búsquedas en torno al juego simbólico, y se inicia así... se consultan base de datos en Internet, entre otras, SCIELO, DIALNET, por otro lado, en instituciones reconocidas en el campo de la investigación, como IDEP y CINDE, además, de las investigaciones de maestría y doctorado de la Universidad de San Buenaventura y Universidad Pedagógica Nacional. Las búsquedas realizadas me permitirán el acercamiento al campo investigativo, en torno al juego, sin embargo, son escasos los estudios de juego simbólico con relación a la reflexión desde la propia práctica docente. Los hallazgos me permitieron reconocer tres perspectivas: la psicológica, la educativa y la sociocultural.

En la perspectiva psicológica se tiene la tesis de Bonilla (2013) valoración del nivel de desarrollo simbólico en la edad preescolar, el objetivo de este estudio es describir las características del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños de edad preescolar. Los resultados de la evaluación psicológica revelan desarrollo insuficiente de la función simbólica en los niños, situación que puede repercutir en su desarrollo psicológico, intelectual y en su éxito escolar. La evaluación fue realizada por especialistas en neuropsicología. Esta investigación es importante para el presente estudio, porque es esencial conocer el nivel de desarrollo del juego simbólico según la edad y lo que lo caracteriza.

En la perspectiva educativa se tiene la tesis de maestría desarrollada por Mendieta (2010), el juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento creativo, donde el autor sentencia:

Manifiestar al docente la importancia de la creatividad a través del juego simbólico de forma alegre, participativa y de aprendizajes significativos para la vida. [...] Constatar el

juego y los elementos que emplean el niño y la niña para desarrollar el pensamiento creativo en el momento del recreo. [...] Resultados implementación del “Patio Pedagógico” Dinamización de los recreos en la escuela San Pedro Nolasco, uso adecuado y creativo del espacio (patios de recreo). Mayor participación de los escolares y padres de familia. Disminución de la agresividad física en los recreos y salones de clase. (Mendieta, 2010, pp. 68-114)

El anterior trabajo, enriquece la presente investigación en tanto que se observa la importancia del espacio y los materiales y el lugar que ocupan en el desarrollo del juego simbólico.

Por su parte, en la perspectiva sociocultural se encuentra la tesis de Prieto (2005) titulada “El juego simbólico: su valor como agente de socialización en la vida del niño”; las hipótesis centrales son las siguientes:

El juego simbólico permite al niño trascender a la realidad exterior de lo social y al mundo de la cultura; pasar de la sensación al pensamiento; de la representación intelectual a los esquemas de la vida social; verificar en el niño el tránsito de la subjetividad a la objetividad de la vida social [...] concluye, que ese juego, entre los 2 y 7 años de edad, se inserta en la vida del niño como un "*intermezzo*" entre la personalización y la socialización, al dar calidad a la vida de libertad e iniciativa personal en un contexto social y cultural determinante. (p. 3)

Esta tesis enriquece mi investigación en la medida en que ofrece un panorama sobre la pertinencia del juego en el niño, como práctica social y cultural a través de las diferentes interacciones y las interpretaciones que realizan y los diferentes significados que le dan.

En las búsquedas realizadas, se encontró una investigación que ve el juego como un fin en sí mismo: “Los rostros y las huellas del juego creencias sobre el juego en la práctica docente del

profesorado en dos centros infantiles de S.D.I.S.” Durán (2012) es muy interesante el lugar que ocupa el juego en su investigación.

Reconocer desde cada contexto las creencias de juego que configuran el rol del docente, el papel que cumple el ambiente y los objetos, y las distintas manifestaciones de juego que se pueden identificar en los niños y niñas. Posibilitar procesos de diálogo y reflexión alrededor de las creencias sobre el juego de las maestras, como oportunidades para repensar la práctica docente. (Durán, 2012, p. 37)

Es interesante cómo se ve el juego, es decir, como un fin en sí mismo y cómo los objetos lo enriquecen. Pero en esta investigación, se le va a dar un matiz distinto que girará en torno a Reconocer la importancia de la reflexión sobre y desde la propia práctica y las transformaciones que se pueden generar, a partir de las propuestas pedagógicas construidas en torno al juego simbólico en la primera infancia.

La presente investigación permite reflexionar sobre mi propia práctica y comprender las transformaciones que puedo generar a partir de ésta, además, abrir espacios en la institución, alrededor del juego, propiciar ambientes enriquecidos con diferentes materiales y a partir de mis propias reflexiones invitar a las docentes de primera infancia sobre la importancia que tiene el juego y no solamente restringirlo a algunos momentos como premio por realizar las actividades; gracias a que el juego es esencial para los niños y las niñas y les permite conocer, crear, divertirse, descubrir, socializar con sus pares, asimismo aprenden, porque es la forma en que ellos interactúan y exploran su entorno inmediato.

4. Marco teórico

Es necesario realizar una introducción de lo que será el soporte de este trabajo, en el cual se hace una presentación inductiva de fundamentos teóricos y su respectiva pertinencia sobre la estructuración y aplicación del juego simbólico por parte de los niños en edad escolar. De esta forma, se aborda el signo y el símbolo, componentes considerados esenciales; y también, el juego simbólico como concepto central que se va a desarrollar en esta investigación. Con la finalidad de reflexionar sobre la propia práctica del investigador con relación al campo de estudio que es analizado en la presente tesis, se han recogido algunos elementos teóricos básicos fundamentados en las exposiciones y aportes de los autores respectivos que permiten consolidar la investigación. En primera instancia se presentan los aspectos generales y trascendentes del símbolo y el signo, para después examinar de forma alternada la indagación frente a las diferentes implicaciones y ámbitos en los que tiene lugar el signo y el símbolo, así como su relación con el juego simbólico, para aclarar la importancia y relevancia de este como fin en sí mismo, para el desarrollo de las potencialidades de los niños y las niñas. Después se aborda el juego apreciado desde la perspectiva psicológica educativa, social y cultural y el saber de la experiencia.

Asimismo el mundo es un lugar que ofrece una serie de convenciones sociales que pueden ser una letra, una palabra, un número, que tienen significados y permiten a las personas transmitir y entender informaciones de una manera más sencilla al momento de comunicar, que quizás, de otra forma resultaría difícil y casi imposible de transmitir. De esta forma el juego simbólico plantea, en efecto, la cuestión del “pensamiento simbólico”; es importante referenciar el significado de símbolo ya que el juego simbólico lo utiliza.

4.1 El signo y el símbolo en el juego simbólico

Javier Abad, profesor de Educación Artística, hace una relación entre arte y educación y diseña escenografías para el juego libre y espontáneo, así se le permite a los niños y a las niñas múltiples experiencias donde puedan transformar y estar inmersos en un mundo fantástico. Ángeles Velasco docente de educación infantil, es escritora de libros relacionados con la psicomotricidad. Según Abad y Ruiz de Velasco (2011):

El signo es completamente arbitrario o inmotivado, no tiene ningún vínculo natural con la realidad, y aunque ambos, signo y símbolo, comparten la convencionalidad necesaria para ser vehículo de comunicación, éste se ubica en un plano diferente. Ese vínculo natural que da sentido al símbolo es lo que permite que las conexiones de significados que se establecen en el juego simbólico puedan realizarse de forma espontánea y aparentemente sencilla. A la mayoría de los niños no les cuesta inventar juegos ni realizar transformaciones simbólicas con los objetos, ni asumir roles diferentes al suyo. Para poder realizar estas acciones, se necesita hacer verdaderos ejercicios de pensamiento. (p. 29)

Lo cual demuestra la importancia de analizar el signo y el símbolo para la comprensión de lo que es el juego simbólico. Igualmente, de acuerdo con Abad y Ruiz de Velasco (2011):

La función simbólica o semiótica es la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidas por los sentidos. Es la función que permite la evocación de la ausencia y que genera dos clases de instrumentos: Los símbolos, que son significantes motivados contruidos por el sujeto, y que guardan alguna semejanza con sus significados; y los signos arbitrarios o convencionales, necesariamente colectivos, recibidos por el canal de la imitación. El

primer valor del símbolo, estaría en su originalidad, en que es producto de una elaboración propia y no de algo impuesto desde el exterior. [...]. El símbolo es la forma de exteriorizar un pensamiento que genera el individuo para comunicárselo a los demás, mientras que un signo es algo dado que debe ser aprendido y aceptado. (p. 29)

Abad y Ruiz de Velasco (2011), señalan:

De los espacios y objetos primero aprenderá, con ayuda del adulto, sus significados, para luego transformarlos en significados y usos simbólicos. El niño manifiesta una simbología a través de los objetos y de sus propias acciones, antes de expresar mediante la palabra. El origen de los símbolos estaría, en la comunicación no verbal, en las acciones corporales y en la comprensión del uso de los objetos. (p. 32)

Es de particular interés este postulado, pues durante la observación de los niños en sus juegos libres, se percibe cómo aprenden y juegan de manera espontánea y cómo le dan un significado especial a su juego, y unas transformaciones a los objetos con los cuales juegan habitualmente. Para un niño, una caja puede ser una casa donde puede refugiarse mientras que para otro, puede ser un carro al que le atribuye diferentes movimientos, y para otros, un vaso puede tener significado de un sombrero y para otro niño puede ser un teléfono. También asumen diferentes roles imitando las personas de su cotidianidad. Es decir que establecen una conexión cercana con su entorno para la imaginación, representación y comunicación que se desarrolla en el juego simbólico.

Ahora se ofrecen algunos postulados teóricos. Según Abad y Ruiz de Velasco (2011):

La palabra símbolo, en su origen, es un concepto polisémico y significa “reunir”, “juntar”, encontrar reconocimiento mutuo o “intercambiar”. El símbolo antiguo se refiere a un objeto que se rompía en dos mitades iguales de manera que cada uno de los “firmantes” del pacto se quedaba con una parte. Por separado carecían de valor alguno,

pues éste residía en la relación de una mitad con la otra. De esta manera, la reunión de las partes escindidas llevaba al reconocimiento y a la identificación. (p. 18)

Es decir que la realidad está permeada profundamente por símbolos que tienen una multifunción según diferentes escenarios y momentos en los que se despliega, por lo cual su importancia y pertinencia para ser analizado. Precisamente por eso, para el caso de los niños en formación el juego simbólico como fin en sí mismo es tan importante de analizar y comprender, teniendo en cuenta el valor que tiene para los niños y las niñas y cómo lograr enriquecerlo.

En primera instancia, es relevante definir algunos postulados teóricos del concepto de símbolo, porque el juego simbólico lo utiliza. Según Bordieu como se citó en Abad y Ruiz de Velasco (2011), en esa acumulación del capital simbólico que cada sociedad aporta “se encuentran también los procesos culturales que poseen una dimensión simbólica como son el imaginario colectivo, la narración, la celebración, artística o el juego, revelaciones del carácter simbolizador del ser humano en todas sus facetas” (p. 19).

La actividad del niño, lleva a Piaget y Inhelder (1976) a plantear que el desarrollo mental del niño avanza desde estructuras reflejas innatas hasta estructuras lógicas mentales. Esto es muy importante porque es la descripción de la evolución desde un escenario de representación y comunicación simbólica a un escenario de representación y comunicación con signos, que representa la maduración y crecimiento del niño como individuo competente y funcional en el manejo de la comunicación y representación, lo que significa la ejecución de habilidades comunicativas, emocionales, psicológicas, colectivas, entre otras.

Según la percepción desarrollada por el investigador -en una sociedad- el concepto de símbolo es la forma en que las diferentes civilizaciones se han comunicado a través de los tiempos, de forma individual y colectiva, siendo más relevante la última. Ese significado más trascendental,

es el colectivo y no el individual, puesto que es en el cual adquiere mayor significación y está abierto a nuevas funcionalidades, como símbolo, que es transmitido por generaciones, las cuales les dan un nuevo significado y así se proyecta la cultura en un proceso cíclico. En este sentido, se puede apreciar cómo el intercambio cultural enriquece las diferentes sociedades a través de las diferentes interacciones culturales y las representaciones con las cuales han explicado a través de los símbolos experiencias como la vida, la muerte, el miedo, la alegría, la tristeza. Lo mismo que hacen los niños cuando despliegan sus actividades de juego. Por su parte, frente a la composición del signo, es preciso señalar que es una representación de la interacción entre lenguaje y pensamiento con una fuerza significativa (Cárdenas, 2011).

En el mismo orden ideas, Turner (2008) como se citó en Abad y Ruiz de Velasco (2011) se refiere al concepto de símbolo:

[Como] lo que tipifica, representa o recuerda algo por la posesión de cualidades análogas por medio de asociación de hecho o de pensamiento. Es una marca, un mojón, algo que conecta lo desconocido con lo conocido. El niño hace analogías de pensamiento y asociaciones de ideas a través del uso de símbolos, verdaderos ejercicios mentales que le ayudan a conectar su experiencia con la vida o a interpretar la realidad a partir de sus experiencias. (p. 31)

Según Piaget como se citó en Cárdenas (2011) todo parte de un encadenamiento de contextos, acciones y reacciones en los cuales para desarrollar un juego es necesario el desarrollo del pensamiento, en donde la función simbólica entra en interacción con los signos y a través del lenguaje en el proceso de comunicación se desarrolla el juego simbólico. Por eso el signo es un buen punto de análisis y elemento imprescindible para la referenciación, explicación, análisis, proyección y ejecución del juego simbólico.

Ahora bien, el signo es importante porque a medida que el niño toma consciencia de sí mismo, el juego hace que los signos tomen una mayor relevancia junto con los conceptos (Cárdenas, 2011). Entonces es muy importante que se comprenda que la evolución de los símbolos a los signos representa un paso muy importante en la adquisición de habilidades sensorio motor y psicológico en el niño, que permiten el desarrollo de habilidades y adquisición de conocimientos sobre sí mismo y el entorno circundante. Entonces en la medida que el juego como fin en sí mismo, permite la asimilación e interiorización del mundo circundante, el niño estará en mayor capacidad de dominarlo y así interactuar de una forma más competente con el entorno y con sus semejantes. Desde el momento en que el niño nace, a través de la comunicación que realizan con sus padres a través de su lenguaje corporal, expresan sus sentimientos, pero a medida que los niños crecen a través del conocimiento que hacen de sí mismos del mundo de las diferentes interacciones con adultos y con los diferentes objetos, va evolucionando y se va internalizando con la cultura en la cual está inmerso.

Por otra parte, frente a la funcionalidad del signo, Strauss (1979) como se citó en Abad y Ruiz de Velasco (2011) señala:

[Que] el símbolo es la expresión de determinados aspectos de la realidad y que pertenece, por una parte, a la dimensión del inconsciente de la persona, de su experiencia profunda, y por otra, a la expresión externa de la experiencia. Se establecerá así una relación de correspondencia entre lo interno (inconsciente) y lo externo (experiencia) que hace que la capacidad de expresarse a través de los símbolos esté más allá de la mera semejanza entre objetos y representaciones o imágenes de los mismos. (p. 30)

Igualmente Rivière (2001) como se citó en Abad y Ruiz de Velasco (2011) afirma:

El origen de los símbolos no debe buscarse únicamente en el desarrollo de las capacidades cognitivas generales, sino también en el desarrollo social y comunicativo del niño. Así, el niño no solo tiene que estar situado en un mundo de objetos permanentes, sino también en un mundo de seres sociales que son sujetos, con los que puede establecer una relación intersubjetiva. (p. 36)

Estas transformaciones simbólicas se observan en el juego al que los seres humanos recurren cuando usan los símbolos para explicar la realidad. Este carácter se acentúa especialmente en los niños puesto que hacen un constructo a su medida, de la realidad en la que se desenvuelven. Los niños utilizan particularmente estas estructuras de comunicación, dado que se expresan a través de sus gestos corporales, desplegando una verdadera corriente de expresión no verbal que es complementada luego con una interacción que realiza con la cultura en la cual está inmerso, en cuanto a la comunicación verbal. El juego simbólico como fin en sí mismo puede ser considerado como un escenario para el avance desde lo sensorio motor hasta lo conceptual lógico, constituyendo los cimientos del intelecto humano. Por eso se vuelve tan relevante el estudio del signo y el símbolo (Cárdenas, 2011).

Según Strauss como se citó en Abad y Ruiz de Velasco (2011) “sobre el uso de símbolos [...] éstos poseen una mayor eficacia simbólica en la capacidad que tienen para ser utilizados por una comunidad como manera de representarse” (p. 19). Por consiguiente, la manera en que cada sociedad se expresa a través de sus diferentes manifestaciones culturales, artísticas, tradición oral, narración como son: sus dibujos, sus danzas, sus juegos, sus narraciones orales o su religión, simbolizan y han simbolizado cómo interpretaban el mundo, a sí mismos y la relación con este y con el otro. De esta forma, han dejado testimonio expreso de su relación con el medio

circundante e incluso con lo divino, logrando a través de ello un legado a la posteridad que permite conocer en profundidad determinada cultura o cualquiera de ellas.

Respecto a lo que representa la interacción, comunicación y representación verbal y no verbal en los niños, se debe aclarar que el signo es un estado de avance en los juicios de acción a los juicios de comprobación, donde el concepto se vincula con la diferencia, con la clase, con la generalización y la comunicación (Piaget, 1961), del sincretismo a la diferenciación y del preconcepto al concepto. En este sentido hay que aclarar que según Abad y Ruiz de Velasco (2011) “en algún momento de la infancia se conecta el “todo” en una auténtica revolución psíquica, pues se comprende que los signos expresan algo y sirven para comunicar un mensaje que otros podían entender para satisfacer el propio deseo” (p. 17); Igualmente Rodríguez (2006, p. 248) como se citó en Abad y Ruiz de Velasco (2011)

Los símbolos no solo traducen las representaciones internas, o que básicamente producen juego simbólico, sino que también sirven para comunicarse cuando todavía no hay palabras, para proyectar en los objetos o en los acontecimientos la posibilidad de distanciarse del aquí y el ahora, o para “traer” acontecimientos ausentes. (p. 32)

Comunicación que hacen los niños mediante sus palabras y sus gestos corporales. Como es apreciable, en las diferentes dinámicas del aula de clase y en los espacios de descanso, los niños son especialmente susceptibles en la utilización de estas herramientas para comunicarse, al punto de optimizar su comunicación y potenciar sus competencias y habilidades sociales.

Según Piaget psicólogo epistemólogo, y biólogo suizo, reconocido por liderar estudios acerca del desarrollo cognitivo de los seres humanos quien se esmeró en conocer e interpretar el mundo de los niños, se detuvo a observar el crecimiento y comportamiento de sus hijos, lo que le permitió consolidar y validar su teoría, en estas observaciones. Piaget notó que los niños tienen

su propia forma de conocer el mundo, de encontrar respuestas a sus preguntas, de averiguar cosas, de organizar y expresar sus ideas, de recordar eventos, hizo varias investigaciones en torno a cómo se forma el símbolo en el niño y el juego simbólico.

Con base en esto, se construye, estructura y ejecuta la conducta en los seres humanos, pero especialmente en los niños, puesto que es una integración activa de cuerpo y mente (Cárdenas, 2011). El Juego simbólico es un juego de imitación e imaginación. La ficción es importante, pues con la recreación el niño revive placeres, conflictos, resuelve, compensa y completa la realidad mediante escenarios de fantasía. El niño tiene una imaginación que con la maduración cobra plena libertad, lo cual lo hace un ser creativo, imaginativo y mágico (Cárdenas, 2011). El lenguaje se aparta de la función simbólica y de la acción y pasa a reflejar el pensamiento; esto supone que el pensamiento avanza solo y que algunos de sus elementos, entre ellos la conciencia, anteceden al lenguaje (Cárdenas, 2011). Para Vygotsky como se citó en Abad y Ruiz de Velasco (2011):

El camino que va del niño al mundo pasa a través de otro. Los signos, dice, al principio son siempre medios de relación social, de influencia sobre los demás y tan solo después se transforman en medios de influencia sobre sí mismos. Se puede afirmar que es el adulto quien le acerca y le muestra el mundo al niño, quien le introduce desde su cultura en prácticas semióticas: ritmo, ficción, símbolos y lenguaje. (p. 34)

Así se llega al razonamiento infantil, el cual se apoya en dos características: la globalización y la yuxtaposición del sentido, que son manifestaciones de la etapa sensorio motora, en la cual se encuentra el dominio de lo simbólico y preconceptual (Cárdenas, 2011). Según Abad y Ruiz de Velasco (2011):

Los objetos pueden servir para significar muchas cosas diferentes, dependiendo del uso que se haga de ellos. Pero para que se forme un código socialmente comprensible, necesario para que el juego sea efectivo, los símbolos tienen que apoyarse en los significados convencionales de las cosas. Primero se aprende el uso convencional de un objeto, que luego se puede transformar en un uso simbólico mediante el gesto y el movimiento que el sujeto haga con él. (p. 40)

Las orientaciones y los hallazgos anteriores y las diferentes investigaciones que se han realizado en torno al juego simbólico, permitieron reconocer tres perspectivas: la psicológica, la educativa y sociocultural. Desde una perspectiva psicológica, mediante el signo y el símbolo se comprende el trasfondo del juego simbólico. En la perspectiva educativa como el diseño de ambientes enriquecidos ofrecen múltiples posibilidades y el desarrollo de las potencialidades de los niños y las niñas y en la perspectiva social y cultural como a través del juego y las diferentes interacciones que realizan, van internalizando las rutinas, las normas y cómo a través de sus juegos reflejan la cultura en la cual están inmersos.

4.2 El juego simbólico visto desde diferentes perspectivas

4.3 El juego simbólico desde la perspectiva psicológica

Es importante hacer alusión a algunos postulados teóricos que se han efectuado a partir de la perspectiva psicológica, donde se estudia la evolución desarrollo y conducta de los seres humanos y su relación con su medio. El juego es el lenguaje principal de los niños y niñas, por medio de este, expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos, momentos agradables, desagradables o situaciones presentadas como un accidente, la muerte de un familiar, y al revivirlos en sus juegos les ayudan a disminuir su ansiedad. Es relevante para la investigación conocer las diferentes etapas y desarrollo de los seres humanos para comprender los diferentes

comportamientos e intereses según la edad, esto permite hacer una caracterización de los niños y niñas del grado Jardín y adecuar las actividades según la edad.

Como la investigación está enfocada en los niños y niñas de cuatro años, el énfasis estará colocado en la etapa preoperacional (2 a 7 años de edad) en la cual los niños de corta edad forman conceptos y tienen símbolos como el lenguaje, para ayudarse a comunicar entre sí. Es la época en que conocen el mundo primordialmente a través de sus propias acciones y se tornan más complejas a medida que van creciendo. Con relación a esto, Piaget citado en Pulaski (1981) señala: “El niño comienza a proyectar los esquemas simbólicos más antiguos sobre objetos nuevos” (p. 171). Con relación a lo anteriormente expuesto, se observa que cuando su juego simbólico va evolucionando primero los niños simulan, por ejemplo que duermen y después hacen que duermen a sus muñecos o que sus juguetes reproduzcan las suyas, cuando le dice a los muñecos que regañen o que le den de comer a otro niño, también cuando los niños simulan que son carros, casas.

De acuerdo a lo interior, es importante retomar algunos postulados de Piaget como se citó en Craig, Baucum, Hernández y Salinas (2001) quien realizó investigaciones sobre cómo los procesos de pensamiento se desarrollan en los seres humanos y cómo van construyendo y reconstruyendo el conocimiento, a partir de la experimentación e interacción con los objetos y su propia experiencia, para conocer el mundo. Para él, si la información percepción o experiencia presentadas a una persona encaja en la estructura de su mente, entonces las entenderá, en caso contrario, la mente la rechaza o si está preparada para cambiar, se modifica cuando llega una nueva información de lo que se tenía preconcebido. Para el autor los esquemas son formas de procesar la información y se alteran a medida que el individuo crece.

En relación con lo anterior, se observa en el quehacer pedagógico, cómo los niños y las niñas se interesan, motivan y tienen curiosidad por explorar el mundo, a partir de la interacción que realizan con los diferentes elementos de su ambiente, esto les brinda múltiples posibilidades y las relacionan con sus vivencias. Se observa en particular que a medida que crecen los niños van realizando actividades más complejas que les permiten ir modificando sus estructuras e ir ampliando su aprendizaje. La investigación está enfocada en brindar a los niños y niñas unos ambientes enriquecidos los cuales les permitan potenciar sus habilidades y destrezas a través del juego, de una forma natural y divertida. Es importante mencionar que las experiencias de los niños y niñas son fundamentales, ya que permiten su desarrollo integral, tanto en lo afectivo, cognoscitivo y motor.

Asimismo, según Piaget (1994) como se citó en Reyes, Lozano y Pacheco (2000) “se puede considerar el juego como el conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensorio motor a su forma secundaria de juego simbólico” (p. 9). Esto se observa cuando los niños y las niñas a medida que van creciendo e interactuando con los diferentes objetos, se van modificando sus esquemas y su juego se va enriqueciendo. Igualmente para Piaget (1994) como se citó en Reyes et al. (2000), todo pensamiento se acompaña de imágenes, puesto que, si pensar consiste en relacionar significaciones, la imagen sería un “significante” y el concepto un “significado”. Además, es muy posible que ambas se constituyan en forma concurrente; igualmente Reyes et al. (2000) aseguran que “la función semiótica, de dominio general, emerge a través de diferentes manifestaciones. La imitación diferida es considerada la conducta que marca claramente el inicio de la simbolización” (p. 93). Además, según Saunders y Bingham (1989):

Los niños preoperativos están construyendo un sistema de pensamiento con las materias primas de los esquemas de acción sensomotriz y la función semiótica (o capacidad representacional), en fase de aparición. Están reconstruyendo en el plano del pensamiento lo que ya conocen en el plano de acción. (p. 142)

De igual modo, para Glanzer (2000) “el niño crece jugando dado que las características de sus juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias” (p. 43), a medida que el niño va creciendo sus juegos se van haciendo más complejos.

Asimismo, según Piaget (1996) como se citó en Michelet (2001):

El juego simbólico se manifiesta cuando el niño quiere aplicar los esquemas de asimilación a los objetos a las situaciones, que no se ajustan inmediatamente; y que aprende entonces a manejar todo tipo de combinaciones simbólicas: sustitución de un objeto por otro, reproducción de eventos de la vida cotidiana, compensación de la frustración, historias imaginadas, participación en juegos de roles. (p. 19)

Al observar a los niños en el juego ellos exteriorizan sus emociones, sus tristezas, alegrías, miedos lo que les pasa diariamente al jugar adquiere una serie de habilidades que le permiten adaptarse más fácilmente al mundo circundante. Teniendo en cuenta que la población escogida dentro de este trabajo de investigación son niños y niñas del grado Jardín del Colegio Cundinamarca que oscilan entre cuatro años y cuatro años y medio de edad, se hará énfasis en recordar algunas características específicas de la etapa preoperacional en la cual se encuentran.

Piaget como se citó en Craig et al. (2001) aseguró:

[...] Está definida como un periodo en el cual los niños y las niñas de cuatro a siete años se orientan por la simple interiorización de las percepciones y los movimientos,

representándolos en imágenes y experiencias mentales que son fácilmente influenciables y no analizan lógicamente la situación. Esta *subetapa* presenta las siguientes características: en la etapa intuitiva o transicional de 4 a 7 años el niño empieza a distinguir la realidad física y la mental, entiende además la casualidad mecánica como independiente de las normas sociales definida como un periodo. Por ejemplo antes de esta etapa del desarrollo, puede pensar que todo fue creado por sus padres o por algún otro adulto. (p. 276)

En el razonamiento transductivo se puede definir como el proceso de utilización de los detalles de un acontecimiento para juzgar o anticipar un segundo acontecimiento, es decir, va de lo particular a lo particular, aun no pueden realizar generalizaciones.

En la centración, el interés por una única faceta de un objeto lleva al niño a hacer juicios rápidos y a menudo imprecisos, solo se fija en un aspecto del fenómeno o hecho, dejando de lado otros. Según, Saunders y Bingham (1989) “la *centración* consiste en la tendencia de fijarse en variables simples en vez de comparar los efectos de diferentes variables o de examinar las interacciones entre ellas” (p. 126).

El pensamiento irreversible, la imposibilidad de realizar transformaciones mentales o de revertir o volver mentalmente una actividad a su estado o condición anterior, se puede examinar el siguiente caso: Generalmente los niños saben contar del 1 al 5. Si se les pide que cuenten, seguro que lo harán muy bien, pero si se les pide que cuenten al revés, de hecho mostrarán una gran perplejidad o sorpresa y quizás respondan que no saben.

Según Saunders y Bingham (1989), “los niños preoperativos parecen especialmente curiosos, impulsivos, poco cohibidos físicamente activos y abiertamente afectivos. Siempre están

preguntando “¿por qué?”. Prefieren actuar sobre objetos para ver los afectos, se hallan fascinados por el mundo físico y social” (p. 119).

Según Saunders y Bingham (1989):

El egocentrismo se refiere a la incapacidad de los niños para tener en cuenta opiniones que no sean las suyas propias. No ven ninguna necesidad de considerar una opinión alternativa, porque ni siquiera se les ocurra que existe. Esto se observa en la práctica cuando para los niños y las niñas les es difícil entender que las demás personas tienen diferentes puntos de vista disímiles a los suyos. Las soluciones intuitivas (o dependencia casi exclusiva de los procesos inconscientes y aleatorios no analizados. (p. 142)

4.4 El juego simbólico visto desde la perspectiva educativa

“Un juego más elaborado, más rico y más prolongado da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido, cambiante y aburrido” (Bruner, 2002, como se citó en Abad & Ruiz de Velasco, 2011, p. 97).

La finalidad de esta investigación es dar a conocer y a caracterizar la importancia del juego simbólico en los niños y las niñas y cómo el diseño de espacios enriquecidos posibilita crear un ambiente de confianza y calidez, que les permita imaginar, explorar, conocer y divertirse contribuyendo a su desarrollo integral. También se observó que a medida que los niños van creciendo su juego se va haciendo más complejo, por eso es primordial adecuar unos ambientes para un sinnúmero de posibilidades. Igualmente, para Michelet (2001): “El juego, para el niño, es la vía única hacia la madurez y el equilibrio y la mejor manera de desarrollar el juego del niño es de convencer a los adultos de su valor” (p. 2); también, Navarro (2002) como se citó en Michelet (2001), señala:

Me han dicho que aún hay escuelas con las ventanas tapiadas, donde solo se vislumbra el exterior en los ensueños. En ellas, o a las familias no les dejan entrar, o a los maestros no les dejan salir, o no quieren salir ellos mismos. Por supuesto, los niños quedan dentro, desconectados, aislados y alienados de un mundo exterior, del que sin embargo forma parte. (p. 133)

Según Abad y Ruiz de Velasco (2011) “El juego simbólico lo trajeron los niños a la escuela y algunas maestras lo dejaron entrar. Incluso hubo quien le cedió un rincón al que van los que acaban pronto o quienes lo escogen en el rato de rincones” (p. 11).

El juego es innato, es un fin en sí mismo por eso desde la escuela se le debe dar un lugar privilegiado, pero se observa cómo en distintos escenarios no se le da la importancia que merece, porque se ve como algo poco útil, la escuela privilegia los temas y cómo deben aprenderse, o se le da al juego un carácter instrumental para adquirir aprendizajes o validar contenidos. Por eso es fundamental que como educadores se brinde espacios adecuados con múltiples elementos que permitan que los niños y niñas creen simbología a partir de estos. Abad y Ruiz de Velasco (2011), cuando hacen alusión a lo siguiente:

El juego simbólico es pura acción espontánea y libre, lleno de significados como acto, sin un fin predeterminado y necesariamente ajeno a la intervención del adulto. Surge normalmente desde la seguridad y el bienestar, pero también puede aparecer desde procesos internos del psiquismo infantil, ya sean conscientes o inconscientes, que manifiestan inquietudes, miedos, necesidades, o deseos que no pueden ser expresados con palabras y que pueden encontrar una salida a través del juego. (p. 21)

Esto se observó cuando los niños y las niñas combinaron escenas reales con escenas y hechos imaginarios; construyen sus propias historias y cada vez las escenas se hacían más complejas.

Hay una conexión entre lo real y lo imaginado. Según, Saunders y Bingham (1989):

El aspecto figurativo del conocimiento se manifiesta en la capacidad de reconocer un objeto o un suceso; la capacidad de reconstruir físicamente, o de imitar, la conducta de otra persona y la capacidad de reproducir mentalmente o representar para uno mismo lo que se ha experimentado. (p. 133)

En la práctica pedagógica, se puede apreciar cómo los niños y las niñas exteriorizan lo que viven en su cotidianidad a través de los juegos que realizan, expresando miedos, alegrías, tristezas y también en su contexto, cuando imitan a las personas con las que comparten situaciones como lo harían sus familiares, profesores o personajes que observan en la televisión. También les permite revivir situaciones cotidianas que les son agradables o desagradables. Con relación a esto, Abad y Ruiz de Velasco (2011) indican:

Para que exista significado en el descubrimiento infantil, debe haber entusiasmo por imitar lo que está unido afectivamente. De esta manera, el niño comienza a reproducir hechos de su entorno perceptivo, pero con una diferencia sustancial: su imitación pasa a ser diferida y se produce en ausencia del “modelo” que le ofrecía la realidad. En este momento se encuentra capacitado para guardar la imitación dentro de sí y exteriorizarla o comunicarla cuando decida más tarde. Esto se debe a tres factores fundamentales: posee un amplio bagaje de imágenes mentales; comienza a disponer de otros lenguajes como el oral, y, sobre todo, hace su aparición el “*como si*”, que actúa como desencadenante que posibilita pasar de lo real a lo proyectado, y, por tanto, ejecutar ficticiamente acciones

similares a las reales que ha registrado o imaginado. A este conjunto de actitudes se denomina juego simbólico. (pp. 19-20)

Esta situación es evidente, a los niños les encanta imitar a sus familiares sus actitudes, comportamientos de esta forma van interiorizando y aprendiendo de ellos ciertos comportamientos, esto les permite ir moldeando su personalidad y algunas rutinas, se observa cuando despliegan en sus juegos toda la imaginación. Según Abad y Ruiz de Velasco (2011): “Así el **juego simbólico** permite conectar y ampliar las posibilidades, de la propia auto representación, pensar qué se es en el presente, o quién se quiere ser, para construir una identidad siempre en tránsito” (p. 20).

Con relación a lo anterior, Piaget como se citó en Pulaski (1981) manifiesta:

De esta manera, se advierte que hacia el final del periodo sensorio motor, los elementos de este juego son claramente perceptibles en la actividad lúdica del niño. Está tratando los objetos como si fueran otra cosa, esta conducta “*como si*” es lo que caracteriza el juego de simulación. Lo que el objeto representa puede ser evidente o estar distorsionado. (p. 171)

Por lo anterior, los niños y las niñas mediante sus juegos despliegan su imaginación dándole diferentes significados a sus juegos y a los objetos, una caja puede ser un castillo o la cueva donde viven los monstruos o puede ser un lujoso automóvil. Igualmente, Piaget (1994) como se citó en Reyes *et al.* (2000) afirma:

La simbolización como representar una cosa por otra: un trapo por una almohada. Esto implica distinguir un significante de un significado y de acuerdo a él se dan distintos niveles de representación según sea el grado de motivación que acompaña al significante. (p. 12)

Glanzer (2000), señala:

La imaginación del niño se expresa en sus fantasías, él la genera, la maneja, la domina, la abandona. El fantasear es una cualidad propia de la niñez, ineludible en los primeros años en el camino de alcanzar su adaptación a la realidad cotidiana. Así transforman cualquier objeto en otro que se avenga a las necesidades de su juego, creando por esa vía su propia realidad. (p. 38)

En el juego simbólico, el símbolo implica la representación de un objeto ausente. Esta representación se sostiene, por un lado a través de la evocación por puro placer, de esquemas conocidos y por otro, por la aplicación de estos esquemas a objetos que no le sirven desde la simple adaptación. Es decir, el símbolo se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado *-el significado-*, con el objeto presente *-el significante-*. Estas dos condiciones: la evocación por placer y la aplicación de esquemas conocidos a objetos inadecuados, permiten, para Piaget (1990) como se citó en Reyes *et al.* (2000) “el comienzo de la ficción”. Esta situación se observa cuando el juego simbólico va evolucionando en los niños a través de las riquezas de sus imágenes cuando interactúan con diferentes elementos que le permiten interiorizar y construir nuevos esquemas a partir de múltiples vivencias que le permiten adaptando e interiorizando y construyendo nuevas esquemas a partir de los que tenían. Igualmente, Piaget (1945) como se citó en Reyes *et al.* (2000):

En el terreno del juego o de la imitación, se puede seguir de manera continua el paso de la asimilación y de la acomodación sensorio-motoras a la asimilación y acomodación mentales, las cuales caracterizan los comienzos de la representación. (p. 47)

Igualmente, Reyes *et al.* (2000) afirman:

El jugador despliega su acción lúdica de acuerdo con libretos que se van delineando en el acto mismo de jugar. Los símbolos mediante los cuales estos se expresan son gestos, onomatopeyas, manifestaciones verbales, que se van sucediendo y encadenando unos con otros hasta configurar significados. (p. 35)

Se observa cómo los niños desde muy pequeños se sirven de los símbolos, con los cuales se comunican con sus padres y familiares a través de gestos, caricias y demás manifestaciones físico – emocionales que le sirven de vehículo para hacer conocer sus necesidades, pensamientos o emociones. Con relación a esto, Glanzer (2000) manifiesta que “es posible considerar como un logro muy importante que el niño poseedor de un lenguaje más o menos estructurado, pueda ya encarar el juego simbólico, donde significantes y significados “juegan” un rol de cambios constantes y sucesivos” (p. 162). De esta manera, el símbolo reemplaza a un objeto real por otro imaginario de distinto significado. En la práctica pedagógica se observa esto cuando los niños y las niñas le confieren un valor diferente a un mismo objeto una caja puede ser una casa, un carro, o una cueva .

Igualmente, Abad y Ruiz de Velasco (2011) “Nos hablan y dan recursos para una posibilidad nueva: que el juego simbólico contribuya a la construcción del mundo interior por su aportación a la maduración de la personalidad” (p. 14). En el mismo orden de ideas, a través del juego simbólico, los niños y las niñas pueden crear sus propios personajes a través de un ambiente cálido y enriquecido con diferentes materiales, los cuales les posibiliten múltiples interacciones que le permitan crear e imaginar. Según Piaget (1951) como se citó en November (1985): “Los juegos simbólicos provienen de la representación que el niño hace de un acontecimiento diario normal se representarían escenas de la vida real o imaginarias, a veces con juguetes, con otra persona o sencillamente con un sujeto imaginado” (p. 110). Por medio del juego se le permite al

niño incorporarse a la realidad, esto le conlleva a evocar acontecimientos agradables o desagradables y adaptarse a su mundo.

Según November (1985): “El juego simbólico es vital para el desarrollo mental y emocional del niño” (p. 112). Esta reflexión desde la teoría -con algunos apuntes desde la experiencia docente investigadora- puede continuar señalando que la escuela debe ofrecer ambientes enriquecidos con múltiples elementos que le permitan desplegar, y optimizar las posibilidades de comunicación en cuanto a la simbología, a través del juego simbólico el cual le posibilita múltiples experiencias. Igualmente Michelet (2001):

Toda intervención de educadores en la organización y la conducción de los juegos de los niños es inoportuna. El juego del niño no puede ser programado en nombre de la idea preestablecida del adulto. Este sin embargo, lo puede estimular creando espacios dentro de los cuales el juego es posible. (p. 105)

En consecuencia, les brinda a los niños y niñas explorar los diferentes elementos con libertad y espontaneidad permitiendo diferentes descubrimientos de forma natural. Huizinga (1968) como se citó en Glanzer (2000):

El juego en sí, en su aspecto formal, es una acción libre, ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio. [...] Cada niño decide cuándo, cómo, dónde y a qué jugar libremente y cuándo entrar y salir del juego. (p. 119)

Glanzer (2000):

El juego se caracteriza por ser una actividad espontánea y libre y los niños y las niñas son quienes deciden cuando y como comienza, continúa y termina su juego. Son ellos quienes deciden sus propias reglas e introducen variaciones a voluntad. [...] Se podría decir afirmar que el espacio de juego, ese espacio potencial donde se desarrolla la actividad lúdica, es como una esfera transparente y mágica limitada por la complicidad de los jugadores. (pp. 123-133)

Por lo anterior, es importante que las instituciones educativas ofrezcan espacios y elementos diversificados y optimizados que les permitan a los niños y las niñas realizar diferentes interacciones que les posibiliten divertirse al mismo tiempo que potencializan sus habilidades y destrezas. Sobre esto se puede agregar los comentarios de Arnaiz como se citó en Abad y Ruiz de Velasco (2011) donde expresa: “Educar es capacitar para realizar una transformación simbólica de la realidad pues la educación no es más que un proceso simbólico” (p. 22). De allí la importancia, utilidad y trascendencia del juego simbólico. Winnicott como se citó en Glanzer (2000): “En el juego, y quizás solo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores” (p. 122). Esto lo podemos ver en todas las edades, como por ejemplo en la etapa en que desarrollan los juegos simbólicos, dando a los objetos diferentes significados. Es primordial brindarles a niños y niñas, unos ambientes pedagógicos adecuados, que les posibiliten interactuar con ellos, esto permite que sus esquemas mentales se vayan enriqueciendo a través de estos. Otro aporte valioso, lo realiza Michelet (2001):

No son los adultos quienes inventaron los juegos educativos para hacer aprender alguna cosa. Cada niño es quien los recrea. Para comprenderlo, es suficiente con verlo, espontáneamente, utilizar los objetos y los juegos para organizar, comparar, clasificar, sopesar y constatar la necesidad absoluta de organización que se siente. (p. 54)

Esto se observó cuando al diseñar los ambientes para el juego simbólico, los niños desplegaron toda su imaginación y propiciaron múltiples posibilidades donde reflejaron todas sus potencialidades. Michelet (2001) indica:

Las maestras que viven el juego durante su jornada de clase sienten muchas veces emociones positivas tales como la alegría, el buen humor, la satisfacción. Las maestras que juegan con sus alumnos muestran un interés especial por la personalidad y los problemas personales de los niños. (p. 111)

Esto se evidenció cuando los niños mostraban su felicidad al encontrar esos espacios, escuchar sus voces y risas, se contagiaba de esa emoción. De igual manera, Froebel como se citó en Glanzer (2000) afirmó:

[...] con respecto al niño, que atribuyendo a cada cosa la vida, el sentimiento, la facultad de oír y hablar que el mismo siente, se imagina también que todo objeto oye y habla, y desde que comienza a manifestar su interior, no tiene dudas de atribuir una actividad como la suya a la piedra, a los árboles, a las plantas, a las flores, a los animales y a todo lo que lo rodea. (p. 161)

Asimismo Piaget (1989) como se citó en Saunders y Bingham (1989): “Al no diferenciarse por completo de lo que les rodea, los niños creen a menudo que la naturaleza (los árboles, las rocas, la luna) está viva, consciente y comparte su opinión” (p. 122).

En la práctica pedagógica se observa cuando los niños y niñas juegan, le dan a sus juguetes ciertas características como si sintieran o pensarán; hablan con ellos, les dan de comer, peinan a sus muñecas. Por eso es fundamental brindar múltiples experiencias mientras mayor cantidad de objetos de la realidad los niños incorporen permiten enriquecer su imaginación.

Es necesario señalar -como se expresó anteriormente- la importancia que tiene el juego simbólico en los niños y las niñas. Esto les permite desarrollar diferentes habilidades cognitivas, comunicativas y sociales; mientras están inmersos en un mundo fantástico mágico. Ahora bien, cuando se habla de un juego simbólico, se habla de una interacción, así como una coordinación y por tanto una comunicación, por lo cual, se trata de un proceso comunicativo, donde hay un emisor, un receptor, un código y un escenario o locación (lugar) donde tiene lugar la interacción. Por esto, la concepción de juego simbólico hasta este punto -e inicialmente- debe tener en cuenta macro aspectos del proceso, como son los símbolos, los signos, las señales, los códigos, y en un aspecto más operacional, la forma como se relacionan los niños de acuerdo a sus propias capacidades, comunicación, deseos, gustos, experiencias, habilidades y conocimientos. Con este trasfondo, se podrá analizar desde la propia práctica para desentrañar los aspectos más relevantes, y de esta manera, se realicen aproximaciones, alcancen los objetivos y finalidades propuestos dentro de esta investigación.

Según Abad y Ruiz de Velasco (2011):

La labor educativa consistirá en ser verdaderos escenógrafos para la configuración de unos espacios lúdicos de calidad y con posibilidades para el juego de transformaciones. Espacios que sugieran imaginar una y mil historias, donde el adulto propone, pero es el niño quien dispone de la interpretación de los objetos y los espacios ofrecidos. (p. 23)

Por consiguiente, es fundamental que la escuela ofrezca unos espacios que les permitan a los niños y las niñas unos contextos con diferentes materiales que posibiliten crear y se diseñen unos espacios estratégicos; que los objetos se dispongan de diferentes maneras para permitir que los niños y niñas interactúen con los diferentes elementos libremente, y así ellos puedan desplegar su creatividad e imaginación. Brindando múltiples experiencias que potencien sus

dimensiones de desarrollo. El docente debe ser propiciador, debe brindar, y observar sus progresos para ir incorporando nuevos juegos. En términos de Martín y Durán (2016):

Para diseñar ambientes es importante reconocer los factores que lo constituyen: el mobiliario, la manera cómo se disponen y el acceso a los objetos, la versatilidad del material, para que permita múltiples configuraciones y acciones, la luminosidad, la ventilación, la flexibilidad en el uso del espacio, la articulación entre el interior y el exterior. (p. 86)

Según, Montessori (1957) como se citó en Martín y Durán (2016):

[...] es el niño mismo quien escoge un objeto y lo usa como le dicta su propio espíritu creador. La maestra aprende un nuevo arte, y en vez de imponer y forzar nociones en la cabeza del niño, lo guía en su ambiente, en el que cada cosa corresponde a necesidades internas propias de su edad. (p. 94)

Al respecto, Abad y Ruiz de Velasco (2011) señalan: “Pensemos que el papel del educador ante cualquier actividad del niño debe ser el de permitir, favorecer, observar, registrar, documentar y posteriormente reflexionar sobre ellas para reconocerlas, sacar conclusiones y darles un sentido” (p. 109). Del mismo modo, en palabras de Majem y Ódena (2001): “Aunque el adulto no intervendrá ni interferirá en las acciones de los niños, será un punto estable de referencia para ellos. Es importante que vaya observando la evolución y los progresos de cada pequeño” (p. 33).

Por lo anterior, es fundamental además de proporcionar espacios enriquecidos que permitan a los niños potenciar sus habilidades, es importante hacer una observación detallada y sistemática de los comportamientos y acciones de los niños, ante estos elementos y el significado que le dan. Es primordial, registrar las observaciones y reflexionar sobre ellas para replantear nuevas

estrategias. Frobel, como se citó en Michelet (2001) afirma: “El pensamiento se desarrolla por sí mismo desde que se constata a través las relaciones que se establecen entre las cosas y que se descubre nuestros modos de acción sobre ellas” (p. 55). En la práctica observamos cómo a través de las diferentes interacciones con ambientes enriquecidos les permiten a los niños y las niñas múltiples aprendizajes de una forma natural, mientras están sumergidos en un ambiente fantástico propio de su edad. Según Glanzer (2000): “Todos los estudios, conocimientos y observaciones nos llevan a afirmar que el niño no juega para aprender sino que aprende cuando juega” (p. 112). Por lo anterior, se vislumbra en las diferentes actividades cuando los niños y las niñas a través de las diferentes interacciones que realizan con los diferentes elementos les permite potenciar sus habilidades comunicativas, sociales, cognitivas.

4.5 El juego simbólico visto desde la perspectiva social y cultural

Los seres humanos desde que nacen están inmersos en una cultura, el primer agente social es la familia, es evidente desde lo social que los niños y las niñas representan sus realidades, lo cotidiano, lo que hacen los padres se ve reflejado en sus conductas y esto es natural, teniendo en cuenta que son el primer grupo con el que tejen vínculos para su desarrollo social y afectivo. Las personas, son el reflejo de la cultura, a la cual pertenecen, a través de las costumbres, valores, religión y el arte, entre otros elementos sociales. Según Glanzer (2000):

Al mismo tiempo y en forma somera y discontinua, sobresalen algunos aspectos que, gradual y constantemente, determinan nuevas adquisiciones relacionadas con el desarrollo: físico-biológico, sensoriomotriz (*que conduce a la adquisición de las capacidades funcionales*), intelectual-creativo con sus adquisiciones progresivas desde la inteligencia práctica, cognitivo-cultura (que implica la inserción en el medio cultural). (p. 45)

Al respecto, argumenta Vygotsky como se citó en Castorina, Ferreiro, de Oliveira y Lerner (1996) “las formas culturales se internalizan a lo largo del desarrollo de los individuos y se constituyen en el material simbólico que media en su relación con los objetos de conocimiento” (p. 66). Según Glanzer (2000): “El entorno sociocultural, producto de la sociedad en la que el niño habita, configura el marco de referencia cuyas características irán internalizado en tanto se desarrolla y asimila las peculiaridades de su contexto” (p. 67). Por lo anterior es fundamental la interacción social que realizan los niños y las niñas y cómo a través de sus juegos reflejan la cultura en la cual están inmersos.

Otro aporte lo realiza, Vygotsky como se citó en Castorina *et al.* (1996), quien afirma:

La actividad educativa como constitutiva del propio desarrollo y centrada en la internalización de instrumentos culturales y la interacción social en la zona del desarrollo próximo permite avanzar a los niños hacia los sistemas conceptuales, los que no podrían internalizar por su propia cuenta. (p. 51)

Esto se observa cuando el docente explica algún tema y los niños van asimilando esos conceptos o cuando aprenden a realizar alguna actividad a través de una persona que los está guiando, también con la ayuda de un compañero algunas ocasiones es más fácil de entender o interiorizar algo que no ha entendido. Según, Vygotsky (1996), como se citó en Castorina *et al.* (1996): “La presencia de otro elemento social puede manifestarse por medio de los objetos, de la organización del ambiente, de los significados que impregnan los componentes del mundo” (p. 48). Por lo anterior, no solamente cuando hay un docente físicamente sino que cuando hay un tercer educador, el diseño de ambientes para el juego posibilita a los niños y las niñas a interactuar con esos elementos, donde es él quien propone las diferentes posibilidades que les permite brindar ambientes estratégicamente diseñados por el docente.

Michelet (2001), aporta lo siguiente:

Los juegos dramáticos, los juegos de rol, los juegos de simulación, sobre situaciones particulares permiten vivirlos y volverlos a vivir, tomando conciencia de la actitud de los demás cuando uno adopta, y de su propio comportamiento. Permite una liberación de las tensiones, un reajuste de las percepciones sobre el entorno y sobre las reacciones que resultan. (p. 131)

Glanzer (2000) confirma: “La imitación es una forma entre otras usada en la infancia que ayuda a los niños a ir incorporándose a su medio. Lo que ven, lo que escuchan, todo es reproducible, los niños imitan el mundo que les rodea” (p. 75). En la observación realizada a los niños y las niñas se percibe que ellos se divierten en los juegos de roles porque les permite dramatizar ciertos comportamientos de la vida social como cuando juegan a la mamá, al doctor, maestra, vendedores, personajes que ven en la televisión, a las personas de su cotidianidad, personajes que admiran o también revivir situaciones agradables o desagradables y cómo a través de los disfraces o diferentes accesorios y los libretos que le crean, van enriqueciendo su juego; esto les permite liberar tensiones, crear, imaginar, divertirse, internalizar reglas y normas pertenecientes a la sociedad en la cual están inmersos. Yawkey (1991) como se citó en Michelet (2001), indica lo siguiente:

Por medio de procedimientos verbales y motores, los niños son capaces de asumir el papel de cualquier personaje o las características de cualquier objeto... a través del juego, los niños aprender a utilizar mejor las formas receptoras de la comunicación. A través de la experiencia del juego de imitación y de imaginación, los niños enriquecen sus conocimientos. (p. 64)

El aporte de Glanzer (2000) es el siguiente: “En los juegos de imitación es él quien toma el papel del animal u objeto a imitar, asumiéndolo para reproducir movimientos, gestos y actuaciones de los modelos que ha observado minuciosamente” (p.170). Asimismo Michelet (2001) indica:

El juego ayuda al niño a analizar el mundo, a sobrellevar sus dificultades, a madurar sus problemas afectivos y a volverse sociable. Por medio de los roles (medico, trabajador, enfermera, astronauta), vive de una manera intensa y simbólica su asimilación a la imagen de las personas, cataloga sus múltiples posibilidades facilitando de esta manera sus relaciones inconscientes con la sociedad a la que se incorpora. (p. 12)

Glanzer (2000) señala que “indiscutiblemente, la creatividad está presente en los juegos de roles, donde cada personaje es creado por el jugador que lo asume” (p. 122). November (1985) ofrece el siguiente comentario:

Los disfraces forman parte del juego simbólico, estimulando a los niños a representar diferentes papeles. [...]. Para los niños y las niñas la realidad y la fantasía no se muestran contradictorios, ellos pueden ser o representar tanto cosas como personajes: un árbol, un comerciante, un lobo. Les fascina disfrazarse, ponerse la ropa grande de los mayores, imitar voces y expresarse a través de títeres o de marionetas lo que podrán ser motivaciones suficientes para desencadenar el juego dramático. (pp. 114-172)

Los niños le dan múltiples usos a los diferentes elementos, lo cual les posibilita enriquecer su juego. Por eso es fundamental reflexionar acerca de la práctica pedagógica y cómo a través de la interacción que hacen los niños con los diferentes espacios posibilita potenciar sus habilidades, y se está en una constante acción - reflexión.

Según Glanzer (2000): “Cada niño tiene un modo de ser propio, en el que sobresalen unas características más que otras, tanto el desarrollo físico como la maduración son, en parte, producto de la interacción entre los factores ambientales, biológicos y psicosociales” (p. 29). Esto se observa en las interacciones con los niños que cada uno tiene ritmos de aprendizaje diferente.

Otro aporte de Glanzer (2000), es el siguiente:

La influencia del entorno sociocultural se presenta como una de las pautas más significativas que influyen en los juegos infantiles. Esto se puede apreciar en los juegos que son más frecuentes en los distintos sectores sociales o aun en los juegos de los niños que habitan en distintas regiones, a veces de un mismo país. (p. 79)

Esto se observa en los juegos de los niños y las niñas según en la cultura en la cual están inmersos si es a nivel urbano o en el campo los elementos que le ofrece la naturaleza donde pueden desplegar su imaginación y transformar.

4.6 Saber de la experiencia docente

“En la escuela, como en la vida, hay días nublados, en los que se tuerce el corazón a golpe de desastres, de inseguridades o de errores solemnes. Y días claritos, en los que se te espabila el alma sin poder evitarlo” (Navarro, 2002, p. 11).

Se comienza con esta frase de Carmen Díez, porque recoge lo que se vive en las instituciones, días claritos cuando se innova y realizan nuevas propuestas para los niños y las niñas que el colegio sea agradable, un lugar donde ellos puedan jugar explorar, indagar socializar con sus compañeros, pero días nublados cuando por las dinámicas propias de las instituciones educativas que proponen actividades más formales, o las presiones de cumplir con planes de estudio se observa que el juego es relegado a un segundo plano.

Ahora bien a nivel investigativo, se han realizado diferentes estudios sobre el saber de la experiencia docente para tratar de comprender lo que los educadores piensan en el momento en que planean sus clases y su influencia en la realización de las mismas: Su historia de vida, la cultura a la que pertenecen, la formación profesional, la experiencia en las instituciones educativas donde han laborado, la interacción con sus pares en las diferentes reuniones y las rutinas que realizan a diario con sus estudiantes. De esta manera se construye la experiencia, que permite al docente hacer una reflexión de forma permanente sobre su práctica pedagógica, favoreciendo el intercambio y movilización de sus diferentes saberes, permitiéndoles enriquecer y transformar la misma.

Basado en lo anterior, se afirma que es fundamental identificar, comprender y analizar, el saber de la práctica docente y cómo se relaciona con la investigación que se titula: Juego simbólico: Reflexiones desde mi práctica pedagógica ¿De qué manera la reflexión sobre la propia práctica, aporta en la comprensión del juego simbólico en los niños y niñas del grado Jardín del colegio Cundinamarca. I.E.D.?

Así mismo se retoman algunos referentes teóricos básicos y aportes de los autores; que permiten consolidar un escenario de respuesta a la pregunta de investigación, a través de la reflexión permanente de la práctica pedagógica.

Acorde con los autores Contreras y Pérez (2010):

La experiencia acoge en su misma noción una idea receptiva, algo que vives, que te afecta, que te pasa, sin embargo, es condición de la experiencia estar implicados en un hacer, en una práctica, estar inmersos en el mundo que nos llega, que nos implica, que nos compromete, o a veces que nos exige o nos impone. (p. 26)

Con relación a lo anterior, es fundamental, reflexionar sobre las cosas que ocurren y que se aprenden a través de esas vivencias, que permiten mejorar en la práctica y facilitar la transformación de la misma mediante esa experiencia. En las instituciones, el docente está inmerso en diferentes compromisos y responsabilidades que se deben asumir. Las diferentes interacciones con la comunidad, con la cultura en la cual se convive permiten adquirir nuevas experiencias tanto individuales como colectivas, nuevos conocimientos, habilidades y enriquecimiento de la experiencia. En relación con lo anterior, mejorar la práctica a través de la experiencia cotidiana y vivida. Igualmente Gardamer (1977) como se citó en Contreras y Pérez (2010):

La verdad de la experiencia contiene siempre la referencia a nuevas experiencias. En este sentido, la persona a la que llamamos “experimentada” no es sólo alguien que se ha hecho a través de experiencias, sino también alguien que está abierto a nuevas experiencias [...].
(p. 29)

Por consiguiente, el saber de la experiencia consiste en estar en una constante dialéctica aprendiendo de nuevas experiencias; lo importante es estar abierto al cambio, no pensar que se es depositario de todo el conocimiento, porque cada día todo va cambiando y hay que capacitarse continuamente para estar acorde con las nuevas tendencias pedagógicas. Por supuesto, desde las reflexiones de la propia práctica, se madura y delibera constantemente, se enriquece y se va aprendiendo de nuevas experiencias, lo cual permite replantear la práctica pedagógica. Es por eso que Arent como se citó en Contreras y Pérez (2010) señala:

No es posible pensar sin experiencia personal. Es la experiencia la que pone en marcha el proceso de pensamiento. Pensamos porque algo ocurre, pensamos como producto de las cosas que nos pasan, a partir de lo que vivimos [...] Es la experiencia la que nos imprime

la necesidad de repensar, de volver sobre las ideas que teníamos sobre las cosas, porque justamente lo que nos muestra la experiencia es la insuficiencia o la insatisfacción de nuestro anterior pensar. (p. 21)

Lo anterior, lleva a una nueva reflexión. La experiencia se va adquiriendo a través de las innumerables situaciones que se presentan a diario con los alumnos, padres, docentes, de las diferentes capacitaciones, de las diversas actividades que se realizan, las situaciones impredecibles y lo que acontece en el aula día a día; esto permite cambiar las concepciones que se tenían anteriormente. Es como un espiral, se está en una constante dialéctica aprendiendo de nuevas experiencias. La propia práctica que genera una interiorización transformadora, enriquece y se modifica, con lo cual se va replanteando el quehacer pedagógico. Contreras y Pérez (2010) manifiesta:

El pensar educativo, la investigación educativa que no se desliga de la experiencia, busca algo muy especial: busca aquel saber que ilumina el hacer, esto es, que vuelve sobre la experiencia para ganar en experiencia, en capacidad de dejarse sorprender por lo que pasa para volver a pensar, para hacer más meditativo el hacer educativo, para buscar nuevos significados, nuevas posibilidades, nuevos caminos. (p. 22)

Esto se observó en el estudio, cuando a medida que se va investigando a través de los diferentes seminarios las lecturas recomendadas, la experiencia que se adquiere diariamente con la comunidad educativa y las diferentes tutorías, abren el camino da luz para ver más posibilidades que enriquezcan la práctica docente. Contreras y Pérez (2010) afirman:

La vida, como la experiencia, es relación: con el mundo, con el lenguaje, con el pensamiento, con los otros, con nosotros mismos, con lo que se dice y lo que se piensa,

con lo que decimos y lo que pensamos, con lo que somos y lo que hacemos, con lo que ya dejando estamos de ser. (p. 23)

En la construcción de esta experiencia de tesis, esto se observó debido a que las concepciones que se tenían anteriormente se fueron cambiando a partir de la interpretación, comprensión y resignificación de la práctica pedagógica, de allí surgen nuevas propuestas que posibilitan transformar las prácticas, comprendiendo a través del ensayo y el error, qué falló y qué se debe modificar, así se va logrando el cambio y cualificar la práctica pedagógica.

Igualmente Dewey (1995) como se citó en Contreras y Pérez (2010) confirman: “Aprender por la experiencia es establecer una conexión hacia atrás y hacia adelante entre lo que nosotros hacemos a las cosas y lo que gozamos o sufrimos de las cosas como consecuencia” (p. 27).

En la investigación esto se observó cuando en algunas ocasiones la maestra investigadora sentía crisis e incertidumbre porque en algunas ocasiones no encontraba los espacios y los materiales adecuados para realizar lo que se había propuesto. Pero después de observar las diferentes propuestas de juego había satisfacción con lo realizado, esto permitió un constante diálogo en el trabajo de campo, a partir de las diferentes planeaciones, se modificó varias veces, se observó y se revisó nuevamente, haciendo una conexión con lo realizado anteriormente para ir perfeccionando las mismas. Esta revisión facilitó una retroalimentación donde se miró qué errores se cometieron y se modificaron. Así se consolida un proceso de constante búsqueda de mejoramiento.

Asimismo Contreras (2016) comunica:

El oficio educativo, como oficio de lo humano, puede ser origen de experiencia, si se presta atención a lo que pasa y si se elabora y expresa de un modo apegado a lo vivido, esto es, como una narración. Pero como modo de indagación, su propósito no acaba en el

registro narrativo, sino que busca hacer visibles y pensables las cuestiones educativas que, a través del narrar, se desvelan. (p. 14)

Por lo anterior, la práctica es como una narración que va más allá, cuando se detiene a observar las diferentes interacciones de los niños y las niñas, esto se va anotando en el diario de campo lo que permite hacer una narración de lo que va aconteciendo diariamente en el aula pero no solamente se detiene en los registros se busca cualificar y transformar la práctica pedagógica. Igualmente, Contreras (2016) al afirmar: “La experiencia, entendida como aquello que irrumpe como acontecimiento, como lo que suspende nuestras previsiones, por lo que no puede dejarse pasar por alto; aquello que requiere pararnos y pensar” (p. 20). Esto se evidenció, cuando en la investigación la maestra se detiene a reflexionar sobre la propia práctica, de revisarla, de observar, de argumentar y de cuestionar en qué se falló y tratar de buscar soluciones para mejorarla. A partir de las diferentes planeaciones que se realizaron diariamente, la observación de los niños y las niñas, así como detenerse a reflexionar, replantearse y escudriñar todos los aspectos de lo que aconteció.

Con esto, se facilitó ser más consciente de lo que se hizo; como indica Contreras (2016) “el saber pedagógico que necesitamos, es un saber que pueda vincularse a lo vivido, que pueda hacer de la experiencia, para poder volver a lo que vivimos con más sensibilidad, conciencia y apertura” (p. 14). Por lo anterior en esta investigación sobre juego simbólico, fue a través de cada observación realizada, lo que facilitó ir pensando en el diseño de las propuestas de juego a partir de las interacciones, descubrimientos que realizaron los niños, y las niñas y de los imprevistos que ocurrieron dieron nuevas luces para reflexionar sobre cada nueva experiencia, con lo cual se fueron mirando nuevas posibilidades.

Asimismo, Contreras y Pérez (2010) consideraron:

[Que] la investigación de la experiencia busca aquel lugar en el que subjetivamente se pueda significar las ideas, y busca aquel saber que se pueda sentir cercano, como algo que tiene que ver con lo vivido, con cómo es vivido, o con por qué fue vivido. (p. 47)

Al realizar esta investigación se evidenció lo anterior, cuando la maestra investigadora a partir de la experiencia de juego en su niñez y la lectura de documentos sobre juego le permitió cuestionarse sobre la importancia del mismo en la vida de los niños y las niñas. Al respecto, Tardif (2004) dice:

Al actuar, el profesor se basa en varios tipos de juicios prácticos para estructurar y orientar su actividad profesional. Por ejemplo, para tomar una decisión, se apoya con frecuencia en valores morales o normas sociales, juicios normativos relativos a lo permitido y lo prohibido. También a juicios provenientes de tradiciones escolares, pedagógicas y profesionales que él mismo ha asimilado e interiorizado. Se fundamenta, en fin, en su “experiencia vivida”. (p. 50)

En la práctica pedagógica esto se visualiza con los saberes del docente, con lo que él ha vivido a través de sus propias experiencias, como cuando en el aula tiene que tomar alguna decisión teniendo que recurrir a sus vivencias, a lo que él ha interiorizado y le permite emitir juicios de valor. Cada vez se va adaptando el ambiente físico y humano a diferentes cambios y nuevas experiencias para afrontar problemas y tratar de solucionarlos.

De acuerdo con Tardif (2004) “la relación entre el saber del docente y su actividad no es una relación de transparencia perfecta ni de dominio completo: la acción cotidiana constituye siempre un momento de “alteralidad” para la conciencia del docente” (p. 157). En la realidad, es claro que como docentes no se hace siempre lo que se dice y se quiere, a veces se actúa

inconscientemente, no se actúa perfectamente, lo que se planea no se sigue en forma tan rigurosa, se es más flexible y en algunas ocasiones se presentan situaciones impredecibles sobre las que se da una solución sobre la marcha, en el momento.

De acuerdo con Tardif (2004): “El docente posee competencias, reglas, recursos que se incorporan a su trabajo, pero sin que tenga, necesariamente, consciencia explícita de ello. En este sentido, el saber hacer del educador parece más amplio que su conocimiento discursivo” (p. 157). No solo se debe basar en sus conocimientos, sobre sus discursos, sino también sus prácticas, sobre su rutina. En este proceso cíclico de retroalimentación y nuevos planteamientos, los ejercicios, las metodologías y la pedagogía se van modificando mediante la experiencia; lo cual hace posible ir construyendo nuevos saberes. A medida que los profesores van logrando años de experiencia, van consolidando más sus conocimientos a través de las diferentes interacciones y así van dominando diversos aspectos de su trabajo obteniendo mayor confianza en sus capacidades educativas. Esto se percibió en la investigación porque a partir del diseño de ambientes para el juego, al comienzo fue un poco difícil la realización de planeación, pero a medida que se realizaban se facilitaban las mismas y se tenía más experiencia.

Conforme a Schön (1992):

Se puede reflexionar sobre la acción, retomando nuestro pensamiento sobre lo que hemos hecho para descubrir cómo nuestro conocimiento en la acción puede haber contribuido a un resultado inesperado. Podemos hacerlo así una vez que el hecho se ha producido, ya tranquilamente, o podemos realizar una pausa y reflexionar, en medio de la acción. (p. 36)

Esto se presenta cuando en las propuestas realizadas durante la investigación se hace latente qué elementos u objetos utilizar, cómo se van ubicando los materiales, de acuerdo a lo realizado,

pero después de diseñado se hacen unas pequeñas modificaciones se reorganizan las ideas, o cuando hay algún nivel de inconformidad con lo construido y se cambia. Es decir que siempre hay un proceso de planeación, acción, observación, reflexión. Para Schön (1992):

La reflexión sobre cada ensayo y sus resultados establece el paso del siguiente ensayo. Tal patrón de indagación se describe mejor como una secuencia de momentos en un proceso de reflexión en la acción. Existe aquella situación de la acción a la que se trae respuestas espontaneas y rutinarias. Tales respuestas revelan un conocimiento en la acción que pueden describirse en términos de estrategias, comprensión de los fenómenos y maneras de definir una tarea o problema apropiados a la situación. (p. 38)

Cuando en el quehacer pedagógico hay sorpresas y cambios inesperados y se modifica sobre la marcha a través de procesos de interiorización, reflexión y proyección; es donde se hace latente la forma como se aprende a hacer las cosas. Así, se facilita el pensamiento sobre lo ejecutado mientras se está realizando, de este modo se adquiere la experticia y se van mejorando las habilidades; a veces se presentan situaciones imprevistas y estas se corrigen por medio de cómo se realizan las acciones. Para Schön (1992): “Las respuestas rutinarias producen una sorpresa, un resultado inesperado, agradable o desagradable, que no corresponde a las categorías de nuestro conocimiento en la acción. Inherente a toda sorpresa está el hecho que se consigue llamar la atención” (p. 38). Durante la investigación, esto ocurrió cuando -a veces- por el acontecer diario en las actividades realizadas en el trabajo de campo, la maestra investigadora no se detuvo a observar cosas que no podían ser significativas, pero al observarlas con mayor detenimiento lograron sorprender. Como por ejemplo la reacción de los niños o sus pensamientos o reacciones sobre las diferentes propuestas. La sorpresa conduce a una reflexión dentro de una

acción presente. La reflexión, al menos en alguna medida, resulta consciente, aunque no se produzca necesariamente por medio de palabras.

En posteriores reflexiones se podría efectuar diferentes variaciones, es decir, que el escenario de opciones se amplíe y hay más recursos. Cuando se reflexiona sobre las acciones y se mejora el quehacer pedagógico, se aprende nuevas formas, nuevas habilidades y cada nueva experiencia permite ir cualificando la labor educativa. El proceso sobreviene con un replanteamiento, reestructurando algunas estrategias de acción. Que permitan flexibilidad. De esta manera, las innumerables experiencias permiten mejorar e ir cambiando para lograr las finalidades últimas. Schön (1992) afirma:

[Que] la acción puede fundirse en un solo proceso. Pero independientemente de la diferencia de sus momentos o de la constancia de la secuencia de estos, lo que distingue la reflexión en la acción de otros tipos de reflexión es su inmediata relevancia para la acción. (p. 39)

En la práctica, al escuchar a los niños y las niñas en lo que les parecía más interesante, lo que les suscitaba, lo que pensaban, lo que sentían; esos espacios de juego que se iban diseñando les permitió ir cada vez más allá, crear e imaginar más cosas que les ayudaron a potenciar sus habilidades. Lo que fue sucediendo en cada espacio y cómo cada actividad y cada nuevo espacio se fueron enriqueciendo con elementos nuevos y cómo al interactuar, surgió la necesidad de ir cambiando y modificando para beneficio de los niños. Ahí radica la importancia para ellos, de interactuar con esos lugares. Esto conlleva a pensar y apreciar la interacción que se va diseñando y cómo se va apropiando de ellos.

En la práctica pedagógica se van haciendo variaciones, como volver a organizar las ideas en las diferentes rutinas cotidianas a través de las diversas interacciones. Persiste un papel

cambiante que viene con la reflexión cada vez más accesible por las experiencias. Esta investigación permitió comprender, interpretar y transformar la práctica pedagógica a partir del conocimiento de los niños y las niñas a través de sus diferentes interacciones y propios descubrimientos que permitieron potenciar sus habilidades mientras estaban inmersos en un mundo propio de su edad. La maestra investigadora transformó y resignificó su práctica pedagógica a partir de la planeación, acción, observación y reflexión en un espiral; lo que le permitió innovar y lograr cambios. El ciclo se renueva cuando se prueba de nuevo, se observa, se reflexiona y se plantea la optimización de las dinámicas y de los escenarios.

5. Enfoque metodológico

La perspectiva metodológica escogida en la investigación ha sido la cualitativa, porque permite comprender al sujeto investigador, como sujeto social que reflexiona acerca de la realidad, lo que permite comprenderla e interpretarla. Este estudio conlleva a comprender la importancia del juego simbólico, desde la propia práctica y cómo se acompaña. Esto permite resignificar la práctica a partir de lo observado, generando nuevos saberes transformaciones en su quehacer pedagógico.

Asimismo Bonilla y Rodríguez (1997) como se citó en Del Canto (2012):

La investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva; es decir a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas y no con base en hipótesis externas. (p. 186)

Por lo anterior, es importante en esta investigación comprender la realidad a través de las interacciones de la maestra y los niños para entender lo que ocurre, en este caso en el juego simbólico con la propia práctica.

5.1 Objetivos

5.1.1 Objetivo general

Reconocer la importancia de la reflexión sobre y desde la propia práctica y las transformaciones que se pueden generar, a partir de las propuestas pedagógicas construidas en torno al juego simbólico en la primera infancia.

5.1.2 Objetivos específicos

- Caracterizar el juego simbólico a partir de referentes teóricos-prácticos, que aportan a la Comprensión de la propia práctica, del ambiente, y el lugar del maestro en el juego.
- Establecer qué lugar ocupa en la práctica docente el ambiente, en el desarrollo del juego simbólico.

5.2 La investigación sobre la propia práctica es un tipo de investigación -acción

La investigación-acción permite que los docentes reflexionen sobre su propia práctica mediante la planificación, acción, observación y reflexión. Es un espiral que se va realizando de manera cíclica, por lo cual es importante registrar, esto implica llevar un diario de campo, donde se describen y anotan las acciones, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre; lo que permite reflexionar la práctica y transformar la misma. Por esto, se considera como un tipo de investigación que genera cambio social y conocimiento educativo, sobre la realidad social en la cual se investiga, lo cual posibilita no estar ajeno a lo que sucede en la propia realidad. Es importante, que los actores que intervienen en la investigación, sean los docentes, quienes viven y sienten lo que acontece diariamente en las aulas. Según Lafrancesco (2003):

Los participantes son sujetos activos que reflexionan sobre lo que hace, el cómo se hace, por qué se hace y el para qué se hace, lo que le permite, tanto al investigador como a la comunidad, hacer un análisis reflexivo de la realidad, producir cambios, nuevos conocimientos y nuevas prácticas sociales y culturales. (p. 88)

En este caso, indagar en la propia práctica pedagógica, la importancia del trabajo pedagógico alrededor del juego simbólico. La participación activa del sujeto investigador, a partir de las diferentes propuestas que se realizaron permitió cuestionarse, reflexionar y transformar sus

prácticas pedagógicas. En relación a esto, Abero, Berardi, Capocasale, García y Rojas (2015) puntualiza:

La investigación-acción es, en definitiva una permanente reflexión sobre la acción, por lo cual supone un compromiso ético y profesional de docentes. No se limita al mero uso de técnicas y procedimientos. La I-A se sirve de ellas, pero lo hace dentro de un determinado contexto histórico-político y social. (p. 134)

Es fundamental que el sujeto investigador conozca el objeto estudio de su investigación, para ello debe tener un compromiso ético respetando las diferencias, las costumbres, las maneras de pensar, esto permite una mejor interacción con los sujetos de estudio. Asimismo, Stringer (1999) como se citó en Hernández, Fernández y Baptista (2014) expone las tres fases esenciales de los diseños de investigación acción:

Observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemáticas e implementar mejoras), las cuales se dan de manera cíclica, una y otra vez. Cuando esto sucede el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente. (p. 497)

En el presente estudio sobre el juego simbólico, primero se observó cómo se veía el juego en la institución a través de las diferentes experiencias que se realizaban diariamente, lo que permitía observar lo que pasaba con la realidad y en concordancia, planificar acciones centradas en el juego y observar lo sucedido en estas experiencias, reflexionar y volver a planear a partir de la reflexión.

5.2.1 La planificación

Esta se realizó a través del conocimiento de los niños y niñas según sus intereses y necesidades, para ello en días anteriores se observaron los diferentes espacios con los que se

contaba, se realizó una planimetría para cada propuesta después, los diferentes materiales que se iban a utilizar en la actividad, que fueran sugestivos, llamativos y si eran los adecuados, luego se dispusieron los objetos en un diseño de ambientes, después se observaba las diferentes exploraciones interacciones y posibilidades significados que le daban los niños y las niñas a los diferentes elementos, los cuales se diseñaron con material no estructurado (telas, cajas de diferentes tamaños, tiras de plástico de colores, papel, periódico, lana, conos plásticos, aros, cubetas de huevos, botellas), porque se observó cómo los niños desplegaban su imaginación y creatividad por medio de este material, además es muy enriquecedor y permite brindar muchas más posibilidades a un mismo objeto. La primera propuesta fue “juguemos a ser” (taller de mecánica, hospital, cocina, disfraces), porque a través del diseño de rincones se genera en los niños y las niñas la participación activa, donde ellos manipulan diferentes materiales, reviven situaciones cotidianas, recrean roles, crean historias en fin un sinnúmero de posibilidades., según sus necesidades e intereses.

Como se observó que en la primera propuesta los niños y niñas interactuaban con material no estructurado y le dieron muchas posibilidades a este material se pensó en continuar con dicho material, en la siguiente propuesta se dispusieron diferentes objetos en forma de espiral, porque este diseño invita al movimiento, allí se observaron las valiosas interacciones que se dan mediante esta, como una forma de desplegar la imaginación y creatividad de los niños. En la tercera intervención “imaginemos y transformamos, se creó un espacio con telas, cajas, tiras de papel porque esta propuesta posibilita múltiples interacciones. La cuarta propuesta se planteó un espacio llamativo con tiras de plástico, colchonetas, conos de plástico, telas de diferentes tamaños, porque a partir de las telas los niños resignifican las mismas dándoles diferentes connotaciones , vestido, pañoleta, bebé, techo de una casa y la quinta propuesta “explorando

ando” se ambientó una telaraña con tiras de plástico de colores, aros, conos de plástico de diferentes tamaños, cubetas de huevo, botellas, tierra, agua, la cual se realizó en un espacio abierto, donde se interactuó con diferentes elementos de la naturaleza.

A través de las diferentes propuestas se observó las diferentes interacciones y se hacía una retroalimentación y se modificó partiendo de lo que se había observado, facilitando tener una mayor percepción e interpretación, lo que permitía comprender y reflexionar la actividad realizada.

5.2.2 La acción

En esta fase se puso en marcha lo planeado, con la participación activa de todos los integrantes, donde se observó la interacción de los niños con los diferentes objetos y las maneras en que la docente acompañaba las acciones realizadas, se fue anotando en el diario de campo, y a partir de lo observado se iban haciendo ajustes a las siguientes intervenciones. La observación es fundamental, puesto que el investigador se deja influenciar, con la finalidad de comprender la realidad, lo cual le permite, pensar y repensar las cosas para resignificarlas.

5.2.3 La observación

En esta fase se presenta simultáneamente con el actuar se observa, y se anota en el diario de campo, las interacciones de los niños con los diferentes elementos, con sus pares y el accionar del sujeto investigador, se lee lo que registro en el diario de campo y se vuelve sobre lo observado en las diferentes videograbaciones, y partir de allí se planea la siguiente actividad.

5.2.4 La reflexión

Las reflexiones que se realizan a partir de los relatos es lo que permite volver sobre el diario de campo y las videgrabaciones, para comprender las propias acciones. En las diferentes propuestas se realizaron cambios sobre lo planeado. Según Elliott (1990):

Aunque la investigación-acción es una actividad llevada a cabo por quienes desarrollan una determinada práctica social, no excluye que los agentes internos procesen las observaciones, interpretaciones y juicios procedentes de sus compañeros o de otras partes interesadas, ni que entren en diálogo sobre ellos. (p. 318)

La investigación ha permitido cambiar las concepciones que se tenían acerca del juego simbólico, se genera una nueva visión, que permite comprender y transformar la práctica, enriquecerla y así lograr un cambio. Al respecto Sandín (2003) citado en Hernández, Fernández y Baptista (2010) señala que “la investigación-acción pretende, esencialmente “propiciar el cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación” (p. 509). Por su parte Elliot (1991) como se citó en Hernández *et al.* (2010) conceptúa a la investigación-acción como “el estudio de una situación social con miras a mejorar la calidad de la acción dentro de ella” (p. 509). Por lo anterior, es primordial estar comprometida a adoptar una postura investigativa, a partir de la reflexión rigurosa sobre su práctica, como base para la comprensión y transformación de la misma.

Esto se observó en la investigación realizada, gracias a que no solo se busca realizar una tesis, se busca que esto transforme objetivamente la realidad y que permita la reflexión, transformación de la práctica pedagógica, a partir de hallazgos encontrados para posibilitar nuevos conocimientos.

Muñoz, Quintero y Munévar (2001) manifiestan que “la investigación-acción permite generar nuevos conocimientos en los grupos involucrados, movilizarse y organizarse y finalmente, emplear, mejor los recursos disponibles con base en el análisis crítico de las necesidades y las opciones de cambio” (p. 75).

La investigación sobre el juego simbólico permitió una continua reflexión del quehacer pedagógico a través del diseño de las diferentes propuestas que se desarrollaron a través de la planificación, acción y la reflexión, esto permitió hacer un plan de cambio, examinando y analizando el saber de la experiencia. Es fundamental la investigación que se hace desde la propia práctica, lo que permite comprender, reflexionar y enriquecer la misma y la manera de interpelar de cuestionarse, a través de las diferentes interacciones que se van presentando. Asimismo Muñoz *et al.* (2001) argumenta:

La investigación-acción concibe de modo amplio y flexible el manejo de instrumentos. No solo implica registrar descriptivamente aquello que ocurre con la máxima precisión posible, sino también recopilar y analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre. (p. 89)

Por lo anterior al realizar la investigación, el docente investigador se permea con lo que sucede al interior del aula, lo que vive en su cotidianidad; lo que lo afecta no es algo ajeno a él. Entonces se puede establecer que la investigación, desde la práctica es un escenario de transformación integral, donde todos los participantes, componentes, factores y el entorno se transforman. De acuerdo con Schön (1998) como se citó en Muñoz *et al.* (2014):

Se distingue entre reflexión sobre la acción y la reflexión en la acción. La primera se refiere a la reflexión después de haber actuado y sobre la acción ya realizada. En la

segunda, la acción de pensar de reorganizar la acción que se está ejecutando, se modifica mientras se está actuando. (p. 26)

Esto se vivenció en la investigación donde continuamente se reflexionaba sobre las propuestas realizadas, lo que permitía transformar y cualificar la práctica pedagógica.

5.3 Momentos de la investigación

La investigación presentó los siguientes momentos:

Primer momento

La fase de preparación inicia con la selección del tema, continuando con la construcción del planteamiento del problema, se realiza una búsqueda de investigaciones en diferentes fuentes, tales como revistas, tesis de maestría y doctorado, para saber qué se ha investigado sobre el tema objeto de estudio, y así poder perfilar la pregunta de investigación, se realiza la justificación de la pregunta objeto de estudio y se delimitan los objetivos.

Segundo momento

Este momento corresponde a la revisión de literatura y desarrollo del marco teórico hasta la definición del enfoque y tipo de investigación.

Tercer momento

Este momento pertenece al trabajo de campo, a través del diseño de las propuestas que en total fueron cinco, se definen las técnicas e instrumentos para la recolección de la información, que para este caso son la observación las videgrabaciones, el diario de campo.

Cuarto momento

El siguiente momento fue la construcción e interpretación de cada uno de los relatos, a partir de las observaciones y los registros, que permitieron, comprender y resignificar e interpretar los hallazgos, al analizar cada relato se fueron señalando los rasgos de los cuales emergieron las

categorías a partir de lo observado en cada experiencia. En el apartado de análisis y resultados, se contrasta lo observado con la referencia teórica, para dar respuesta a la pregunta investigativa. El análisis de datos realizado en la investigación fue abordado desde una perspectiva cualitativa, es decir, se trabajó a partir de la información obtenida con el fin de extraer los rasgos más relevantes en relación al tema investigado.

Quinto momento

Por último, se logró evidenciar las compresiones e interpretaciones de este estudio, lo que implicó y lo que se logró en el investigador. Posteriormente, se escriben los resultados obtenidos de la información, y se redactan las conclusiones.

5.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

La recolección de información es una de las etapas más importantes en el proceso de investigación, en tanto que a partir de esta se obtiene la información para ser analizada y comprendida, convirtiéndola en protocolos que permiten aproximarse a la comprensión de la pregunta de investigación. Para ello fue necesario establecer instrumentos, a través de los cuales se realizó la recolección de datos con el fin de proporcionar una mayor comprensión del fenómeno estudiado. Los instrumentos empleados en esta investigación son la técnica de la observación directa, las videograbaciones, el diario de campo, herramientas propias de la metodología cualitativa, que permiten conocer la realidad encontrada de manera profunda, estructurada y posteriormente posibilitan comprobar la veracidad de lo que ocurre en el campo con una sólida interpretación.

5.4.1 La observación

En esta investigación, la docente es observadora directa en las diversas actividades que se realizan con los niños de grado Jardín del colegio Cundinamarca y cómo a través de una observación detallada se podía comprender las diferentes interacciones de los niños y las niñas ante las propuestas que se realizaron, esto permitía analizar, reflexionar lo referente al juego simbólico, por ejemplo, la reacción de los niños o sus pensamientos o reacciones sobre las diferentes propuestas, la cantidad de posibilidades que le daban a un mismo objeto, donde una caja podía ser un carro, una casa, una cueva, la cantidad de interacciones que se dieron con los compañeros, la maestra investigadora, los objetos. Abero *et al.* (2015) indicó:

La observación se distingue del acto de mirar, porque conlleva una intención, un objetivo. Requiere de un esquema de trabajo para captar las manifestaciones y aspectos más trascendentes de un fenómeno o situación que intentamos comprender o describir. Se observa para obtener datos que serán comparados, interpretados y analizados. (p. 151)

Por lo anterior, la observación directa permite el acercamiento al objeto de estudio, que posibilita comprender e identificar las diferentes interacciones de los niños y las maneras en que la maestra acompaña el juego simbólico.

5.4.2 Videgrabaciones

En total se realizaron cinco videgrabaciones que permitieron al sujeto investigador, interpretar y comprender el juego simbólico. A través de estas se volvía sobre lo observado, lo que posibilitó dar nuevas interpretaciones y detenerse a observar detalladamente, para encontrar elementos que no había visto antes.

5.4.3 Diario de campo

Se iban registrando las acciones de los niños y las niñas en las diferentes propuestas, donde se anotaba las maneras en que se relacionaban con sus pares, con la docente investigadora, con el espacio y los diferentes objetos, reconstruir lo observado, lo vivido cómo se actúa ante las diferentes interacciones, por medio de la escritura, lo que me permitía analizar, interpretar y comprender el juego.

En relación a este, Porlán (1993) como se citó en Muñoz *et al.* (2014), determina que “el diario es el testigo biográfico fundamental: es el registro sistemático y coherente del nuevo diseño experimental. Al tomar notas de lo observado, permite analizar lo que pasa en ese momento” (p. 164). Por lo anterior, el diario de campo en la presente investigación tiene como objetivo ser un instrumento de recopilación de la información, donde se iba narrando las diferentes interacciones de los niños dentro las propuestas realizadas.

Relatos

Los relatos construidos a partir de las diferentes propuestas permitieron comprender cómo los niños le daban significados a los objetos con los que jugaban, la forma en que interactuaron con sus compañeros, cómo creaban pequeños guiones, historias, cómo imitaban lo que vivían con sus familias al investigador le posibilitó, interpelar reflexionar, las maneras en que se acompañó el juego simbólico

En el mismo sentido, Labov (1972) como se citó en Atkinson y Coffey (1996) ha sostenido que “las narrativas tienen unas propiedades estructurales y formales relacionadas con sus funciones sociales. Estas propiedades estructurales y formales presentan patrones recurrentes que se pueden identificar y emplear para interpretar cada segmento de narrativa” (p. 89). Por lo anterior los relatos permiten conocer una experiencia a través de la relectura de los mismos que

permiten comprender e interpretar a profundidad lo que sucede con el juego simbólico y la propia práctica.

5.5 Contexto

Este apartado busca realizar un reconocimiento tanto a la institución en la cual se realizó la investigación, como a los padres de los niños que dieron su consentimiento, para que sus hijos hicieran parte de este estudio, permitiendo comprender la importancia que tiene el juego simbólico en la primera infancia y las reflexiones desde la propia práctica.

El contexto donde se realizó el estudio es Colegio Cundinamarca institución educativa distrital, la cual se encuentra ubicada en la localidad de Ciudad Bolívar, acoge dos jornadas: mañana y tarde. Bajo el concepto de calidad busca integrar el desarrollo socio-afectivo e intelectual del estudiante, dándole especial importancia al sentido crítico social de la educación, con una visión desde el desarrollo humano. El currículo cuenta con cuatro campos de pensamiento: comunicación, arte y expresión, histórico, científico tecnológico y matemático. Así mismo está organizado en ciclos (Primera infancia (Jardín y Transición), ciclo 1 Primero Segundo y Procesos básicos. • Ciclo 2: Tercero y Cuarto. • Ciclo 3: Aceleración, Quinto, Sexto y Séptimo. • Ciclo 4: Octavo y Noveno. • Ciclo 5: Décimo y Once. Los estudiantes de primera infancia estudian en el horario de 6:45am a 2:45pm.

La institución cuenta con 2 grados de Jardín, es decir, con 50 estudiantes. El objetivo fundamental en este ciclo es potencializar sus habilidades, acompañando y favoreciendo las acciones propias de la primera infancia, y en su desarrollo integral, por medio de unos ejes de trabajo pedagógico que favorecen a los niños y niñas, en el fortalecimiento de todas sus dimensiones tales como la comunicativa, ejes de trabajo la comunicación verbal, no verbal, y la

escrita. La dimensión cognitiva así como ejes de trabajo la relación con la naturaleza, relaciones lógico-matemáticas, las relaciones con los grupos humanos y prácticas culturales; la dimensión personal-social, como ejes de trabajo la identidad, la autonomía y la convivencia; la dimensión corporal como ejes de trabajo el cuerpo, su imagen, el movimiento, la expresión y la dimensión artística como ejes de trabajo la sensibilidad, la expresión, la creatividad y el sentido estético.

Aunque en el PEI de la institución se habla de la lúdica, falta darle más importancia a el juego, porque se ve poco reflejado y es visto como una estrategia de aprendizaje que se convierte en un medio para acceder a ciertos contenidos y las actividades que se realizan en torno a él son de forma intencional. El juego espontáneo se evidencia poco se ve como premio por terminar las actividades asignadas o en el descanso. Esto se debe a las dinámicas propias de la institución que debe cumplir con ciertos objetivos, como por ejemplo: que los niños y niñas de primera infancia aprendan a leer y a escribir que se preparen para la primaria.

Por otra parte, también se integran los diferentes proyectos transversales como son los proyectos de ley (PES) Proyecto de educación sexual. (SPA). Proyecto de prevención de sustancias psicoactivas) PRAE. Proyecto de educación ambiental. En el proyecto que se realiza, cada grado cuenta con objetivos de acuerdo con la edad de los niños con los logros que se esperan, por ejemplo, en el grado Jardín, el trabajo se realiza en torno al conocimiento y reconocimiento corporal, lo que implica identificarse en el espacio, reconocer las posibilidades de movimiento, identificar y respetar las diferencias, así como el autocuidado y valoración del cuerpo.

5.6 Población

Esta investigación se realizó con los niños y niñas del grado Jardín del colegio Cundinamarca quienes oscilan entre cuatro años y cuatro años y medio. Los niños del curso son alegres, les

gusta compartir con sus compañeros. Los niños y niñas han tenido muchos avances, ya son más independientes, ya se visten solos, son más cuidadosos con sus útiles escolares, han enriquecido su vocabulario y muestran más seguridad en expresar sus ideas acerca de las rutinas diarias con sus familias, profesores y compañeros de curso.

A los niños y las niñas les gusta que le lean cuentos y dramatizarlos, muestran interés en las rondas y canciones, se divierten imitando, personajes o familiares, crean historias a partir de sus juguetes, se observa los juegos simbólicos en las actividades que se realizan en el salón o en otros espacios como a la hora del recreo, donde ellos juegan con sus compañeros a la casita cogen algunas sillas plásticas y colocan las chaquetas, que son los techos otros niños juegan con botellas plásticas y juegan fútbol, otros juegan con las tapas de gaseosa, las llenan de tierra y dicen que es comida, en los juegos inventan reglas y los niños que no las cumplen van saliendo del juego, los niños en sus juegos reflejan lo que viven en la cotidianidad con sus familias, juegan al papá y la mamá, imitan algunos personajes que ven en la televisión.

A continuación se hace la descripción de una jornada diaria, se realiza las siguientes actividades, primero se realiza la motivación a partir de una canción de bienvenida, se recuerdan las normas, después se lee un cuento, los niños expresan lo que entendieron a través de dramatizaciones, se hace un trabajo con diferentes materiales de lo que comprendieron del mismo. Luego los niños salen a desayunar, allí se observa la interacción de los niños y niñas, hablan de lo que realizan con sus familias, se nota que siempre se sientan los niños con sus amigos, con los que comparten más y cuando se cambian de puesto se enojan. En el desayuno, los niños demuestran los hábitos que tienen en sus hogares, como utilizar bien los cubiertos, no hablar con la boca llena, no arrojar los alimentos al piso. Después se realiza una actividad y se relaciona, con el proyecto, luego los niños salen y se realiza una actividad en el patio para

trabajar con el esquema corporal a través de diferentes elementos, colchonetas, conos, aros, en todas estas actividades se fortalecen los hábitos de higiene, comportamiento y para finalizar, los niños se lavan las manos y se alistan para salir. Todas las actividades se relacionan con el proyecto de aula que se trabaja. Los niños tienen la carpeta del proyecto de vida, donde con ayuda de los padres se decora y se colocan fotos de los momentos más importantes en familia, simultáneamente los niños y niñas llevan el cuaderno viajero, allí por medio de dibujos los niños expresan lo que quieren ser cuando sean grandes.

Estas actividades posibilitan fortalecer las habilidades cognitivas, comunicativas, motrices, sociales, que permite su desarrollo integral.

6. Experiencias de juegos simbólicos, narradas en relatos

Teniendo como foco la pregunta de investigación ¿Qué caracteriza el Juego Simbólico, qué papel cumple el ambiente y cómo se acompaña? Según Muñoz *et al.* (2014):

El análisis de los datos, es la etapa de búsqueda sistemática y reflexiva de la información obtenida a través de los instrumentos. Implica trabajar los datos, recopilarlos, clasificarlos, reducirlos organizarlos en unidades manejables, buscar tendencias descubrir que es más importante y lo que aporta a la investigación. (p. 113)

Según Hernández *et al.* (2014) codificación implica:

Además de identificar experiencias o conceptos en segmentos de los datos (unidades), tomar decisiones acerca de qué piezas “embonan” entre sí para ser categorizadas, codificadas, clasificadas y agrupadas para conformar los patrones que serán empleados con el fin de interpretar los datos. (p. 427)

El análisis de datos se realizó a partir de la observación de las videograbaciones y el diario de campo, esto permitió la construcción, interpretación y comprensión de los relatos cada uno de los relatos se identificó con la letra (R) y se enumeraron en orden ascendente (1 al 5) y se inicia con una fragmentación de los mismos en inicio, desenlace y final.

Se procedió a dar lectura de los mismos, los cuales fueron ubicados en una tabla que denominamos protocolo de información de tres columnas distribuidas así: relatos, rasgos, categorías; se realiza el proceso de categorización inductiva, las categorías se definieron a partir de la organización y clasificación de los datos. Al agrupar los rasgos, se identifican elementos comunes, que pasan por nuevos procesos de lecturas y se reagrupan de acuerdo al contenido de la información recogida durante el trabajo de campo, para dar significado a las categorías deductivas, posteriormente se realizó la interpretación, con la intención de denominar el conjunto

de rasgos; finalmente se hace una interpretación profunda, teniendo como foco las preguntas y objetivos de la investigación, que constituyen las categorías deductivas, de cada una de ellas emergen categorías inductivas, que permiten organizar la información, para aproximarse con profundidad a la pregunta de investigación.

RELATO NÚMERO 1

“JUGUEMOS A SER”



Figura 1. Diseño de ambiente juguemos a ser

Fuente: toma propia

En días anteriores estuve pensando en cómo realizar las diferentes propuestas para el juego simbólico. Esto me generó preocupación, incertidumbre, porque estaba en el dilema de enseñar contenidos, que son las exigencias de la institución y los padres de familia, o realizar propuestas para el juego como una oportunidad de posibilidades; cuando se busca el cambio, esto puede generar inseguridades.

Estuve pensando y recorriendo los pasillos del colegio, una y otra vez, observando los diferentes espacios con los que contaba y los diversos materiales que iba a utilizar en la actividad, que fueran seguros y que el espacio fuera llamativo, que les gustara a los niños; esto lo iba anotando en mi diario de campo, hice varios diseños de lo que iba a realizar y cómo iba a ubicar los diferentes rincones, hubo momentos en que sentí crisis e incertidumbre, porque al

parecer no encontraba los elementos adecuados para realizar lo que me había propuesto, hasta que sentí seguridad e hice un último diseño.

Es preciso mencionar que cuando realicé la planimetría de rincones, al día siguiente cuando ubiqué los diferentes elementos, me detuve a analizar, a observar cada detalle, pero estaba inconforme como había ubicado los diferentes objetos y volví y modifiqué hasta que sentí seguridad que era la adecuada.

Llegué muy temprano a la institución. Lo primero que vino a mi mente para el diseño de los rincones fue proponer un espacio llamativo que invitara a los niños y las niñas a explorar los diferentes rincones y darles muchas posibilidades. Lo primero que hice fue sacar del aula las mesas y las sillas para desocuparla, luego, en cada esquina comencé a colocar los elementos de cada rincón, así: El primer rincón fue el de los disfraces que lo llame “juguemos a ser...” donde ubiqué en una mesa, los diferentes trajes, los bolsos, sombreros, las cobijas, las telas, todo distribuido en forma de camerino Me imaginaba a Lorena desfilando en ese rincón. Ella quiere ser modelo o quizás a Lina diseñando los trajes.

En el segundo rincón, el cual llamé el hospital, ubiqué unas colchonetas en el piso y cuatro kits de doctor, en unas sillas ubiqué unos muñecos, en el tercer rincón al que llame “somos mecánicos” ubiqué los carros de diferentes tamaños en el piso, al igual que tres kits de herramientas, las señales de tránsito PARE, SIGA. En el cuarto rincón, el de la cocina, el cual llamé somos cocineros, coloqué la estufa, el set de platos y pocillos, y además dos mesas con manteles y sillas simulando un restaurante.

Mientras organizo los rincones, me imagino a los niños y niñas interactuando con los diferentes elementos. Al terminar de ubicar los diferentes rincones, me detengo un momento y comienzo a observar, miro cada detalle, hago unas pequeñas modificaciones.

Mis compañeras dicen: “¡Esta espectacular!” y Alexandra (docente) dice: “¡Me gustaría hacer una actividad como la tuya!”.

Comencé la actividad con muchas expectativas de cómo iba a ser la reacción de los niños, los invité a que siguieran al salón, en sus caritas demostraban la emoción de ver ese lugar tan cálido, llamativo, que los invitaba a lo que más les gusta: ¡Jugar! Les dije: ¡Ahora vamos a hacer silencio vamos a escuchar ¡ Vamos a recordar las normas que se deben tener en el aula, ellos fueron opinando portarse bien, hacer caso, no golpear a los compañeros, hacerle caso a la profesora Luego los invité a observar los diferentes rincones. Después les dije ¡Ahora se pueden desplazar al rincón que más les guste, al lugar que quieran! Fue emocionante verlos. Corrieron desesperadamente, fue muy grato observar como en sus caritas reflejaban la alegría y sorpresa de ver los diferentes rincones. Un grupo de niños que simulan ser mecánicos se dirigieron al taller, allí se dispusieron a realizar su ardua labor del día, sacaron los elementos y comenzaron a arreglar los carros, unos pusieron llantas, miraron el aceite, miraron, los frenos, desarmaron y volvieron a armar. Observo a Felipe quien está muy entusiasmado en este rincón, porque su papá tiene un taller de mecánica y él se siente identificado, él dice que cuando sea grande quiere ser mecánico como su papá

Mientras juegan, dialogan entre ellos, observo que Daniel está un poco de mal genio, porque los demás niños no tienen en cuenta sus ideas, decide salir un rato y quedarse sentado afuera del salón, solo meditando y allí se queda por un momento, cuando se le pasa el mal genio decide entrar y ponerse de acuerdo con sus amigos y comienza a jugar con ellos de nuevo.

En otro espacio está Lina que observa un lindo traje de princesa y lo coge con emoción, trata de ponerse el vestido pero no puede, entonces llama a su amiga Vanessa y le dice ¡Por favor me ayudas a ponerme el vestido! Ella dice que sí, pero no pueden, entonces llaman a otras amigas y

entre todas la ayudan a vestirse hasta que por fin logran su objetivo. Lina está feliz y dice ¡Ahora soy una princesa! y desfila y baila por el salón. Hay un grupo de niñas que cogen las cobijas y telas y comienzan a diseñar trajes, se ayudan unas y otras y van desfilando por el salón. De repente el salón se convierte en un desfile de modas, las niñas desfilan una y otra vez se escuchan risas y algarabía.

También se observa a un grupo de niñas en su rol de doctoras apresuradas, atienden a los muñecos que están enfermos, están muy preocupadas por sus pacientes (muñecos), los examinan una y otra vez. Después los consienten, luego examinan a la mamá (niña) de los muñecos quien se encuentra muy enferma dialogan con ella sobre la receta y los medicamentos que debe tomar, después de una mañana tan agitada salen a almorzar.

Cuando llegan encuentran con sorpresa que hay unos muñecos en sus sillas habituales Lina en su rol de cocinera, quien ha llegado desde muy temprano ha organizado la mesa, tiene una cena especial para sus invitados (unos hermosos muñecos sentados en cada silla), dispone los pocillos y platos del mismo color, y les dice :¡Ya les sirvo la comidita!

¡Está muy rica!, pero de repente, llegan otros clientes (niños), entre ellos las niñas en su rol de doctoras, las diseñadoras (niñas), quienes al ver los muñecos los quitan, se ríen entre ellos de la picardía que han hecho. Cuando la mesera Lina (niña) se da cuenta se enoja, pero cambia su actitud rápidamente y decide atenderlos. Los otros clientes (niños) se sientan y comienzan a dialogar entre ellos, una de los clientes (niña) comienza a hacer la oración. Los clientes (niños) se deleitan con la rica merienda, saborean un rico perrito de pollo, una exquisita pizza y una deliciosa hamburguesa (de plástico), y dicen que ¡comidita tan deliciosa!, ¡y se ríen!, comen con mucho apetito y agrado y entablan un diálogo acerca de la rutina diaria.

Luego llaman a la mesera (niña) insistentemente y le dicen que tienen sed, ella llega con una jarra y simula que está sirviendo una deliciosa bebida invisible, los clientes (niños) hacen un brindis y simulan que se toman la deliciosa bebida. La cocinera Lina (niña) ha estado muy concentrada en la cocina. Los clientes (niños) se despiden y retoman de nuevo sus trabajos.

La doctora Luna (niña) ha estado concentrada en su labor atendiendo a sus pacientes (muñecos), los examina una y otra vez, les habla y los consiente. Por el contrario, las diseñadoras (niñas) y algunas doctoras (niñas) se desplazan a los diferentes rincones e interactúan en los diferentes espacios.

En otro espacio hay un grupo de trabajadores (niños) quienes se ponen los cascos y cogen algunas señales de tránsito y le piden a los transeúntes (niños) que paren o sigan según la señal que ellos le indican, y después dialogan entre ellos y deciden hacer una competencia con los carros, en ese momento comienzan a pelear Javier y Luis por un casco, intervengo y les digo ¡Qué no se pelean que ellos son amigos! y les digo ¡Qué se den un abrazo! Ellos se disculpan y continúan su juego, normalmente.

También observo que en el grupo de las diseñadoras (niñas) hay una pequeña discusión por un hermoso bolso, discuten entre ellas, espero un momento a ver qué sucede, pero ellas mismas solucionan el problema y siguen jugando, como si nada hubiera pasado, esto lo observo en otros grupos de niños y niñas que discuten pero ellos mismos solucionan sus conflictos y continúan su juego normalmente.

En otro espacio observó a Johan, quien es el único que no se ha movido a los otros rincones. Él está muy concentrado arreglando los carros, arregla el motor, revisa el aceite, cambia las llantas. También me llama la atención Laura, quien comienza observando a los mecánicos

(niños), se muestra algo tímida, se entusiasma con los carros, trata de arreglar un carro y dura algunos minutos pero es ignorada por los mecánicos (niños) y decide irse.

En otro espacio llega una madre (niña) muy preocupada porque su hija (muñeca) está muy enferma y pide que la atiendan, y dice ¡doctora! (niña) ¡Mi hija está muy enfermita! La doctora (niña) la examina y le formula una receta para que se mejore pronto.

Se observa la espontaneidad y la alegría en los diferentes rincones, ya los jugadores van guardando los diferentes elementos, la doctora (niña) va guardando sus instrumentos en la caja, los mecánicos (niños) también van guardando las diferentes herramientas.

Entonces, voy llamando a los niños y las niñas, pero observo que ellos continúan inmersos en sus juegos. Les digo: “Niños vengan vamos a hacer un círculo”

Después les pregunto a los niños y las niñas. ¿Cómo les pareció la actividad? Se ve la emoción en sus rostros, ellos me responden con alegría, ¡bien! Les pregunto: ¿Cuál fue el rincón que más les gustó?

Lina respondió con emoción ¡el de los disfraces!, Johan: ¡a mí los carros! Lulú: a mí me gustó ¡la cocina! Y así van opinando uno por uno, los invito a que se den un aplauso y un abrazo, y se da por terminada la actividad.

Para finalizar, cabe señalar que en esta intervención tuve algunos inconvenientes, primero sentí que debí ubicar los objetos de diferente forma, después no le di el suficiente tiempo a los niños para que pudieran interactuar más con los objetos, y no realicé un cierre adecuado; esto fue un limitante, lo tendré en cuenta en la siguiente actividad. Pero esto no lo vi como una falla sino como una experiencia más para el cambio.

RELATO NÚMERO DOS

IMAGINAMOS Y TRANSFORMAMOS



Figura 2. Diseño de ambiente imaginamos y transformamos

Fuente: toma propia

Como en la actividad anterior observé que los niños y las niñas le dieron muchos significados a las telas, cajas, creaban y desplegaron su imaginación, pensé que sería interesante realizar las siguientes propuestas con material desestructurado, hice lectura del diario de campo de lo que había anotado. Observé qué fue lo que más les gustó a los niños y a partir de allí realicé la siguiente planeación. Identifiqué las diferentes interacciones que los niños le daban a este material, siempre en una constante búsqueda de mejorar, quería que fuera mejor que la anterior.

Para la realización de la propuesta le pedí de nuevo prestado el salón a mi compañera de transición. Porque es el salón más grande, y los niños y niñas tienen más espacio para desplazarse. En esta actividad pedí la colaboración de los padres de familia para que trajeran algunos objetos como cajas de diferentes tamaños, palos de paletas, cubetas de huevo y también solicité otros elementos en la institución. En algunos momentos sentí crisis e incertidumbre, porque al parecer no encontraba los elementos adecuados para realizar lo que me había

propuesto, hasta que sentí la seguridad e hice un último diseño. Mi compañera de transición me dijo que le parecía muy interesante la actividad que si podía ver la interacción de los niños y niñas con dichos elementos. Entonces la invité a que observara. Llegué muy temprano a la institución. Lo primero que hice fue sacar del aula las mesas y las sillas para desocuparla. Fui sacando los diferentes elementos, ubiqué los elementos en un espiral en el centro, hice la figura de un balón con palos, en la siguiente coloqué vasos de color azul, en el tercer espiral coloqué los bloques lógicos, las fui ubicando por colores y tamaños.

Después puse las cajas de diferentes tamaños, grandes, medianas y pequeñas también en forma de espiral. En diferentes posiciones vertical, horizontal, cerradas, abiertas. En el techo coloqué unas tiras de papel de colores y unas lanas, y colgué unos vasos de colores.

Mientras organizo los diferentes espacios me imagino a los niños y las niñas interactuando con los diferentes elementos. Después llegan Camila y Bibiana quienes le dicen a Mariana y a Lorena, juguemos ¡tú vas a hacer la mamá! (niña) y ¡tú el papá! (niña) y nosotras vamos a ser sus hijas... después salen y dicen, “se portan juiciosas porque tenemos que ir a trabajar”

Al terminar de ubicar los diferentes elementos me detengo a observar, miro cada detalle, hago unas pequeñas modificaciones. Mis compañeras dicen: “¡Está espectacular!”, dice Patricia (docente) ¡Qué bonito te quedó ese diseño! - ¡Voy a hacer una actividad así me gustó mucho!

Llegó el gran día, Luego les dije ¡Niños! los invito a un lugar donde vamos a imaginar, vamos a crear, y vamos a pasar muy, pero muy bien, allí ustedes van a interactuar con los diferentes elementos, los niños muestran su algarabía y alegría, están muy emocionados unos observan el lugar y dicen ¡Qué bonito! ¡Qué chévere! Luego se recordó las normas que se deben tener en cuenta en el salón de clase, los niños van levantando la mano para pedir la palabra y van opinando, unos dicen, no debemos pegarles a los compañeros, debemos respetar y hacerle

caso a la profesora, compartir con los compañeros ¡no empujar! Les digo: ¡Vamos a ingresar! Van a observar el espacio y se van a desplazar al lugar que quieran al que más les guste al que más le llame la atención “¡Se pueden desplazar!”.

Posteriormente, cada una toma un rumbo diferente, unos niños y niñas van en parejas, otros corren de un lado a otro sonríen y gritan. Otro grupo comienza a ensartar los vasos por colores, cada uno escoge un color verde, azul, transparente y los van intercambiando según el color que cada uno tiene, Jennifer le dice a Valentina ¡mira ese vaso es tuyo es de color verde! y mis vasos son transparentes, ¡toma!

A su vez, Lorena le dice a los otros niños miren ¡Yupi! (está feliz) está dentro de una caja y simula que es un carro, en otro espacio Felipe y Javier manejan un hermoso tren (caja) y hacen el sonido chu chu, mientras tanto Luis dice: ¡Profe! Voy a hacer un castillo ¡ayúdenme! ¡Vengan llama a sus amigos una y otra vez! Ayuden voy hacer un castillo, llegan otros niños y se integran al juego van apilando unas cajas sobre otras, las van ubicando por tamaños, van colocando unas torres (fichas), luego colocan otros materiales pero los van clasificando según el material, plástico, madera.

En otro espacio Lina, emocionada está destapando un regalo (caja), después llegan Camila y Bibiana quienes le dicen a Mariana y a Lorena: Juguemos ¡tú vas a hacer la mamá! (niña) y ¡tú el papá! (niña) y nosotras vamos a hacer sus hijas, ahora vamos a destapar los regalos de navidad y dicen: ¡Qué bonitos! ¿Qué hay por dentro?, Mariana dice: ¡Qué hermosa muñeca! (una ficha). Lorena dice: ¡Miren! Qué linda ¡una estufita! (ficha).

Mientras tanto en otro espacio, Juanita y Camila están haciendo un hermoso castillo, una va alcanzando las fichas y la otra las va colocando por colores y formas. Al final colocan una ficha y dicen que es la terraza. Mientras tanto, Julián se encuentra jugando solo haciendo una pirámide

con unos vasos, lo intenta una y otra vez construye, destruye y vuelve y construye tratando de hacer una torre.

En otro espacio se encuentra Lolita con su parlante (cono de cartón), simula ser una vendedora, dice ¡Vasos! ¡Vasos! Bibiana imita lo que hace su compañera y con su parlante (cono de cartón), comienza a imitar a Lolita. En otro lugar se encuentra un grupo de amigos, caminan de un lado a otro, hablan entre ellos y llegan al supermercado, donde son atendidos por unas niñas que en su rol de vendedoras le preguntan- “¿Señores qué van a comprar? El cliente (niño) ¡Señora! -véndame, arroz, papa, carne; las niñas sacan fichas (papa) caja pequeña (arroz) carne (bloques lógicos) “tome señor su mercado” ¡Gracias! Señora cliente (niño) ¡De nada! Dice la vendedora (niña). -“¡Tome su dinero!” (Fichas) y se van, llevan una caja llena con los productos del mercado (fichas) que acaban de comprar. Después llevan la caja a otro lugar van sacando los productos (fichas), cubeta de huevos me acerco a ellos y les pregunto: ¿Qué están haciendo niños? y ellos me responden ¡Vamos a preparar una rica comida!

Observo que un grupo de niños y niñas guardan fichas indiscriminadamente y después se van a otro sitio y comienzan a agrupar los palos, los vasos, por colores. Los niños y niñas se encuentran inmersos en su juego. Después llega una profesora al salón y me pregunta: “¿Qué actividad están haciendo los niños?” Yo le explico y me dice: “Qué bonito” “yo quiero hacer una actividad igual para mis niños se ve muy interesante”.

En otro espacio están Luna y Lina jugando con un lujoso carruaje, Lina está adentro del carro (caja) y Luna va empujando el carro (Caja), siguen en su juego el carro se voltea y dicen: ¡Se estrelló! y comienza las risas y algarabía ¡están felices! Y continúan inmersas en su juego. De repente escucho que Oscar y Luis discuten por una ficha, yo intervengo y les pregunto: ¿Qué paso? ellos me explican lo sucedido y les digo “¡No debemos pelear!, ¡somos amigos! ¡Los

invito a que se den un abrazo!” ellos continúan en su juego. Después llega otra visitante en forma sorpresiva (docente) y me pregunta: ¿Qué actividad están haciendo? Y se queda en el salón un rato observando, le explico y me dice: ¡Está muy interesante tu actividad! No me imaginé cuantas posibilidades se pueden dar a través del juego, ¡tenía otra visión diferente! mientras tanto un grupo de niños en su rol de arquitectos continúa diseñando una y otra vez la casa para ello colocan unas cajas. Camilo le explica a Daniel y le dice: Oye colocas esta caja más pequeña dentro de la más grande. Cuando terminan dicen ¡Yupi que bonita quedo nuestra casita! Luego observo que Felipe y José se unen con Miguel en su rol de arquitectos y comienzan a trabajar entre todos hablan que quieren construir un castillo. Van apilando las cajas una y otra vez, pero Felipe dice las cajas grandes las colocamos aquí y estas arriba. Mientras tanto Martín dice que es un karateca y con una patada voladora destruye la casa (elaborada con cajas) que había construido Miguel, él se enoja y le reclama a Martín porque le derrumbó su casa y le llama la atención, entonces comienza una discusión entre ellos, espero un momento y ellos solucionan el inconveniente, les digo: ¡Muy bien ustedes son amigos ahora se van a dar un abrazo! y continúan con su juego normalmente.

En otro espacio se encuentra Bibiana liderando el juego y les explica a Sara y a Juanita en qué consiste, comienzan a jugar; están la mamá (niña) (tía) (niña) y el bebé (niña), están bañando al bebé en una hermosa bañera (caja) y crean unas reglas entre ellas ,que consiste en cambiar los roles, mamá, tía, bebé y se turnan para meterse a la bañera (caja), se observa el trabajo en equipo para lograr su fin, que es llenar lo más pronto posible la bañera (caja), meten en otras cajas mucha agua (fichas), las cuales van llenando (fichas); Bibiana bota las fichas que representa (agua)) y dice: “¡ A la ducha.!” Luego observo a Luis y Javier quienes están construyendo una cueva van apilando muchas cajas, dialogan entre ellos y hablan del monstruo que está escondido

en la cueva(cajas) y comienza un juego de persecución, corren por el salón tienen que salvarse, no quieren que el monstruo los atrape. De pronto escucho a Julián y Luis discutiendo por una ficha, me acerco y les pregunto: ¿Qué sucedió? ellos me explican lo sucedido y les dije: ¡Niños por favor no deben pelear! ¡Deben ser amigos!

Mientras tanto Sara y Tatiana en su rol de cocineras están preparando la cena (fichas), una de ellas me dice: ¡Profe ven! y les pregunto: ¿Qué es esto? ellas me contestan ¡Es la comida que preparamos! ¡Profe la quieres probar! – yo les digo: ¡Claro que sí! y hago un gesto y simulo que estoy comiendo y ¡Sonrió! y les digo: ¡Esta comida esta deliciosa! ¡Gracias! Observo detalladamente a Cindy y Brenda, quienes han estado todo el juego guardando en las maletas (cajas) ropa y juguetes, (fichas) Cindy le dice a Brenda: ¡Hija guarda todo! y le dice: ¡Hija tú llevas esto que ya nos vamos a ir!, guardan los objetos en una caja y las desocupan una y otra vez en otras cajas más pequeñas y se desplazan a un rincón donde están llevando las cajas, las llevan una y otra vez, estoy muy intrigada y les pregunto ¿Qué están haciendo niñas? Y ellas me responden ¡Estamos de trasteo!

En otro espacio se encuentran Sara, Lina, Javier y Bibiana están desocupando y llenando una y otra vez una caja con mucho material y está muy pesada Sara me llama ¡profe! ¡Mira! les preguntó: ¿Qué están haciendo? ellos me dicen: ¡Vamos a vender esto! les digo ¡Ah muy bien! ¡Lina le dice a sus compañeros! ¡Ayuden! Esta caja está muy pesada y vuelve y dice ¡Ayuden! entre todos van alzando la caja y la trasladan a otro lugar. También observo detalladamente a Jessica quien ha estado en una caja, la cual la ha transformado durante el juego primero en un carro vendiendo vasos, después era un bus de Transmilenio y luego era una bañera.

Observo a Miguel quien ha estado muy concentrado en su rol de arquitecto, durante el juego solo ha tenido ese rol, primero estaba solo construyendo una hermosa casa (representada con

cajas), me llama y dice ¡profe! Me acerco y le pregunto ¿Qué estás haciendo? y me dice una casa le digo: “¡Hiciste tu casita!” “¡Te quedó muy bonita!”.

Paralelamente observo que Felipe y José se unen con Miguel en su rol de arquitectos y comienzan a trabajar entre todos hablan que quieren construir un castillo. Van apilando las cajas una y otra vez, pero Felipe dice las cajas grandes las colocamos aquí y las pequeñas arriba.

Después veo que Felipe y José se unen con Miguel en su rol de arquitectos y comienzan a trabajar entre todos hablan que quieren construir un castillo. Van apilando las cajas una y otra vez. Cuando han terminado el castillo llega Lorena y les dice que si la dejan jugar con ellos, pero como ellos le dicen que no, ella destruye el castillo, ella insiste en que la dejen jugar hasta que le permiten participar de su juego.

Entonces, comienzan a trabajar en equipo apilando cajas una y otra vez, los niños quieren poner una caja muy alto pero “Lorena al observar que no puede ubicar la caja, más alto, piensa en la forma en que puede solucionar estira sus brazos pero no puede...” más adelante se sube a una silla pero aún no puede, finalmente soluciona el inconveniente se sube a la mesa y logra su objetivo, en su cara expresa la alegría de lograr su objetivo de que su castillo le quede muy alto y dice: ¡Miren! El castillo quedó muy alto. Comienzan las ¡risas y algarabía!

De igual forma, en otro espacio se encuentran Cindy y Brenda juegan al mercado y una dice: ¡Saca el mercado hija! saca todo (fichas) sí ¡mamá! Y le dice: ¡Voy a hacer el almuerzo! (fichas). En otro espacio está Lorena inmersa en su juego, ella es una bebé que está en la cuna (caja) tomando tetero (caja pequeña), me acerco y le pregunto ¿Lorena eres un bebé? ella dice ¡Sí! Lolita observa la escena y se ríe a carcajadas ¡está emocionada! Mientras tanto Lolita, Bibiana, Juanita están inmersas en sus juegos Daniel hace el rol de papá, Bibiana de mamá y las otras dos de bebés el papá y la mamá arrullan a sus bebés, quienes se encuentran durmiendo en

unas hermosas cunas (cajas), ellas arrullan a su bebés una y otra vez, y se sonríen. Algunos niños me piden el favor que baje los vasos que estaban colgados en el techo y les dan diferentes usos; unos como cometas, como títeres, otros se los colocaban en el oído y hablan por teléfono, yo interactué y simulo que hablo con ellos. Se escuchan ¡risas y algarabía! Mientras tanto Carlos se coloca una caja pequeña como sombrero y otra caja grande como carro, y se pone un cono de cartón en la boca y comienza a vender y dice ¡Vasos! ¡Vasos! Comienzo a llamar a los niños pero algunos obedecen, otros están inmersos en el juego otros niños se divierten construyendo castillos una y otra vez. Observo las diferentes interacciones de los niños. Es una sensación muy bonita, escucharlos, observar cómo creaban e imaginaban y cómo inventaban pequeños guiones y los representaban con esos elementos era emocionante.

Observé que ellos ya estaban guardando los elementos en las diferentes cajas, entonces di por terminado el juego, comienzo a llamarlos les dije: ¡Ahora volvamos a la calma! ¡Vamos a hacer silencio! Les pregunté qué les había gustado de la actividad, pero todos estaban felices y hablaban al mismo tiempo y les recordé que debemos alzar la mano para pedir la palabra. Fueron opinando, unos decían que les había gustado la casita, otros que el castillo, la bañera, las cunas, estaban felices por la actividad, les dije para terminar ¡Nos vamos a dar un fuerte abrazo! los niños me abrazan les dije ¡Gracias! y se dio por terminada la actividad.

Cabe señalar que esta actividad les gustó a los niños y las niñas por la cantidad de elementos con los que interactuaron; en las próximas actividades voy a continuar con estos elementos desestructurados porque los niños crean e imaginaban y le dan muchas posibilidades.

RELATO NÚMERO TRES

EXPLORANDO E IMAGINANDO



Figura 3. Diseño de ambiente explorando e imaginando

Fuente: toma propia

Como en la actividad anterior observé que los niños y niñas interactuaron con las cobijas y le daban muchos significados, pensé que sería significativo en esta actividad continuar utilizando material desestructurado, para observar qué posibilidades le daban a estos objetos. En días anteriores había estado observando el lugar donde iba a realizar la actividad, vinieron a mi mente muchas ideas, volví a pedir prestado el salón de mi compañera de transición, porque es más grande y permite que los niños tengan más espacio para desplazarse, comencé a buscar los diferentes materiales y pedí prestados algunos, quería realizar una actividad muy llamativa, que invitará a los niños a estar inmersos en un mundo mágico al interactuar con los diferentes elementos.

Por consiguiente, debido a que en la actividad anterior observé que los niños interactuaron con las cajas, pensé en volver a utilizarlas, pero iba a ubicarlas de diferente forma. Empecé a diseñar cómo iba a ubicar los diferentes objetos y fui modificando varias veces, hasta que sentí la seguridad, hubo momentos en que sentí crisis e incertidumbre porque al parecer no encontraba los elementos adecuados, e hice un último diseño.

Me di cuenta que cuando comencé la actividad invitando a los niños a que se abrazaran mejoraron su comportamiento, esto lo seguiré realizando en las próximas actividades, debo mejorar en cuanto los niños tengan un conflicto, escucharlos atentamente sobre lo que pasó, para que así sea más fácil, que ellos mejoren sus relaciones interpersonales y que no sientan que son ignorados. También es fundamental continuar realizando las actividades con material desestructurado porque permite que los niños le den muchas posibilidades a un mismo objeto. Llego el gran día. Llegué muy temprano a la institución, el día anterior había dejado organizado los materiales que iba a utilizar, empecé a colocar los diferentes objetos observando la planimetría que había realizado. Coloqué unas tiras de papel de diferentes colores colgando del techo; donde está el tablero puse una cortina, ubiqué unas cajas de cartón de diferentes tamaños en forma circular, unas abiertas, unas cerradas en forma vertical, horizontal algunas decoradas con tiras de papel de colores. Ubiqué unos canastos decorados con telas de colores en forma de espiral, al lado de la ventana puse una tela grande. Al lado de la pared ubiqué unas sillas, coloqué lana y tiras de papel de colores en los extremos para limitar ese espacio, en el piso puse papel periódico. En una mesa grande coloqué una tela grande.

Cuando llegaron los niños y las niñas los invité a que nos sentáramos en forma circular. Saludo a los niños. Después les digo ¡Niños ahora pongan atención que normas debemos tener en el salón de clase, los niños comienzan a hablar al tiempo les digo! ¡Cuando uno va a hablar debe alzar la mano! Ellos alzan la mano y van diciendo, no pellizcar, respetar, no debemos empujar, no pegarles a los compañeros ¡Muy bien! les digo: ¡Ahora!, ¡Vamos a cerrar los ojos porque vamos a ir un lugar que está diseñado muy bonito! ¡Cierren los ojos! vamos a ir caminando lentamente vamos a entrar, veamos qué encontramos en el salón ¡entremos! ¡En orden! ya podemos abrir los ojos, vamos a observar lo que hay en el salón levante la mano el que

quiera opinar, los niños van levantando la mano y dicen: Hay papel, hay cobijas, cajas, casas, sillas. Ahora, les digo: ¡Pongan atención, nosotros vamos a interactuar con estos elementos! Con lo que más nos llame la atención; ¡Nos vamos a desplazar libremente al lugar que más nos guste! ¡Al que quieran! los niños se desplazan en grupos algunos en parejas, otros solos al lugar que más les llamaba la atención.

Los niños comienzan a correr, se nota felicidad y algarabía al observar ese lugar tan llamativo que los invita a lo que más les gusta, jugar. Se dirigen a los diferentes espacios, un grupo de niñas se meten debajo de una mesa y comienzan a decorar, colocan unos hermosos muebles (cajas) y se encuentran tomando unas deliciosas onces (tiras de papel) y simulan que están almorzando, se quedan un rato hablando, son interrumpidas por otro grupo de niños que quieren entrar pero ellas le impiden el paso.

Mientras tanto, en otro lugar Dana se ubica dónde están dos sillas atadas con lana y ella se encuentra adentro (sola), comienzan a organizar está arreglando y comienza a bailar y dice: ¡Nadie puede entrar! ¡Este es mi lugar! y vuelve y repite ¡este es mi lugar! ¡Nadie puede entrar! Mientras tanto ¡Gabriela y Camilo están felices ríen una y otra vez! y observan una linda cajita y dicen: ¡Que hay aquí adentro! mira ese paquetico ¡miremos! hay un juguete que bonito ese muñequito (niño) toma muñequito, tu comidita (papel) continúan jugando con su muñeco y dicen: ¡El muñequito puede hablar! y vuelven y se ¡ríen!

Observo otro grupo de niñas que están decorando su casita (mesa) y les pregunto: ¿Niñas a qué están jugando acá? Angélica y Lina se ¡ríen! Me dicen: ¡A la casita!, les digo: ¡Su casita les está quedando muy bonita!

De repente regresa el grupo de niños, quienes están jugando al entrar y salir de su casa (cortina) aparecen y desaparecen ¡se escucha risa y algarabía! Comienzan un juego de

persecución y quieren intentar entrar a la casa (mesa), las niñas le impiden el paso y Dana dice: ¡Aquí solo hay niñas y repite! ¡Niñas!, mientras tanto Lorena sale de la casa a buscar objetos coge unas almohadas (lanas) y las va llevando a la casa. Las niñas dicen: Vamos a dormir, mira las cobijas (telas) ¡Oh no! tumbaron nuestra casa (mesa) dice: Adriana entonces vuelve y la reconstruye. Muy cerca de allí están Gabriela y Camilo guardan algunos elementos en las cajas mágicas y dicen que son sorpresas y las llevan a la casa (mesa), hay una reunión de niñas en la casa (mesa) ellas están organizando una gran fiesta dialogan una y otra vez y degustan una rica merienda (tiras y rollos de papel).

Muy cerca de allí está Lucía quien le dice a Brenda: ¡Oye! ¡Ustedes dos son la mamás! vamos a jugar al perrito a su juego se une Luna y comienzan su juego hacen una hermosa casa (caja) para su perrito (niña) colocan algunas cobijas y telas lo consienten le dan una rica comida (conos de cartón y papel), cada una tiene una función; Luna sale a buscar la comida para el perrito y lleva un canasto allí va guardando la comida (papel y conos de cartón), cuando llega dice: ¡Perrito te traje tu comidita está muy rica el perrito (niña) sale a degustar la rica merienda (conos de cartón y papel), Brenda se queda en la casa arreglando, organiza una y otra vez , mientras su mascota (niña) sale y juega con unos papelitos y comienza a ladrar. Camila se encarga de sacar a pasear al perrito (niña) y le dicen: ¡Perrito acuéstate! y dice Camila, ¡Sí perrito acuéstate! Brenda cuida y tapa al perrito, Luna trae y le da comida.

Después las niñas se colocan unas pañoletas y se disponen a salir, dejan al perrito durmiendo en la casa, le dejan comida, pero regresan pronto porque no pueden dejar al perrito tanto tiempo solo, Camila sale a visitar a unos amigos quienes se encuentran en la cortina (casa) y le dice: a Brenda ¡Ven!, ella le dice: ¡No puedo dejar solo al perrito se puede salir!, pero de repente llega un invitado quien trae una cama (caja) y dice ¡gatito ven entra a tu cama! pero cuando regresan

Brenda Camila y Luna, el perrito se ha transformado en un gato (niña) y entre todos le dan comida, ayudan a bañar, lo consienten. Brenda dice ¡gatito! (niña) te traje una cama nueva (una caja más grande) ¡salgas gatito! y repite ¡Salgas gatito! El gato (niña) le hace caso y entra a la cama nueva (caja).

Posteriormente, comienza a meter las cobijas y la comida a la nueva casa, de pronto llega Lucía quien busca unos adornos para la fiesta y se quiere llevar una tira de papel y Brenda la detiene y le dice ¡No! es la cobija del gatito hablan entre ellas, y Brenda le permite que se lleve la caja pequeña (cama) del perrito que ya no la va utilizar, después de que bañan, le dan de comer y consienten al gatito, este se queda dormido Camila me llama y me dice: ¡Profe! ¡Mira nuestro perrito! Y les digo ¡tú perrito está muy bonito! ¡Qué bonita la camita del perrito! Ellas continúan en su juego, el perrito algunas veces se convierte en gatito, ellas continúan inmersas en su juego desde el comienzo y no han salido de él. Mientras tanto en otro lugar, esta Adriana coge una cobija (bebé) lo consiente, lo arrulla, va caminando de un lugar a otro, cargando al bebé (cobija) luego se va a la casa (caja) donde esta Michael (niño) y dice traje a tú bebé ¡No llores! ¡Mira a tu papá!

Seguidamente, otro niño se mete en su casa (caja) y dice: ¡Esta es mi casita! Las puertas son las tapas de la caja, llega un invitado y lo deja entrar y cierran la puerta (tapas de la caja), algunas niñas siguen arrancando los papeles del techo y los siguen llevando y dejando sobre la mesa (casa), están emocionadas por organizar la fiesta, la líder dice: ¡Traigan adornos para la fiesta! Las otras niñas le dicen bueno y siguen organizando; después desordenan y vuelven y ordenan.

En otro espacio están Nicolás, Javier, Tomás, están jugando con una caja (casa), desbaratan y vuelven y la arreglan esto lo repiten una y otra vez... Están decorando. Javier pasa unas tiras de colores y le dice a Nicolás: Toma la amarilla, la roja, la azul y las van colocando, en la casa

(caja) de pronto salen de la casa (caja) en forma apresurada y comienzan a quitar el papel que está colgado del techo otros niños se unen a su juego. Las niñas también comienzan a quitar las tiras y dicen los adornos para la fiesta en otro espacio, Camilo sigue en su juego solitario, sigue metido en una caja simula movimientos y sonidos agarrado de las tapas de la caja. Le pregunto: ¿A Qué estás jugando? y él me dice: ¡Estoy manejando mi avión! A esta altura todo el espacio ha sido explorado los niños y las niñas le han dado diferentes significados a su juego.

Mientras tanto, las niñas que están en la casa (mesa) siguen con el ¡control!, en su espacio hay dos líderes que mandan a las compañeras, cada una tiene diferentes funciones, unas lavan la ropa, otras están colgando la ropa (papel periódico), otras planchan (fichas), otras están preparando la comida (papel, tubos de cartón); ellas siguen decorando la casa, construyen, destruyen y vuelven y transforman Dana dice: ¡Terminamos! vuelve y repite ¡Terminamos!, se reúnen de nuevo en la casita (mesa) y dialogan sobre la gran fiesta, salen y dicen; ¡Vamos a traer cosas para la fiesta! Dana lleva una caja y dice: ¡papeles! y comienza a meter los papeles dentro de la caja otras niñas, van guardando las tiras de papel en el canasto, pero cuando observan que las tiras que están colgadas no las pueden alcanzar comienzan a saltar tratando de coger las tiras. En otro espacio, los niños siguen saltando y van cogiendo las diferentes tiras. ¡Coge esta azul! dice Camilo ¡no está roja! dice Leonardo mientras tanto, Dana está colocando una lana para limitar el espacio “Las niñas construyen destruyen y transforman una y otra vez su casa, Lucía está arreglando la casa y dice: ¡Necesito organizar la casa más tarde llegan los invitados!”.

En otro espacio los niños comienzan a jugar con los papeles de colores se escucha ¡risas y algarabía! los niños no pueden alcanzar las tiras de papel, entonces deciden solucionar este problema, uno alza al otro para lograr su objetivo, que es bajar las tiras de papel y dicen: ¡Uno, dos, tres! Mientras tanto Leonardo se acuesta en el piso y comienza a enrollarse con las tiras de

papel que están en el piso, y muestra emoción se va envolviendo una y otra vez con el papel y queda enrollado totalmente con la lana y el papel de colores, sus amigos le ayudan a mejorar su traje, comienza la risa y algarabía entre ellos, otros niños que observan la escena dicen: ¡Miren el monstruo! ¡Qué miedo!, y salen a correr y comienza una carrera de persecución. En otro espacio se encuentra Dana corre una silla y limita el lugar y dice: ¡No pasen! Las niñas continúan construyendo, destruyendo y transformando la casa rápidamente vuelven acomodar los objetos están colgando la ropa, (papel periódico) cerca de allí está la cuerda que impide el paso de los niños, pero ellos hacen caso omiso y entran y salen una y otra vez. Las niñas comienzan a ampliar la casa rápidamente, la mesa ya es un cuarto. Dana dice: ¡Cierren la puerta! grita y una y otra vez ¡Cierren la puerta! las niñas comienzan a colocar puertas (cajas) apresuradamente y no quieren dejar entrar a los niños. Llego donde están las niñas y les pregunto: ¿Qué están haciendo niñas? Ellas me dicen: Una casa para la fiesta. Y yo les digo: ¿Puedo entrar a su casita?; y ellas me dicen ¡Sí! esto es una puerta (caja) y ellas me dicen: ¡Sí! Les pregunto ¿Cuál es la entrada? Una niña me dice: ¡Aquí! Le digo: ¡Qué bonita está quedando su casa! Las niñas siguen trabajando en equipo van arreglando la casa dicen: ¡Yupi! van ampliando la casa las niñas van colgando la ropa (papel periódico). Andrés me dice: ¡Profe ellas no nos dejan entrar! yo les digo: ¡Niñas que si pueden invitar a ellos que quieren entrar a su casita! ellas abren la puerta (caja) y digo: ¡niños que ya pueden entrar! Entonces vamos entrando pero después comienzan a molestar algunos niños entonces les digo que deben respetar las niñas les dicen: ¡Qué se salgan! Leonardo y Javier comienzan a pelear y les pregunto: ¿Por qué están peleando? Ellos me explican lo sucedido, le digo no peleen vamos a compartir y les doy a cada uno unas tiras de papel. Les digo: ¡Que se den un abrazo! y continúan su juego normalmente.

Mientras tanto Andrea y Valeria discuten entre ellas por una caja, observo qué sucede pero ellas solucionan su conflicto rápidamente y siguen su juego; después observo a Lorena le dice: a Camilo: ¡Tú eres el papá! ¡No mejor el hijo! Y yo soy la mamá y le dice a Luna y tú eres la hija, desbaratan la casa (mesa) y comienzan encerrar a Camilo con una lana colocando lana una y otra vez y dicen a la cárcel y dice Lina parece una telaraña (mesa enrollada en lana). Allí algunos niños no respetan las sillas con la lana que Dana había colocado para que ellos no entraran pero ellos hacen caso omiso y ¡entran una y otra vez! Y se ríen, Gabriela llega cansada de trabajar y decide irse a dormir a su habitación (estante) y duerme plácidamente.

Inesperadamente los niños y las niñas comienzan a guardar en las cajas los diferentes materiales en una guardan las cobijas en otra las telas, en otra las tiras de papel, van recogiendo y llevan las cajas a un rincón allí esta Santiago, lo observo y le pregunto ¡a qué juegas! y dice que él está en el aeropuerto y le digo y que es ¡esto! Y me dice las maletas (cajas) doy por terminado el juego y comienzo a llamar a los niños. Daniel y Julián están jugando con unas cajas las apilan una y otra vez y dicen que están construyendo un castillo esto lo repiten una y otra vez.

En ese contexto, observaba a los niños en sus diferentes interacciones, iba anotando lo que más le llamaba la atención, esto me permitía enriquecer la próxima actividad. Luego les digo: ¡Niños! Vengan, y les pregunto: ¿Cómo les pareció la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Unos niños me dicen: La casa, el castillo, la fiesta, el avión y les digo: Niños ahora nos vamos a dar un abrazo porque pasamos bien, compartimos con nuestros amigos, creamos, imaginamos, un aplauso muchas gracias niños.

Es preciso mencionar que en esta actividad estuvieron dos maestras quienes querían observar las diferentes interacciones de los niños, porque cuando se iban realizando los diferentes diseños para el juego, ellas tenían curiosidad y les pareció muy interesante las actividades para

implementarlas con los niños de su grado. Entonces las invite a que hicieran una observación de la actividad.

RELATO NÚMERO CUATRO

CONSTRUIMOS, DESTRUIMOS Y TRANSFORMAMOS

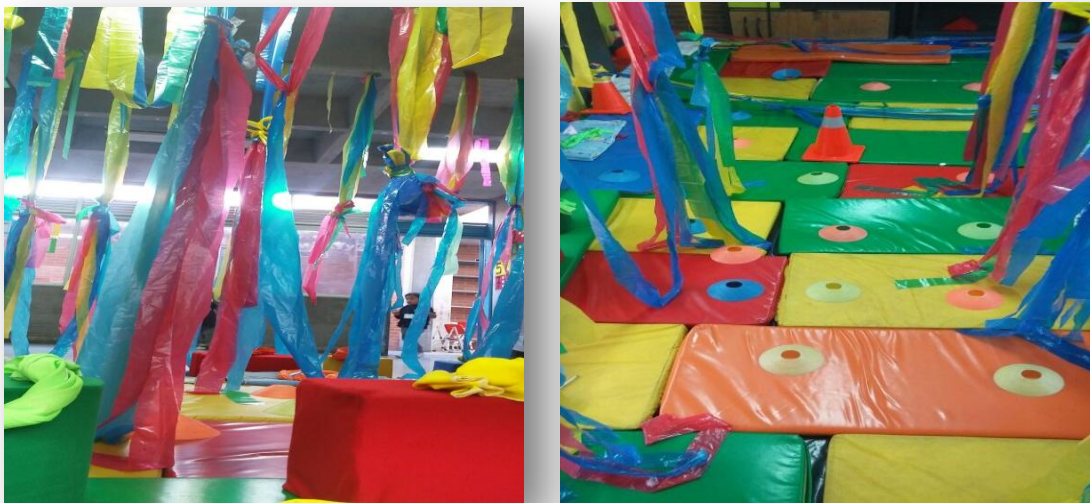


Figura 4. Diseño de ambiente construimos, destruimos y transformamos

Fuente: toma propia

Lo primero que viene a mi mente para la actividad es proponer un espacio llamativo que invite a los niños y las niñas a lo que más le gusta, ¡jugar! Como en la actividad anterior observé que los niños y niñas crearon e imaginaron con el papel de colores, con las telas y cobijas, decidí volver a colocar estos materiales pero añadí otros, pensé que sería significativo continuar en esta actividad utilizando material desestructurado. Para observar como interactuaban y que posibilidades le daban a estos objetos volví a retomar algunas ideas en el diario de campo.

Debido a lo anterior, realice varias veces la planimetría y fui modificando varias veces, hasta que sentí la seguridad de que era la adecuada. El día anterior hablé con mi compañera de transición para que me prestara de nuevo el salón porque es más grande y permite que los niños tengan más espacio para desplazarse, con antelación pedí prestados algunos materiales, quería realizar una actividad muy llamativa, que invitara a los niños a estar inmersos en un mundo mágico propios de su edad. Llegué muy temprano a la institución. El día anterior había pedido prestados y organizado los objetos que iba a utilizar. Lo primero que hice fue sacar las mesas y las sillas para desocupar el aula, luego comienzo a colocar las tiras de diferentes colores de plásticos en el techo, luego coloqué las colchonetas de colores en el piso, encima ubiqué las cobijas dobladas y en cada una puse una tela de color. Después ubiqué algunos conos de diferentes colores y tamaños encima de algunas colchonetas, coloqué unos conos uno en cada esquina, amarré algunas tiras de plástico formando caminos.

Luego puse unos cubos y los decoré con una tela en una mesa, coloqué una tela grande. Quería que el lugar estuviera espectacular para que invitara a los niños a lo que más les gusta, jugar. Me detuve un momento y me quedé observando el lugar de nuevo, observando cada detalle, mis compañeras me decían que había quedado muy bonito, escucho sus sugerencias, volví a observar el lugar y sentí seguridad y alegría de lo realizado.

Invité a los niños a hacer un círculo, luego recordamos las normas que debemos tener en cuenta en el salón de clase, todos alzan las mano y quieren hablar al mismo tiempo, les recuerdo que cuando uno va hablar debe alzar la mano, los niños van opinando ¡No debemos pegarles, ni pellizcar, debemos respetar a los compañeros!

Ahora les digo: Niños el día de hoy tenemos una sorpresa, ¡vamos a ir a un salón que está diseñado muy bonito! allí podemos jugar, imaginar, crear, vamos a interactuar con los diferentes

objetos que hay y les dije: ¡Cierren los ojos! Despacio que nos podemos caer no vayan a abrir los ojos todavía porque es una ¡Sorpresa! ¡Abran los ojos! ¿Qué observamos?, los niños dicen: Cobijas, colchonetas, conos, plástico, telas, colchonetas, cojines. Los niños dicen: ¡Qué bonito!, en sus caras reflejan el asombro y la alegría de observar ese lugar tan llamativo, una niña dice: ¡Yo quiero jugar!

Así mismo les digo: ¡Ahora nos vamos a desplazar libremente al lugar que más les guste! Los niños y las niñas comienzan a desplazarse comienzan a recoger las cobijas, otros los conos, Mateo comienza a halar las tiras de plástico que están en techo y las va bajando. Observo la felicidad y emoción de los niños y las niñas decían que estaban en el bosque e imitaban los sonidos de un lobo, esto lo repetían una y otra vez. Cerca de allí, un grupo de niñas se desplazan rápidamente y comienzan a llevar cobijas, colchonetas y algunas telas y rápidamente trabajan en equipo y hacen una casa allí tienen algunos bloques de espuma (muebles) y comienzan a hablar entre ellas. Luis sale a buscar comida y trae unas tiras de papel y regresa a la casa y dice: ¡Miren traje esta deliciosa comidita!, entran a la casa unos conos pequeños (platos) y dice: Luna ¡Miren traje estos platicos! (conos) aquí podemos servir, simulan que están comiendo y dicen: ¡Que comidita tan rica!

En otro espacio, se encuentra Lorena, Lina y Mateo están jugando al papá y a la mamá se han distribuido los roles un niño hace de papá, una niña de mamá, dos niñas de hijas comienza a decir que van a construir la casa llevan cobijas y colchonetas trabajan en equipo y construyen la casa y comienzan a dialogar entre ellos llevan platos (conos) y tiras de plástico (comida) el papá y la mamá consienten a las hijas le dan la comida y después dicen: ¡Ya es de noche vamos a dormir!. De repente un grupo de niñas, se comienzan a subir al estante llevan telas y unos cubos

de espuma y dicen que son las camitas, simulan que están durmiendo hablan entre ellas. Comienzan a subir y a bajar esto lo repiten una y otra vez.

Mientras tanto Camila se pone un chaleco y dice que ella es la policía persigue a un grupo de niños y dice: ¡Ladrones! Los voy a atrapar ¡A la cárcel! y los lleva a otro espacio.

Por otro lado, observo a Carlos quien se encuentra jugando solo, está apilando unos bloques de espuma, y le pregunto ¿Que estás haciendo? ¡Él me dice que está haciendo una torre! los coloca una y otra vez, pero Lina y Mateo destruyen el castillo en varias ocasiones Carlos se enoja y vuelve y lo construye una y otra vez. Repite esto muchas veces. Otros niños están jugando a los luchadores en las colchonetas, una niña hace de árbitro y trata de separarlos ellos se ríen y siguen en su juego. Mientras tanto un grupo de niñas se desplazan rápidamente y dicen vamos a hacer una pijamada, las niñas comienzan a poner las cobijas en el piso y dicen que son camas y colocan unos cubos de espuma como almohadas simulan que están durmiendo.

Por su parte, Lorena y Camila comienzan a discutir por un cojín, me quedo observando qué sucede, pero entre ellas solucionan el conflicto y continúan en su juego. Mientras Luis sale a buscar comida y trae unas tiras de papel y regresa a la casa y dice: Miren traje esta deliciosa comidita, entran a la casa unos conos pequeños (platos) y dice: Luna ¡Miren traje estos plasticos! (conos) aquí podemos servir, simulan que están comiendo y dicen: ¡Qué comidita tan rica!

Las niñas duran unos minutos simulando que duermen, pero de repente se levantan y comienzan a llevar las cobijas y telas, y dicen que van a construir una casa, se dirigen a la mesa y colocan una tela grande, se meten debajo y van llevando cojines, unos cubos de espuma (muebles) Lina lleva unos conos pequeños y dice que son los platos, Lorena lleva unas tiras de plástico y dice que es la comida. Me acerco y les pregunto niñas qué están haciendo, y ellas me dicen una casita les digo niñas su casita les quedo muy bonita. Lorena coloca dos colchonetas y

un cubo de espuma (puerta) y dice: ¡Voy a cerrar! Las niñas simulan que duermen. Mientras tanto Milena se pone un cono pequeño en la cabeza y dice que ella es una paquetera y que va a llevar unos paquetes a unos señores (niños) y repite este juego una y otra vez. Después llega y coloca unas cobijas (telas) y un cubo de espuma y dice que es la cama y dice que está muy cansada y simula que está durmiendo.

Posteriormente, las niñas salen y comienzan a quitar las telas vuelven y construyen la casita de nuevo, destruyen, construyen y transforman esto lo hacen varias veces después, observo que Lorena no deja que Camilo juegue en la casita y le pregunto Lorena por qué no dejas jugar a Camilo y ella me dice que esa casa es solo para niñas. Después escucho a Lina llorando y les pregunto: ¿Qué pasa?, ella me dice que Camilo va a llamar a la policía le digo: ¡Por favor no discutan! Los invito a que se den un abrazo ellos continúan jugando.

En otro espacio se encuentra Esteban, Danna, Juliana, Camila, están jugando al papá y a la mamá, los padres (niños) le dicen a sus hijas que se porten juiciosas, que ellos se van a ir a trabajar llevan unos conos y les dicen: ¡Hijas más tarde venimos se portan bien les dejamos estos muñecos! Se hace evidente la espontaneidad y la alegría de los niños en los diferentes espacios y la interacción con los diferentes objetos dándoles diferentes significados, observo que ellos siguen inmersos en sus juegos. Pero la profe de transición me dice: Que si ya voy a terminar la actividad, que ella necesita el salón. Entonces, voy llamando a los niños y las niñas. Les digo Niños vengan vamos a hacer un circulo. Después les pregunto a los niños y las niñas: ¿Cómo les pareció la actividad? Ellos me responden con alegría ¡bien! Les pregunto: ¿Cuál fue lo que más le gusto?, unos niños dicen que las camitas, que habían tres una grande, una mediana y una pequeña

Finalmente, van opinando uno por uno, nos damos un aplauso y un abrazo, y se da por terminada la actividad. Se observó cómo los niños y niñas utilizaron el estante que hay en el salón dándole diferentes significados como, camarote, celda en el juego de policías y ladrones esto me pareció curioso porque este elemento no fue tomado en cuenta cuando realice la planimetría.

RELATO NÚMERO CINCO EXPLORANDO ANDO



Figura 5. Diseño de ambiente explorando ando

Fuente: toma propia

En días anteriores había estado observando el lugar donde iba a realizar la actividad, en esta ocasión quería realizar una actividad al aire libre, pensé en el patio, pero no pude porque los profesores de educación física dictan la clase allí y fue imposible, entonces pensé que la zona verde que hay al respaldo de los salones de preescolar sería el lugar adecuado, porque permite que los niños tengan más espacio para desplazarse libremente y les permitiría interactuar con algunos elementos de la naturaleza.

Como en la actividad anterior observé que los niños y niñas interactuaron con las tiras de plástico y la lana, y delimitaban espacios y hablaban de la telaraña cuando utilizaban estos materiales, pensé en reutilizar las tiras de plástico, los conos, las cubetas de huevo que había utilizado en la actividad anterior y estuve observando qué otros elementos podía utilizar para la

actividad y agregue otros, a medida que realizaba las actividades. Siempre buscaba perfeccionarlas y que la próxima actividad fuera mejor.

Continué utilizando material desestructurado porque les permite a los niños desplegar su imaginación y creatividad. Entonces hice la planimetría y la modifique varias veces y realice una conexión con las actividades anteriores como un espiral, hasta que sentí que era la adecuada, a medida que iba realizando las actividades me sentía más tranquila y se me facilitaba el diseño de las mismas.

Llegué muy temprano al colegio, el día anterior había dejado organizado los materiales que iba a utilizar. Comencé a observar la planimetría y fui ubicando los diferentes elementos. Amarré las tiras de plástico de colores en las mallas que hay en el colegio hasta que formé una telaraña y amarré algunos aros y botellas de plástico. A la entrada coloqué los conos grandes y pequeños, cubetas de huevos en forma de espiral que permitiera un clima cálido.

Cuando llegaron los niños y las niñas los invité a hacer un círculo, luego recordamos las normas que debemos tener en el salón pero todos quieren hablar al mismo tiempo, les recuerdo que deben pedir la palabra y alzar la mano, los niños van opinando y dicen: ¡Debemos respetar a los compañeros!, ¡no pegarles, ni pellizcarlos!

Luego les digo: ¡Niños! el día de hoy vamos a ir a un lugar donde está diseñado muy bonito vamos a cerrar los ojos y nos vamos a ir caminando hacia ese lugar maravilloso donde podemos crear, imaginar, les dije: ¡Ahora podemos abrir los ojos! y les digo: ¿Qué observamos en este sitio? ¡El que quiera hablar alza la mano! ellos dicen aros, botellas, conos, cubetas de huevos, plástico.

Después les digo: Ahora vamos a interactuar con estos elementos vamos a crear a imaginar compartir con nuestros amigos vamos a interactuar libremente con lo que más nos guste, lo que más nos llame la atención los invito ¡Sigán!

Los niños dicen: ¡Qué bonito! Miren una telaraña dice Andrés que hermoso y camilo dice: ¡Yo quiero jugar!, comienzan a desplazarse se nota la alegría y algarabía de ver ese lugar tan llamativo y espectacular.

Unos niños se dirigen en parejas, otros en grupos. Tatiana y Mateo cogen unos conos y dicen: ¡Estamos en el bosque! Y simulan que es un parlante y comienzan a hacer los sonidos de un lobo, ¡Aúúú! y vuelven y repiten ¡Aúúú! Se observa la algarabía ¡risas! En otro espacio un grupo de niños decían que estaban en el desafío y entraban por los aros que estaban colgados comienza una competencia entre ellos, atraviesan los obstáculos que se le presentaban en su camino, el que llegue primero a la meta será el ganador. Escucho risas y algarabía, algunos niños comienzan a desamarrar los aros cuando no pueden le piden ayuda a otros compañeros para lograr su objetivo. Hay un grupo de cuatro niños quienes dicen que son competidores del desafío y comienzan a hacer una competencia de aros, crean sus propias reglas el que lo lance más lejos será el ganador Leonardo dice: Esto no es tan fácil y se ríen y dicen: ¡Uno! ¡Dos! ¡Tres! Esto lo repiten una y otra vez. Y continúan inmersos en sus juegos. Observo a Javier llevando unos conos y le pregunto: ¿A qué estás jugando? Y él dice: ¡Yo estoy jugando solo! Y le pregunto a Luna y tú a ¿Qué estás jugando? ella me dice: Estoy haciendo una casa, entonces Javier le dice a Luna: ¡Podemos jugar los dos! Y ella dice: ¡sí! Comienzan a observar el espacio se van y llevan los conos y unos aros y comienzan a construir una casa. Más adelante se unen unos niños y niñas comienzan a construir la casa entre todos Javier le dice a una niña que llega al grupo: ¡No te vayas quédate a vivir con nosotros! Luego Javier le dice a Mateo: ¡Usted no

tiene que trabajar hoy! ¡Hoy es domingo! ¡Tiene que descansar! ¡Quédese aquí! Luisa y Camila llaman al perrito (niña) están felices porque le han construido una hermosa casa (aros y conos). Colocan los aros como ventanas y los conos como puertas.

Por su parte, otro grupo de niños y niñas están jugando y se distribuyen los diferentes roles, Danna es la líder y le dice a los demás niños: ¡Usted es el papá, usted la mamá, y yo soy la hija! Les pregunto: ¿Niños ustedes a que están jugando? Lina dice al papá y a la mamá y le preguntó: ¿Qué están haciendo con esto? Dana me contesta esto es la puerta (aro) y estos conos es con lo que nosotros estamos trabajando. Les digo: Están construyendo la casa ellos dicen ¡sí! Les digo: ¡Su casa les está quedando muy bonita! Leonardo me dice: ¡Profe nos ayuda a amarrar la puerta! (aro). Después llega Luna y le dice a Leonardo, ¡tómese la leche! (agua) ¡No! dice Juliana es aromática tiene hojas. Después se integran al juego otros niños y niñas. Leonardo dice: ¡Estamos en la calle!, y Luna dice: ¡No! estamos en el carro. Leonardo simula que está manejando un carro con un aro, ubica unos aros y dice que son las ventanas y la puerta, están Luisa y Luna con unas botellas con agua y dicen que es gasolina y con un aro, simulan que le están echando gasolina al carro. Samuel dice: ¡Hay tres sillas adelante y dos atrás! Lorena dice: ¿Me dejan jugar? pero Luisa dice: ¡No! ¡No hay espacio! Javier le dice: adelante ¡No! aquí no, dice vaya atrás allí hay más puestos. Luna dice: ¡No, porque la hija no puede ir adelante, porque nos paran! Javier dice: ¡Yo quiero ser el papá! y se distribuyen los diferentes roles uno dice yo soy el papá, yo la mamá, yo el tío. Danna dice: Papá, papito ¡ya nos vamos! Leonardo les dice a Luisa y a Luna: ¡Rápido que tenemos afán! Entonces ellas simulan con unas mangueras que llena el tanque y dicen: ¡Ya señor ya terminamos! Javier les dice: tome señora el dinero: ¡Gracias! Danna y Leonardo cada uno tiene un aro (sillas) van en el puesto de atrás del carro y hablan entre ellos. Javier dice: ¡Vámonos que se nos hizo tarde!

Adicionalmente, en otro espacio hay un grupo de cocineras (niñas) quienes tienen muchas botellas, las están llenando con agua, tierra y pasto, ellas dicen que están preparando un rico batido, se van turnando para llenar las botellas. Lorena hace caso omiso y no sigue las reglas que las niñas han creado en ese momento. Entonces las demás niñas le dicen que se salga del juego.

Lina, la líder del grupo, está delegando funciones a las demás niñas y le dicen traiga más agua (leche) limpia para preparar el batido, me acerco y les pregunto: ¿Niñas, qué ingredientes tiene el batido? ellas me responden, agua, hojas, pasto les digo: niñas cuando preparen el batido me regalan para ver cómo les quedó. Me dicen: Bueno, y se ríen entre ellas, siguen llenando las botellas una y otra vez. Esto lo repiten en todo el juego.

Mientras tanto muy cerca de allí están Danna y Mateo, se encuentran un aro que está roto y Danna dice: mira una manguera ¡Oye aquí se puede echar agua! Y Mateo dice: ¡Aquí sale el agua! ante el nuevo descubrimiento comienzan a celebrar se escuchan risas y algarabía, llegan otros niños y niñas, y comienzan a imitar lo que observan. Y comienzan a traer más botellas con agua y a llenar las botellas con la manguera. En otro espacio un grupo de niñas simulan que están cocinando. La líder le dice a las niñas vayan y me traen más agua estamos haciendo la leche y también vamos a hacer un batido vayan y me traen más agua Lorena está feliz dice: ¡Uy qué rico va a quedar este almuerzo!

Las niñas que estaban jugando al perrito se reúnen de nuevo y juegan a hacer una casa para el perrito Luisa ha salido a buscar el material para hacer una casa lleva unos aros, de repente escucho una discusión Lorena y Angélica están peleando por unos aros les pregunto ¿Por qué están discutiendo? ellas me explican lo sucedido les digo: ¡A cada una le voy a dar unos aros compartan! ellas les gusta la idea, las invito a que se den un abrazo y deciden ir a jugar de nuevo. En otro espacio están Luisa y Camila. Les pregunto ¿Para dónde llevan estos aros? y ellas dicen

que van a construir la casa para el perrito. Camila sale a buscar la comida (tiras de plástico) el perrito (niña) aprovecha el momento para salir a pasear y a buscar comida y se detiene y se queda dormido luego Luisa y Camila llaman al perrito (niña) están felices porque le han construido una hermosa casa (aros y conos), dialogan entre ellas y Camila le dice al perrito (niña) te traje tu comidita (tiras de plástico) come perrito después el perrito (niña) se va y Luisa y Camila salen a buscarlo. Luego le dicen: ¡perrito te construimos tu casita ven!

En el desarrollo de la actividad, observo que en el grupo de las niñas en su rol de cocineras se presentan algunas discusiones, espero un momento y ellas mismas resuelven sus inconvenientes y continúan su juego normalmente. Veía lo que realizaban los niños y me dejaba sorprender por las diferentes interacciones y posibilidades que le daban a los objetos. Después les preguntaba qué era lo que más les había gustado “Lorena dice: a mí me gusto hacer la leche, Mateo dice a mí me gusto hacer la casita, Johana a mí me gustó, jugar con la manguera Lina dice a mí construir la casita y así fueron opinando.

Las diferentes propuestas que se realizaron y el propiciar ambientes para el juego simbólico, me permitió resignificar mi práctica pedagógica y comprender lo fundamental que como docentes generemos espacios que posibiliten experiencias de juego, donde a través de ellos los niños potencien sus habilidades, mientras están inmersos en un mundo mágico propio de su edad.

Nota. Los nombres de los niños y las niñas fueron cambiados para proteger su identidad.

6.1 Cómo fue el proceso de la construcción de planimetrías

Las planimetrías para la maestra investigadora están asociadas a los planos que le permitían hacer una representación gráfica, del espacio y los materiales que iba a utilizar y determinar cómo debía ubicar los diferentes objetos. Desde el plano podía hacer varios ensayos del diseño

de ambiente y así lograr que fuera agradable, cálido, llamativo y que lograra sorprender e invitar a los niños y las niñas a lo que más les gusta, es decir, jugar. Esto le permitía tener una mejor organización y claridad del diseño de las diferentes propuestas, antes de ponerlas en marcha.

Lo primero que se hizo para realizar las planimetrías, fue observar detalladamente los diferentes espacios con los que contaba la institución y los diferentes materiales, después se realizó una caracterización donde se tenía en cuenta las edades de los niños y las niñas, su etapa de desarrollo y cuáles eran sus intereses y necesidades. Se realizó actividades, donde se observaron los juegos simbólicos en el salón o en otros espacios como a la hora del recreo, lo que posibilitó realizar las diferentes planimetrías a partir del conocimiento de los niños y las niñas y las lecturas de los documentos de Javier Abad y los diseños de ambientes realizados por él, esto permitió enriquecer las diferentes planimetrías, se visualizaba mentalmente cómo iba a quedar organizado el espacio, luego se cogía una hoja en blanco donde se plasmaba las diferentes ideas. Este se modificaba varias veces hasta que se sentía seguridad de la propuesta realizada, además se enriquecía a partir de las observaciones y anotaciones que se hacían en el diario de campo de las interacciones de los niños y las niñas, las videograbaciones y la construcción de los relatos.



Figura 6. Planimetría rincones

Fuente: toma propia

La primera planimetría que se realizó fue la de los rincones, se fueron ubicando los diferentes elementos, tal como se había diseñado en la hoja, se iba observando el plano y se iban ubicando los diferentes materiales para el diseño de los diferentes rincones, los cuales se fueron ubicando en cada espacio del salón, al lado del tablero se ubicó el rincón de la cocina, al lado de la ventana se ubicó el hospital, cerca de la puerta el taller de mecánica al

lado donde están ubicados los locker el rincón de los disfraces. Se volvió a observar la planimetría hasta que se sentía seguridad que había quedado bien, estas facilitaban ir mejorando los espacios y los materiales que se utilizaban en la actividad, así como definir si eran los adecuados para los niños; se revisaba, se volvía a replantear y se modificaba. Luego se volvía a observar y finalmente se detallaba con mayor precisión.

Para la siguiente planimetría se retomaron algunas ideas de los diseños de ambiente propuestos por Javier Abad. Se diseñó un espiral que invita a los niños y niñas al movimiento a crear e imaginar, igualmente se observó qué fue lo que más le gustó a los niños en la actividad anterior; teniendo de apoyo lo observado, esto se iba anotando en el diario de campo, se volvía a observar las videgrabaciones y a partir de allí nuevamente se hacía una visualización mental, se plasmaban las ideas en una hoja y se realizaba el respectivo plano, lo cual se fue modificando a partir de las diferentes ideas que surgían donde nuevamente se buscaba que la actividad fuera mejor que la anterior, en un espiral en una constante planeación, acción, observación, reflexión; lo que permitía resignificar lo realizado. En algunas ocasiones se estaba inconforme con la forma en que se había ubicado los diferentes objetos y se volvía y modificaba hasta que se sentía seguridad, que era la adecuada, por tanto se suprimían o añadían elementos para enriquecer las

diferentes propuestas. Se observó el plano realizado, ubicando los elementos en un espiral en el centro, se hizo la figura de un balón con palos, luego se colocaron vasos de color azul



Figura 7. alrededor bloques lógicos, se ubicaron por colores y tamaños. Después se colocaron las cajas de diferentes tamaños, grandes, medianas y pequeñas también en forma de espiral. En diferentes posiciones vertical, horizontal, cerradas, abiertas. En el techo se colocó unas tiras de papel de colores, unos vasos de colores. Al final se volvió a observar la Planimetría espiral planimetría y se detuvo en algunos detalles y nuevamente se modificó.

En la tercera planimetría se vuelve a realizar el ciclo expuesto anteriormente, también se retomaron ideas de la anterior y se observó que los niños y niñas crearon e imaginaron con el papel de colores, con las telas y cobijas. Luego, se decidió volver a colocar estos materiales pero de diferente forma y se agregaron otros; cada nueva planimetría era una continuación de la anterior logrando una conexión y un espiral.

Se fue observando y se ubicaron los elementos de acuerdo al plano realizado se puso unas tiras de papel de diferentes colores colgando del techo; donde está el tablero se colocó una cortina, se ubicaron unas cajas de cartón de diferentes tamaños en forma circular, unas abiertas,



Figura 8. Planimetría telas

Fuente: toma propia

unas cerradas en forma vertical otras en horizontal; algunas decoradas con tiras de papel de colores. Se ubicaron unos canastos decorados con telas de colores en forma de espiral, al lado de la ventana se puso una tela grande. Al lado de la pared se ubicaron unas sillas, se puso lana y tiras de papel de colores en los extremos para limitar ese espacio, en el piso se colocó papel periódico. En una mesa grande se colocó una tela. Cuando se terminaron de ubicar los diferentes elementos se

hizo unas pequeñas modificaciones, pero la maestra investigadora se sorprendió de cómo a partir de las diferentes planimetrías se facilitaba y organizaba mejor las diferentes propuestas.

En la cuarta planimetría a partir de lo observado en la actividad anterior y de las videograbaciones, se podía tener mejor certeza de lo que más les interesaba a los niños para hacer una continuidad de la actividad anterior; así se iban ubicando los diferentes elementos según la planimetría, se quitaron y se añadieron nuevos materiales como en la propuesta anterior los niños le dieron muchos significados a las tiras de plástico y telas. Luego, se volvió a poner estos materiales pero de diferente forma, y se agregaron otros, seguidamente se ubicaron las tiras de diferentes colores de plásticos en el techo, las colchonetas en el piso, encima se ubicó las cobijas dobladas y en cada una se colocó una tela de color. Se volvía a observar el plano



realizado, se ubicó algunos conos de diferentes colores y tamaños encima de algunas colchonetas, se colocó unos conos, uno en cada esquina, se amarró algunas tiras de plástico formando caminos. Al terminar se detuvo a observar el diseño del espacio, se volvió a

Figura 9. Planimetría observar la planimetría que se había realizado y se hicieron algunas colchonetas modificaciones hasta que se sintió seguridad por lo realizado.

Fuente: toma propia En la última planimetría, resaltando lo que más les gustó a los niños, en conexión con lo anterior se pensó que la zona verde que hay al respaldo de los salones de preescolar sería el lugar adecuado, porque permite que los niños tengan más espacio para desplazarse libremente y les permitiría interactuar con algunos elementos de la naturaleza.

Como en la actividad anterior se observó que los niños y niñas interactuaron con las tiras de plástico y la lana, y delimitaban espacios y hablaban de la telaraña cuando utilizaban estos materiales, se pensó en reutilizar las tiras de plástico, los conos, las cubetas de huevo que se

había utilizado en la actividad anterior y se estuvo observando qué otros elementos podía utilizar para la actividad y se agregó otros, a medida que realizaba las actividades. Siempre buscaba perfeccionarlas para que la próxima actividad fuera mejor. A medida que se realizaban las propuestas se facilitaba el diseño de las mismas. Se observó el plano realizado varias veces y a



Figura 10. Planimetría

telaraña

Fuente: toma propia

partir de allí Se empezó a ubicar los diferentes elementos. Se amarró las tiras de plástico de colores en las mallas que hay en el colegio y se hizo una telaraña; luego se amarraron algunos aros y botellas de plástico. A la entrada se colocó los conos grandes y pequeños, cubetas de huevos en forma de espiral que permitiera un clima cálido. Al terminar se detuvo a observar lo realizado y se hizo unas pequeñas modificaciones hasta que la maestra sintió alegría de

lo realizado. El proceso de la elaboración de las planimetrías ilustra la metáfora de la espiral de la investigación acción: planificación, acción, observación y reflexión. Esta revisión facilitó una retroalimentación donde se miró qué errores se cometieron y se modificaron. Así se consolida un proceso de constante búsqueda de mejoramiento.

6.2 Construcción de categorías inductivas

Después de lo anterior, se realiza el proceso de categorización, este emerge de los rasgos extraídos, allí se observa cómo de acuerdo a los rasgos o elementos comunes que se van organizando, permite realizar una última lectura de ellos, para poder definir las categorías inductivas, las cuales tendrán un nombre que concentre la idea más importante en dichos rasgos, teniendo como foco las preguntas del estudio, para finalmente empezar a hacer el proceso de construcción de la definición y sentido de cada categoría, así como de la ubicación de cada rasgo representativo y su respectivo análisis.

7. Resultados de la investigación

7.1 Análisis de la información

Para iniciar el análisis, es importante recordar que la pregunta que enmarca esta investigación es: ¿De qué manera la reflexión sobre la propia práctica, aporta en la comprensión del juego simbólico en los niños y niñas del grado Jardín del colegio Cundinamarca. I.E.D.?

Para reconocer y comprender lo que caracterizó el juego simbólico, así como el papel que cumple el ambiente, se realizaron planeaciones de experiencias en torno a este, y reflexiones a partir de la propia práctica, para determinar lo que sucede en la experiencia. De la pregunta de investigación surgen las siguientes categorías deductivas:

- Reflexión de la maestra desde la propia práctica.
- Caracterización del juego simbólico, el lugar del ambiente y los objetos.
- Cómo acompaña la maestra el juego simbólico

1. La primera categoría deductiva se refiere a la reflexión de la maestra desde la propia práctica, de allí emergen las siguientes categorías inductivas.

- La maestra reflexiona acerca de la actividad anterior y planea.
- La maestra piensa y prepara los objetos para realizar la actividad.

2. La segunda categoría deductiva se refiere: ¿Qué caracteriza el juego simbólico, qué papel cumple el ambiente?

- Los niños expresan emociones a partir de los ambientes diseñados.
- La maestra invita a los niños a desplazarse libremente por el ambiente.
- Los roles que asumen los niños y las niñas en el juego simbólico.
- Los objetos que se resignifican dentro del juego.

- La construcción con material en el juego simbólico.
- La solución de problemas en el juego simbólico.

3. La tercera categoría deductiva se refiere a ¿cómo acompaña la maestra el juego simbólico?

Surgen las siguientes categorías inductivas:

- Se acompaña desde la construcción de normas.
- Se acompaña desde la mediación.
- Se acompaña desde la observación y escucha.

A continuación se define cada una de las categorías deductivas e inductivas seleccionadas teniendo en cuenta el análisis adelantado, tomando como aspecto fundamental la propia práctica de la maestra.

7.2 Reflexión de la maestra desde la propia práctica

La investigación me permitió comprender, reflexionar, enriquecer y transformar mi propia práctica, esto me posibilitó una movilización de saberes, porque anteriormente veía el juego como un instrumento para adquirir contenidos y se realizaban actividades para ese fin. Fue difícil romper con estas concepciones; la idea de cambio generó en mí crisis interiores como incertidumbre, miedo, inseguridad, preocupación, dado que ya se tenían preestablecidas las dinámicas que se realizaban en el aula de clase y en algunas ocasiones me resistía al cambio, fuera por presiones de la institución o de los padres de familia, quienes buscan actividades de escritura de números y letras. Que los niños aprendan a leer, escribir y se preparen para la primaria, esto posibilitó en mí el deseo de innovar de cambiar esta metodología, por eso reflexionar me brindó la posibilidad de detenerme un momento, generar interrogantes expectativas, entre otros, que me permitieron reflexionar mi práctica pedagógica y pensar -sea el

caso de la presente investigación- en cómo potenciar en los niños el juego simbólico, a través de experiencias de juego espontáneo. Esto se ve reflejado en los siguientes fragmentos:

“En días anteriores estuve pensando en cómo realizar las diferentes propuestas para el juego simbólico. Esto me generó preocupación, incertidumbre, porque estaba en el dilema de enseñar contenidos, que son las exigencias de la institución y los padres de familia, o realizar propuestas para el juego como una oportunidad de posibilidades, cuando se busca el cambio esto puede generar inseguridades.” R1P1.

Las diferentes propuestas que se realizaron y el propiciar ambientes para el juego simbólico, me permitió resignificar mi práctica pedagógica y comprender lo fundamental que como docentes generemos espacios que posibiliten experiencias de juego, donde a través de ellos los niños potencien sus habilidades, mientras están inmersos en un mundo mágico propio de su edad.

“En esta intervención tuve algunos inconvenientes, primero sentí que debí ubicar los objetos de diferente forma, después no le di el suficiente tiempo a los niños para que pudieran interactuar más con los objetos, y no di un cierre adecuado, esto fue un limitante. Lo tendré en cuenta en la siguiente actividad. Pero esto no lo vi como una falla sino como una experiencia más para el cambio” R1P22.

En los anteriores segmentos se observa mi reflexión para propiciar espacios enriquecidos donde los niños y las niñas tuvieran innumerables experiencias para el juego y la preocupación para que la próxima actividad saliera mejor. También reconocía los aciertos y falencias, sobre las intervenciones realizadas y no lo veía como una falla, lo veía como una oportunidad para reflexionar. En el transcurso de la investigación fue importante el deseo de cambio, de hacer las cosas de otra manera. Se hace evidente cómo la posibilidad de reflexionar frente a la práctica

educativa me posibilitó un inicio hacia la transformación, esto me permite resignificar, repensar y reconstruir; para innovar las prácticas pedagógicas, tenga mayor trascendencia y sea un puente que brinde la construcción de saberes.

7.2.1 La maestra piensa y prepara los objetos para realizar la actividad

Para realizar las diferentes experiencias pensaba siempre en los lugares con los que contaba y los objetos que iba utilizar; que fueran seguros para los niños, la ubicación de los mismos, que el lugar fuera cálido, agradable, que le gustara a los niños y niñas, con qué objetos interactuaban más. Esto facilitó ir mejorando los espacios y los materiales que utilizaba en la actividad, así como definir si eran los adecuados para los niños; se revisaba, se volvía a replantear y se modificaba. Al respecto, según Abad y Ruiz de Velasco (2011) enuncia “Pensemos que el papel del educador ante cualquier actividad del niño, debe ser el de permitir, favorecer, observar, registrar, documentar y posteriormente reflexionar sobre ellas” (p. 109). En la investigación lo primero que realice fue observar los diferentes espacios, los objetos con los que se contaba, las interacciones de los niños y las posibilidades de juego, se escribían en el diario de campo y se leía lo que permitía analizar la misma.

“El primer rincón fue el de los disfraces que lo llame “juguemos a ser...” donde ubiqué en una mesa, los diferentes trajes, los bolsos, sombreros, las cobijas, las telas, todo distribuido en forma de camerino”. Me imaginaba a Lorena desfilando en ese rincón. Ella quiere ser modelo o quizás a Lina diseñando los trajes”. R1P5.

Cuando se diseñó el rincón se ubicaron los objetos estratégicamente, se imaginó la interacción de los niños, porque se tiene conocimiento de sus intereses y lo que les gusta, en el caso de Lorena y de Lina, cómo iban a reaccionar en ese rincón, porque ellas dicen que cuando grandes quieren ser Lorena modelo y Lina diseñadora de modas. Se imaginaba la felicidad de ellas al

interactuar en ese espacio. Para diseñar rincones es importante reconocer y comprender cómo son los niños, sus características y las posibilidades de los objetos que se seleccionaron.

“Llegué muy temprano al colegio, el día anterior había dejado organizado los materiales que iba a utilizar, empecé a ubicar los diferentes elementos. Amarré las tiras de plástico de colores en las mallas que hay en el colegio hasta que formé una telaraña y amarré algunos aros y botellas de plástico. A la entrada coloqué los conos grandes y pequeños, cubetas de huevos en forma de espiral que permitiera un clima cálido.” (R5P4)

Como en cada actividad, cada nuevo espacio se iba enriqueciendo con nuevos elementos, se realizaba una observación más detallada y se volvía a mirar. Esto permitió ser más consciente de lo realizado. Cuando se observaron las videograbaciones con mayor detenimiento, y se vio la cantidad de posibilidades que los niños le dieron al interactuar en los diferentes espacios diseñados, lograron sorprender. Al respecto, Larrosa (2003) citado en Contreras y Pérez (2010) afirmó: “La experiencia, requiere un gesto de interrupción [...] requiere pararse a pensar, a mirar, a escuchar, pensar más despacio, mirar más despacio y escuchar más despacio, demorarse en los detalles” (p. 36). Esto se observó en la investigación, cuando me detenía a mirar las diferentes propuestas de juego que se realizaron, contemplando cada detalle, que todo estuviera ajustado, y en las diferentes interacciones escuchar las voces de los niños (lo que más les gustara y así reflexionar sobre lo realizado).

“Entonces realicé varias veces la planimetría y fui modificando varias veces, hasta que sentí la seguridad de que era la adecuada. El día anterior hablé con mi compañera de transición para que me prestará de nuevo el salón porque es más grande y permite que los niños tengan más espacio para desplazarse, con antelación pedí prestados algunos

materiales quería realizar una actividad muy llamativa, que invitará a los niños a estar inmersos en un mundo mágico propios de su edad.” (R4P2)

“Me detuve un momento y me quede observando el lugar de nuevo, observando cada detalle, mis compañeras me decían que había quedado muy bonito, escucho sus sugerencias, volví a observar el lugar y sentí seguridad y alegría de lo realizado”. (R4P7)

Es importante resaltar también cómo los rasgos apuntan a inferir que lo primordial es tener claridad del espacio con que se cuenta y la ubicación de los elementos, por eso siempre realizaba una planimetría. Para ello, se observaba, se miraba cada detalle, se evaluaba y modificaba. Se buscó que el lugar fuera llamativo, que invitara a los niños a lo que más les gusta jugar, donde ellos fueran los protagonistas de dichos espacios y desplegaran su imaginación y creatividad. Asimismo se observó qué posibilidades le daban a los mismos.

7.2.2 La maestra reflexiona acerca de la actividad anterior y planea

Para realizar las diferentes experiencias, siempre se llevó a cabo una planeación, debido a que es importante tener claridad de los propósitos que se tenían; en este caso, pensar qué se quería, cómo hacerlo y para qué hacerlo. Lo anterior me permitía realizar propuestas de manera coherente y organizada. La planeación se realizó a partir del conocimiento, observación, de los niños y las niñas, para ello se reconocen sus necesidades e intereses, se percibieron las interacciones que ellos hacían en los diferentes espacios, en el descanso cuando jugaban con los diferentes objetos. De allí surgió la idea de realizar las propuestas con material desestructurado, porque se observó cómo ellos desplegaban su imaginación y creatividad por medio de este material, es enriquecedor y permitió brindar varias posibilidades a un mismo objeto. En la investigación lo que se pretendía a través de la planeación, era tener claridad de las diferentes propuestas que fueran significativas. Los propósitos eran: brindar experiencias a los niños y las

niñas de juego espontáneo y observar las interacciones, a través del diseño de unos espacios que aportaran a la exploración, al descubrimiento desde ambientes creados para tal fin. Para la maestra, planear supone un trabajo personal y reflexivo, donde se detiene a pensar, reflexionar sobre lo realizado. En este sentido en la práctica, para repensar, resignificar y volver a proponer, se presenta como dispositivo que genera posibilidades para volver sobre sus propias acciones.

Al respecto Arent citado en Contreras y Pérez (2010) señaló: “Es la experiencia la que nos imprime la necesidad de repensar, de volver sobre las ideas que teníamos sobre las cosas, porque justamente lo que nos muestra la experiencia es la insuficiencia o la insatisfacción de nuestro anterior pensar” (p. 21). Por eso es fundamental definir qué elementos se iban a utilizar para la siguiente actividad, reflexionando siempre sobre lo que se hizo anteriormente y que permitiera visualizar qué más les gustó a los niños y con cuáles objetos interactuaron más.

La etapa de planeación, implica procesos continuos de reflexión que se llevan a cabo todo el tiempo, antes, durante y después de cada actividad. Estos momentos reflexivos permitieron mejorar en cada propuesta, generando construcciones y transformaciones, comparando teoría y práctica.

“En días anteriores había estado recorriendo los pasillos del colegio, una y otra vez, observando los diferentes espacios con los que contaba y los diferentes materiales que iba a utilizar en la actividad, que fueran seguros y que el espacio fuera llamativo que les gustara a los niños, esto lo iba anotando para tenerlo en cuenta en mi próxima actividad, al observar los espacios diseñados estaba latente el deseo de innovar”. (R1P2)

Se observa en la anterior narración, la preocupación de la maestra por realizar una propuesta llamativa, para ello observaba los espacios con los que contaba, los materiales que fueran los

adecuados, el conocimiento de los niños y niñas, sus gustos y motivaciones. Todo esto se iba anotando en el diario de campo, lo que permitía que se lograran los propósitos planteados.

“Observé qué fue lo que más les gustó a los niños y a partir de allí, realicé la siguiente planeación. Como en la actividad anterior observé que los niños y las niñas le dieron muchos significados a las telas, cajas creaban y despleaban su imaginación pensé que sería interesante realizar las siguientes actividades con material desestructurado, observé las diferentes interacciones que los niños le daban a este material siempre en una constante búsqueda de mejorar, quería que la actividad fuera mejor que la anterior”.

(R2P1)

Lo anterior me posibilitó reflexionar mis prácticas pedagógicas en una búsqueda de perfeccionar y cualificar mi quehacer pedagógico, para ello realizaba una observación de los niños y las niñas, qué era lo que más le llamaba la atención, cuáles eran sus gustos e intereses, con qué interactuaron más, por medio de esto se planea la siguiente actividad, esto le permitía comprender y transformar mi práctica pedagógica.

“Mientras organizo los rincones, me imagino a los niños y niñas interactuando con los diferentes elementos. Al terminar de ubicar los diferentes rincones me detengo un momento y comienzo a observar, miro cada detalle, hago unas pequeñas modificaciones” (R1P4).

“Cuando realicé la planimetría de rincones, al día siguiente cuando ubiqué los diferentes elementos, me detuve a analizar, a observar cada detalle, pero estaba inconforme como había ubicado los diferentes objetos y volví y modifiqué hasta que sentí la seguridad que era la adecuada.” (R1P6)

“Entonces como en la actividad anterior observé que los niños interactuaron con las cajas, pensé en volver a utilizarlas, pero iba a ubicarlas de diferente forma. Empecé a diseñar

como iba a ubicar los diferentes objetos y fui modificando varias veces, hasta que sentí la seguridad, hubo momentos en que sentí crisis e incertidumbre porque sentía que no encontraba los elementos adecuados e hice un último diseño.” (R3P3)



Figura 11. Diseño de ambiente para el juego

Fuente: toma propia

“Como en la actividad anterior, observé que los niños y niñas interactuaron con las tiras de plástico y la lana y delimitaban espacios y hablaban de la telaraña cuando utilizaban estos materiales, pensé en reutilizar las tiras de plástico, los conos, las cubetas de huevo que había utilizado en la actividad anterior y estuve observando qué otros elementos podía utilizar para la actividad y agregue otros, a medida que realizaba las actividades. Siempre buscaba perfeccionarlas y que la próxima actividad fuera mejor.” (R5P2)



Figura 12. Resignificando objetos

Fuente: toma propia

Es posible evidenciar en los anteriores relatos observar mi preocupación para que el espacio estuviera bien diseñado, la ubicación de los objetos, se observó cada detalle y se volvió a transformar al tiempo que se ejecutaba una reflexión que se realizó sobre las acciones. Es por ello que se ajustó la propuesta a la siguiente experiencia, porque se planeó, se accionó y se realizó una observación de lo que más les gustó a los niños, lo que permitió reflexionar acerca de la actividad y hacer las respectivas transformaciones, en una constante planeación, acción, observación, reflexión; una característica del tipo de investigación acción en una búsqueda de cualificar la práctica pedagógica.

Por eso es fundamental para la investigación la manera en que están diseñados los espacios, que sean del interés y necesidad de los niños y niñas, los tiempos para realizar las respectivas propuestas, la motivación e interés de la maestra y cómo se acompaña el juego simbólico. Esta fue una categoría inductiva que emergió en el análisis de datos.

7.3 ¿Qué caracteriza el juego simbólico, qué papel cumple el ambiente?

El papel de los objetos y el ambiente es un punto álgido en la investigación, pues a partir de la ubicación de los mismos en el espacio se posibilitaron diferentes interacciones que surgieron de las diferentes propuestas con material no estructurado. Los elementos que se dispusieron se convirtieron en una invitación a crear, a imaginar. Se plantea esto porque se ha argumentado extensamente que es importante que la escuela diseñe espacios y elementos que permitan a los niños y las niñas ser protagonistas de los espacios donde realizarán diferentes interacciones que les brindarán diversas posibilidades. Lugares donde no se les diga lo que tienen que hacer.

Se concluyó que se les debía permitir interactuar libremente por el lugar. Es fundamental brindar múltiples experiencias donde los niños y niñas pudieran enriquecer sus esquemas mentales, mientras mayor cantidad de objetos de la realidad los niños incorporen, en esa medida

permiten enriquecer su imaginación. Montessori (1957) como se citó en Martín y Durán (2016) expresó que “[...] es el niño mismo quien escoge un objeto y lo usa como le dicta su propio espíritu creador” (p. 94). Asimismo, acorde con Vygotsky (1996) como se citó en Castorina et al. (1996): “La presencia de otro social puede manifestarse por medio de los objetos, de la organización del ambiente, de los significados que impregnan los elementos del mundo” (p. 48). Los espacios y los objetos se convierten en mediadores para elaborar simbología y esto les permite a los niños y niñas hacer asociaciones mentales, interpretar su realidad, transformarla a través de experiencias donde ellos tengan libertad para interactuar con los diferentes elementos.

“En otro lugar se encuentra un grupo de amigos caminan de un lado a otro, hablan entre ellos y llegan al supermercado, donde son atendidos por unas niñas que en su rol de vendedoras le preguntan- “¿Señores qué van a comprar? El cliente (niño) ¡Señora! -véndame, arroz, papa, carne las niñas sacan fichas (papa) caja pequeña (arroz) carne (bloques lógicos)”tome señor su mercado “¡Gracias! Señora cliente (niño) ¡De nada! Dice la vendedora (niña).” (R2P20)

En los anteriores rasgos se analiza cómo los niños representan situaciones mentales reales o ficticias, imitando lo que viven en su cotidianidad con sus familias reales y ficticias cuando los niños le otorgan a los objetos los más variados significados, imaginarios, permitiendo además diferentes intercambios comunicativos en su relación con el otro, aquí se ve cómo unas fichas, bloques o una caja se resignifican en el juego los niños. A continuación se analiza en los siguientes rasgos:

“Muy cerca de allí esta Lucía quien le dice a Brenda ¡oye! Ustedes dos son la mamás! vamos a jugar al perrito a su juego se une Luna y comienzan su juego hacen una hermosa casa,(caja) para su perrito (niña) colocan algunas cobijas y telas lo consienten le

dan una rica comida (conos de cartón y papel), cada una tiene una función Luna sale a buscar la comida para el perrito y lleva un canasto allí va guardando la comida,(papel y conos de cartón) cuando llega dice ¡perrito te traje tu comidita está muy rica el perrito(niña) sale a degustar la rica merienda (conos de cartón y papel), Brenda se queda en la casa arreglando organiza una y otra vez , mientras su mascota(niña) sale y juega con unos papelitos y comienza a ladrar. Brenda le dice ¡perrito entra! Camila se encarga de sacar a pasear al perrito (niña) quien algunas veces se escapa y Camila lo llama ¡ven perrito! lo lleva a la casa el perrito trae en su boca una cobija y le dicen ¡perrito acuéstate! Y dice Camila ¡Sí perrito acuéstate! ¡Brenda cuida y tapa al perrito!, Luna trae comida y le da al perrito. (R3P15)



Figura 13. Niñas de Jardín resignificando objetosFuente: toma propia



Figura 14. Niños Jardín jugando e imaginando

Fuente: toma propia

En el anterior segmento se puede analizar la simbología que los niños le dan a los diferentes objetos. En este caso el "como-sí", la simulación se refiere a transformaciones de la realidad en un mundo ficticio donde una caja puede ser una cama, una tira de papel una cobija, un cono de cartón una comida, se refleja en los juegos una amplia mezcla de realidad con un grado de fantasía. Al interactuar en su entorno, el niño llega a representar su diario vivir, transformándolo en experiencias que provocan goce y placer, es así como proyecta su mundo exterior y explora el contexto que le rodea.

“Mientras tanto ¡Gabriela y Camilo están felices ríen una y otra vez! y observan una linda cajita y dicen ¡que hay aquí adentro! mira ese paquetico ¡miremos! hay un juguete que bonito ese muñequito (niño) toma muñequito tu comidita (papel) continúan jugando con su muñeco y dicen el muñequito puede hablar y vuelven y se ¡ríen!” (R3P11)



Figura 15. Explorando ando niños Jardín

Fuente: toma propia

Al analizar la anterior narración se observa cómo Luis asume ser otro -en este caso-, un objeto (juguete) realizando movimientos corporales e imitando y cambiando su voz, creando situaciones ficticias. Se observa en el juego, cómo los niños asumen otros papeles, el jugar a ser otro le permite al niño crear, imaginar, poner a prueba sus imágenes mentales.

“Leonardo simula que está manejando un carro con una cubeta de huevo, ubica unos aros y dicen que son las ventanas y la puerta, están Luisa y Luna con unas botellas con agua y dicen que es gasolina y con un aro, simulan que están llenando el tanque”. (R5P16)

En el anterior fragmento se analiza cómo los niños pasan de lo real a lo proyectado y por tanto realizan ficticiamente acciones similares a lo que viven en la cotidianidad que ha sido imaginada. En este caso, en el juego de transformaciones, cuando Leonardo hace que conduce un carro, cuando hace el ruido y los diferentes movimientos. También se observa la resignificación que Luisa y Luna le dan a los objetos, en este caso usar un aro como manguera, o como las ventanas y puertas de una casa, permitiendo dar diferentes connotaciones a un mismo objeto. Cuando los niños y las niñas encuentran un lugar cálido que les gusta, expresan emociones. Esto se observó en la siguiente categoría.

7.3.1 Los niños expresan emociones a partir de los ambientes diseñados

Cuando observaban el ambiente, los niños y las niñas corrían en pequeños grupos otros en parejas, y se dirigían al lugar que más les llamaba la atención, mostraban sorpresa, alegría, emoción, corrían, saltaban, reían, se desplazaban por todo el espacio, se notaba la algarabía en sus gestos y palabras al interactuar con los diferentes elementos y la infinidad de posibilidades en sus relaciones con el espacio, con los objetos y con sus pares.

Es primordial resaltar cómo el diseño de espacios y los objetos para el juego simbólico permite la interacción de los niños y niñas; gracias a ello, los niños construyen nuevos aprendizajes mientras están sumergidos en un mundo propio de su edad, al tiempo que socializan con sus pares, lo que les abre la puerta a procesos fundamentales que afloran en el juego como la imitación, la representación, la manifestación de sentimientos, emociones, confrontaciones, En últimas, es en el juego como se construye sociedad y cultura.

Según Glanzer (2000): “Todos los estudios, conocimientos y observaciones nos llevan a afirmar que el niño no juega para aprender sino que aprende cuando juega” (p. 112). Esto se observa en los siguientes párrafos.

“Los niños comienzan a correr se nota felicidad y algarabía al observar ese lugar tan llamativo que los invita a lo que más les gusta jugar. Se dirigen a los diferentes espacios, un grupo de niñas se meten debajo de una mesa y comienzan a decorar, colocan unos hermosos muebles (cajas) y se encuentran tomando unas deliciosas onces (tiras de papel) y simulan que están almorzando, se quedan un rato hablando, pero son interrumpidas por un grupo de niños que quieren entrar pero ellas le impiden el paso”. (R3P9)

“Mientras tanto Leonardo se acuesta en el piso y comienza a enrollarse con las tiras de papel que están en el piso, y muestra emoción se va envolviendo una y otra vez con el papel y queda enrollado totalmente con la lana y el papel de colores, sus amigos le ayudan a mejorar su traje, comienza la risa y algarabía entre ellos, otros niños que observan la escena dicen ¡miren el monstruo! Qué miedo, y salen a correr y comienza una competencia de persecución. R3P25



Figura 16. Expresando emociones

Fuente: toma propia

Al observar a Leonardo y la emoción que sentía al enrollarse con las tiras de papel, se sentía emoción y satisfacción de ver esas manifestaciones de alegría. Esto se observó también en las diferentes emociones que demuestran los niños ante el espacio diseñado.

“Los niños dicen: ¡Qué bonito! Miren una telaraña dice Andrés que hermoso Camilo dice! yo quiero jugar, comienzan a desplazarse se nota la alegría y algarabía de ver ese lugar tan llamativo y espectacular” (R5P8).

En el diseño de ambientes es fundamental generar un espacio agradable, cálido, llamativo que permita muchas posibilidades y donde los niños puedan expresar sus diferentes emociones al interactuar con el lugar.

Pero no solamente es indispensable que el lugar esté bien diseñado, es importante que se permita a los niños y niñas desplazarse libremente por el espacio, es fundamental en el juego brindar la libertad y dejarse sorprender por los diferentes diseños de ambientes para el juego. Un aporte muy importante es el que hace al respecto, Abad y Ruiz de Velasco (2011): “La labor educativa consistirá en ser verdaderos escenógrafos, para la configuración de unos espacios lúdicos donde el adulto propone, pero es el niño quien dispone de la interpretación de los objetos y los espacios ofrecidos” (p. 23). En la investigación se realizaron propuestas de diseños de ambientes para el juego simbólico donde la maestra disponía de unos espacios y la ubicación de los objetos, pero eran los niños quienes a través de las diferentes interacciones le daban las diferentes interpretaciones y transformaciones. Esto permite que los niños y las niñas no solo se expresen en libertad sino que disfruten el espacio.

7.3.2 La maestra invita a los niños a desplazarse libremente por el ambiente

El espacio se convierte en un elemento fundamental a la hora de jugar, debe ser acogedor, llamativo, que invite a los niños y niñas a jugar; también es importante brindar libertad, dado que esto le permite elegir sus juegos, con quién quieren jugar, en qué momento jugar, crear sus propias reglas en sus juegos, esto contribuye a su capacidad para la toma de decisiones, fortalece su autonomía. Se hizo evidente que los niños aprenden mediante el juego, por ello necesitan de libertad para jugar, siendo su medio natural para expresarse y relacionarse con el entorno de una forma espontánea y placentera, incorporándose al medio que le rodea, donde aprende y se relaciona con el otro.

Bruner (2002) citado en Abad y Ruiz de Velasco (2011) manifestó: “Si recurrimos al juego para obtener otros fines que los del juego en sí mismo, debemos ser conscientes del riesgo que corremos con ello. Cualquier cosa o actividad que inhiba la espontaneidad, no sería realmente juego” (p. 98).

Por lo anterior es fundamental brindar libertad en el juego, esto se observó cuando los niños se desplazaban a los diferentes espacios y escogían lo que más le llamaba la atención. Esto lo hacían en pequeños grupos, o a veces solos: “me parece primordial la libertad en el juego y brindar los elementos para recrearlo”. Con respecto a esto Michelet (2001) dijo: “El juego del niño no puede ser programado en nombre de la idea preestablecida del adulto. Este sin embargo, lo puede estimular creando espacios dentro de los cuales el juego es posible” (p. 105). Por lo anterior, fue primordial diseñar espacios para el juego, donde los niños fueran los protagonistas y permitieran muchas posibilidades, donde no se les dijera a los niños lo que debían hacer, sino que ellos fueran explorando y descubriendo el espacio libremente.



Figura 17. Los niños se desplazan libremente

Fuente: toma propia

“Les digo: ¡Vamos a ingresar! Van a observar el espacio y se van a desplazar al lugar que quieran al que más les guste al que más le llame la atención ¡Se pueden desplazar!” (R2P13).

Ahora, les digo: Pongan atención, nosotros vamos a interactuar con ¡estos elementos! ¡Con lo que más nos llame la atención nos vamos a desplazar libremente al lugar que más nos guste! ¡Al que quieran! los niños se desplazan en grupos algunos en parejas, otros solos al lugar que más les llamaba la atención. (R3P8)

“¡Ahora vamos a interactuar con estos elementos vamos a crear a imaginar compartir con nuestros amigos vamos a interactuar libremente con lo que más nos guste, lo que más nos llame la atención los invito! ¡Sigan!” (R5P7).

En los anteriores apartes se planteó que es fundamental permitir que los niños y niñas se desplacen libremente por el espacio, que se dirijan al lugar que más les guste, no se les impuso lo que tenían que hacer, ellos fueron los que eligieron sus juegos y el significado que le dieron a los mismos.

Huizinga (1972) citado por Abad y Ruiz de Velasco (2011) expresó: “El verdadero juego necesitaría que no existiera limitación alguna por parte de los adultos. Es una actividad libre y voluntaria. El juego por mandato no es juego” (p. 98). En lo anterior se ve el juego como un fin

en sí mismo, donde los niños interactúan libremente por el espacio, y donde el adulto no puede imponer ni decirle a los niños qué hacer o a qué deben jugar, ni restringir el mismo.

7.3.3 Los roles que asumen los niños y las niñas en el juego simbólico

Se observó cómo los niños y las niñas en las diferentes actividades asumían juegos de roles, algunos eran los doctores, arquitectos, diseñadoras, cocineras o tal vez situaciones que viven en su cotidianidad. Era sorprendente cómo los niños y las niñas creaban pequeños guiones donde desplegaban toda la imaginación y creatividad. Con respecto a esto, Glanzer (2000) argumentó: “Indiscutiblemente, la creatividad está presente en los juegos de roles, donde cada personaje es creado por el jugador que lo asume” (p. 122). Es primordial resaltar cómo el diseño de espacios y los objetos para el juego simbólico permitieron la interacción de niños y niñas. Gracias a ello, los niños construyeron nuevos aprendizajes mientras estuvieron sumergidos en un mundo propio de su edad, al tiempo que socializaban con sus pares; lo que les abre la puerta a procesos fundamentales que afloran en el juego, como la imitación, la representación, la manifestación de sentimientos, emociones.

Esto se evidencia en el siguiente relato:

También se observa a un grupo niñas en su rol de doctoras apresuradas, atienden a los muñecos que están enfermos, están muy preocupadas por sus pacientes (muñecos) los examinan una y otra vez. Después los consienten, luego examinan a la mamá (niña) de los muñecos quien se encuentra muy enferma dialogan con ella y sobre la receta y los medicamentos que debe tomar, después de una mañana tan agitada salen a almorzar. (R1P10).

Adicionalmente, se analiza cómo el juego simbólico se caracteriza porque los niños evocan situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes en el momento, ellos interiorizan lo que

ven en su hogar o en la sociedad y después lo exteriorizan en sus juegos. En este segmento se observa cómo sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación a través de la significación, es decir, crean situaciones mentales y combinan hechos reales con lo que viven en su cotidianidad. Cuando van al médico -hecho real- con hechos imaginarios, al examinar a sus muñecos dándoles vida. Al respecto, Glanzer (2000) sostuvo: “La influencia del entorno sociocultural se presenta, como una de las pautas más significativas que Influyen en los juegos infantiles” (p. 90).



Figura 18. Juegos de roles niños y niñas grado Jardín

Fuente: toma propia

“Mientras tanto Camila se pone un chaleco y dice que ella es la policía persigue a un grupo de niños y dice ¡ladrones! Los voy a atrapar ¡A la cárcel! y los lleva a otro espacio” (R4P16).

En el anterior relato se observa cómo los niños repiten situaciones que viven en su cotidianidad con sus familias o en la sociedad en la cual están inmersos. En el caso de Camila, el papá de ella es policía y ella imita lo que él hace. Al respecto Vygotsky como se citó en Castorina *et al.* (1996) indicó: “Las formas culturales se internalizan a lo largo del desarrollo de los individuos y se constituyen en el material simbólico que media en su relación con los objetos de conocimiento” (p. 66).

“Lina en su rol de cocinera, quien ha llegado desde muy temprano ha organizado la mesa, tiene una cena especial para sus invitados (unos hermosos muñecos sentados en cada silla), dispone los pocillos y platos del mismo color, se dispone a servirles, y les dice ¡ya les sirvo la comidita!” (R1P11)

En el rasgo anterior se observó a Lina, quien se siente identificada con lo que vive en su cotidianidad y lo relaciona con el juego. Su mamá tiene un restaurante y ella le ayuda. Ella se sentía feliz organizando los diferentes objetos y liderando ese rincón.

“Observo a Felipe quien está muy entusiasmado en este rincón, porque su papá tiene un taller de mecánica y él se siente identificado, él dice que cuando sea grande quiere ser mecánico como su papá” (R1P7).



Figura 19. Juegos de roles grado Jardín

Fuente: toma propia

Se evidencia en la anterior narración cómo los niños reflejan en sus juegos lo que viven en la cotidianidad con sus familias, en este caso está Felipe, quien se identifica con su padre y lo que él realiza.

“Después llegan, Camila y Bibiana quienes le dicen a Mariana y a Lorena: ¡Juguemos! ¡Tú vas a hacer la mamá! (niña) y ¡tú el papá! (niña) y nosotras vamos a hacer sus hijas!... después salen y dicen se portan juiciosas porque tenemos que ir a trabajar. (R2P16)

En el anterior rasgo se vislumbra que los niños realizan combinaciones simbólicas más variadas y complejas que darán representaciones de la vida cotidiana, en este caso, lo que viven al interior de sus familias; se observa que el comportamiento, las actitudes, los gestos hacen una recreación de la persona o al personaje que imitan, donde van enriqueciendo sus imágenes mentales.



Figura 20. Niños grado Jardín

Fuente: toma propia

Explorando ando niños y niñas grado Jardín

“Un grupo de cocineras (niñas), quienes tienen muchas botellas, las están llenando con agua, tierra y pasto, ellas dicen que están preparando un rico batido, se van turnando para llenar las botellas. Lorena hace caso omiso y no sigue las reglas que las niñas han creado en ese momento. Entonces las demás niñas le dicen que se salga del juego.”(R5P18)

Se analiza en el anterior fragmento que los niños van creando sus propias reglas en el juego, donde ellos mismos ponen sus límites y por medio de esto van autorregulando sus comportamientos, y cuando los demás niños no siguen las reglas que han creado en el juego son excluidos del mismo.

“Comienzan a jugar, están la mamá (niña) (tía) (niña) y el bebé (niña) están bañando al bebé en una hermosa bañera (caja) y crean unas reglas entre ellas la cual consiste, en cambiar los roles, mamá, tía, bebé y se turnan para meterse a la bañera (caja) se observa el trabajo en equipo para lograr su fin”. (R2P28.)

En el anterior relato se pueden apreciar las reglas que los niños crean en sus juegos, la forma en que se van turnando para hacer uso de un objeto -en este caso la bañera (caja)-. Al proyectar esquemas simbólicos, el niño da vida a los objetos, el juego proyectado, habla con los muñecos en el juego de roles a través de una imitación exacta de lo real, cuando realiza estas acciones mentales. Además, en el juego de roles cooperan y se ponen de acuerdo, se escuchan a otros niños negociar reglas, para que sean aceptadas. Respecto a esto, Vygotsky (1933) como se citó en Castorina (1996) adujo: “En donde exista una situación ficticia, en el juego, existe una regla. No se trata de reglas formuladas con anterioridad, sino de reglas que derivan de la situación ficticia” (p. 102).

En los anteriores párrafos se visualiza a los niños relacionando el juego con lo que viven en su cotidianidad con sus familias y las diferentes actividades e interacciones que se dan al interior de ellas, de su cotidianidad. Se evidencia que el juego permite a los niños prepararse para la vida social. Ellos van internalizando las reglas, normas de la cultura en la cual están inmersos. Se observa la interacción de los niños, el trabajo en grupo, la necesidad del otro y cómo exteriorizan lo que viven diariamente. Esto se refleja en sus juegos. Según Glanzer (2000): “La influencia del

entorno sociocultural se presenta como una de las pautas más significativas que influyen en los juegos infantiles” (p. 89).

7.3.4 Los objetos que se resignifican dentro del juego

Durante la observación de los niños y las niñas en sus diferentes interacciones en las propuestas realizadas, se percibía la forma en que los niños le daban diferentes significados a un mismo objeto, y unas transformaciones a los objetos con los que jugaban, una tela era un vestido, una cobija se transformaba en un bebé, una caja en una casa, un carro, o un avión, una cueva, unas tiras de papel en una deliciosa comida. Se observa cómo los niños organizan nuevas representaciones a partir de los nuevos significados que otorgan a sus experiencias, y cómo enriquecen su comunicación y desde las diferentes interacciones con sus compañeros y maestra. Esto se evidencia en el siguiente rasgo:

“Observó detalladamente a Jessica quien ha estado en una caja, la cual ha transformado durante el juego primero en un carro vendiendo vasos, después era un bus de Transmilenio y luego era una bañera” (R2P33).

En la anterior fragmento se puede analizar cómo Jessica le confiere un grado de significación diferente a un mismo objeto, una caja puede ser un bus, un Transmilenio o tal vez una bañera. Esto se analiza en la transformación de objetos que realizan los niños en el juego simbólico. Cuando el niño o la niña juegan con los diferentes elementos proyecta sobre ellos sus representaciones mentales dándoles diferentes significados. También es fundamental disponer diferentes objetos sin limitarse y esto permite que los niños enriquezcan sus imágenes mentales.

“Mientras tanto en otro lugar esta Adriana coge una cobija (bebé) lo consiente, lo arrulla, va caminando de un lugar a otro, cargando al bebé (cobija) luego se va a la casa (caja) donde esta Michael (niño) y dice ¡traje a tú bebé no llores! ¡Mira a tu papá!” (R3P18)



Figura 21. Explorando e imaginando

Fuente: toma propia

En el anterior segmento se puede analizar el significado que le dan los niños a un objeto, una cobija la sustituyen con un bebé realizando los diferentes movimientos.

Luis sale a buscar comida y trae unas tiras de papel y regresa a la casa y dice miren traje esta deliciosa comidita, entran a la casa unos conos pequeños (platos) y dice: Luna ¡miren, traje estos platos! (conos) aquí podemos servir, simulan que están comiendo y dicen: ¡Qué comidita tan rica! (R4P20)



Figura 22. Resignificando objetos grado Jardín

Fuente: toma propia

Se observa entonces que los significados que le dan los niños a los objetos son esenciales para construir la situación ficticia del juego. Con respecto a esto, Piaget (1994) como se citó en Reyes et al. (2000) expresó:

La simbolización como representar una cosa por otra: un (trapo) por una almohada. Esto implica distinguir un significante de un significado y de acuerdo a él se dan distintos niveles de representación según sea el grado de motivación que acompaña al significante.

(p. 12)



Figura 23. Imaginando y creando

Fuente: toma propia

“Las niñas construyen destruyen y transforman una y otra vez su casa, Lucía está arreglando la casa y dice: ¡Necesito organizar la casa más tarde llegan los invitados!” (R3P23).

“Camilo sigue en su juego solitario sigue metido en una caja simula movimientos y sonidos agarrado de las tapas de la caja. Y le pregunto a ¿qué estás jugando? y él me dice estoy manejando mi avión” (R3P21).

En el anterior aparte se observa a Camilo, quien ha utilizado una caja como si fuera un avión, realizando los diferentes movimientos y sonidos. Esta es la simbología que los niños le dan a los diferentes elementos.

“Leonardo simula que está manejando un carro con un aro, ubican unos aros y dicen que son las ventanas y la puerta, están Luisa y Luna con unas botellas con agua y dicen que es gasolina y con una manguera simulan que le están echando gasolina al carro.” (R5P16)



Figura 24. Descubriendo y explorando

Fuente: toma propia

De lo anterior es posible analizar cómo a través de la exploración de los diferentes objetos se pueden enriquecer sus imágenes mentales, generando diferentes transformaciones y posibilidades al mismo tiempo. Es fundamental brindarles a niños y niñas unos ambientes pedagógicos adecuados que les posibiliten interactuar con diferentes elementos. Esto permite que vayan interiorizando y que sus esquemas mentales se vayan enriqueciendo.

Se observó que al momento de diseñar los ambientes para el juego simbólico en cada actividad, se hizo latente que el juego de los niños y niñas en cada nuevo espacio diseñado se volvía más complejo; creaban unos guiones de sus juegos, lograban más comunicación e interacción con sus pares. Los niños desplegaron toda su imaginación y creatividad, propiciaron múltiples posibilidades a los objetos que interactuaban. Los espacios y los objetos permitieron el despliegue de la imaginación y la creatividad, lo cual posibilitó que los niños y las niñas expresaran diferentes emociones, enriquecieran su comunicación, fortalecieran sus vínculos

afectivos. Lo pretendido es dejarse sorprender por las diferentes posibilidades que los niños le dan a los objetos y ambientes.

7.3.5 La construcción con material en el juego simbólico

Se identificó en las intervenciones cómo a través de los juegos de construcción los niños y las niñas ponían a prueba su creatividad e imaginación al interactuar y manipular los diferentes objetos, de explorarlos haciendo descubrimientos donde los agrupaban y los iban clasificando por sus características, por colores, formas; agrupaban las cajas por tamaños colocándolas en forma horizontal, vertical, colocaban las cajas pequeñas dentro de las grandes las fichas y los bloques lógicos por forma y color, se observaban los diferentes significados que le daban a los objetos unas cajas se convertían en casas, castillos, unas fichas en torres, carros, puentes. Los juegos de construcción les permitieron a los niños y las niñas favorecer sus procesos cognitivos, emocionales, socio afectivos, comunicativos, cuando armaban, desarmaban, encajaban, acomodaban. Ellos buscaron los elementos a utilizar, se observó cómo analizaron las diferentes combinaciones con los objetos, se detuvieron a observarlos por sus características, color, peso y tamaño, los apilaron de una forma de otra, vertical, horizontal.

Esto les permitió coordinar, establecer relaciones espaciales y medidas, lo cual permitió desplegar su ingenio construyendo múltiples interpretaciones y transformaciones que realizaron los niños.

A medida que iban interactuando con los diferentes objetos mostraron mayor grado de dificultad, y cuando no podían, llamaban a sus amigos para que ayudaran; se escuchaba cómo en grupo entablaban pequeñas conversaciones para solucionar los problemas, mostrando colaboración entre ellos. La acción, la experimentación y la manipulación no solo se utilizan para

interactuar con los objetos y con el otro sino también con el entorno. Todo esto le permitirá al niño descubrir, combinar y crear nuevas formas de jugar.

Esto se analizó en los siguientes registros:



Figura 25. Construyendo y transformando

Fuente: toma propia

“Mientras tanto un grupo de niños en su rol de arquitectos continúa diseñando una y otra vez la casa para ello colocan unas cajas pequeñas dentro de las más grandes. Camilo le explica a Daniel y le dice: “Oye colocas esta caja más pequeña dentro de la más grande. Cuando terminan dicen ¡Yupi que bonita quedo nuestra casita! “(R2P26)

“Luego observo que Felipe y José se unen con Miguel en su rol de arquitectos y comienzan a trabajar entre todos hablan que quieren construir un castillo. Van apilando las cajas una y otra vez, pero Felipe dice las cajas grandes las colocamos aquí y estas arriba. Lorena se enoja porque ellos invaden su espacio”. (R2P35)

“Luis dice ¡profe! Voy a hacer un castillo ¡ayúdenme! ¡Vengan! llama a sus amigos una y otra vez ¡Ayuden, voy hacer un castillo!, llegan otros niños y se integran al juego van apilando unas cajas sobre otras, las van ubicando por tamaños, va colocando unas torres (fichas), luego colocan otros materiales pero los van clasificando según el material, plástico, madera.” (R2P15)

“En otro espacio, Juanita y Camila están haciendo un hermoso castillo, una va alcanzando las fichas y la otra las va colocando por colores y formas” (R2P17).

Se pueden evidenciar en el relato anterior los procesos cognitivos que realizaron los niños y las niñas mediante las diferentes combinaciones e interacciones con los objetos, y la forma en que fueron ubicándolos; cómo clasificaron por tamaño, color y forma a través de la exploración, experimentación, e interacción que desplegaron; se notó que a medida que interactuaron sus juegos eran más complejos, esto les permitió, enriquecer sus imágenes mentales. Se pudo apreciar la socialización de los niños con sus pares la necesidad del otro, la forma en que colaboraban para conseguir un objetivo que era construir un castillo, una casa, una cueva y la emoción que sintieron por lo realizado.

“Luisa y Camila llaman al perrito (niña) están felices porque le han construido una hermosa casa (aros y conos). Colocan los aros como ventanas y los conos como puertas” (R5P2).

Javier le dice a Luna: ¡Podemos jugar los dos! Y ella dice que ¡sí! Comienzan a observar el espacio se van y llevan los conos, unos aros y comienzan a construir una casa. Después se unen unos niños y niñas comienzan a construir la casa entre todos”... (R5P12)

En los anteriores relatos se analizó cómo los niños van explorando los espacios y la diversa simbología que le dieron a los diferentes elementos. En este caso, un aro se convirtió en una puerta o una ventana, y también se observó la forma en que trabajan en equipo para lograr un objetivo en común y también la manera que solucionan las dificultades presentadas. De esta forma emergió otra categoría en el juego.

7.3.6 La solución de problemas en el juego simbólico

En las diferentes dinámicas que se viven a diario en las instituciones educativas se presentan algunos conflictos entre los niños por diferentes razones, por un juguete que quieren o por

inconvenientes con los compañeros. Por eso es fundamental establecer relaciones sociales adecuadas como escuchar, reforzar las conductas positivas, tener una comunicación asertiva donde se respete al otro, a su diferencia. En las propuestas que se realizaron se pudo percibir que en el juego los niños y las niñas solucionaban sus inconvenientes, por eso fue fundamental la observación que se hizo acerca de en qué momento intervenir y cuándo se debe alejar. En los siguientes ítems se analizó:

“También se observó que en el grupo de las diseñadoras (niñas) hay una pequeña discusión por un hermoso bolso, discuten entre ellas, espero un momento, a ver qué pasa pero ellas mismas solucionan el problema y siguen jugando” (R1P16).

“Andrea y Valeria discuten entre ellas por una caja, observo qué sucede pero ellas solucionan su conflicto rápidamente y continúan en su juego” (R3P30).

“Lorena y Camila comienzan a discutir por un cojín me quedo observando qué sucede, pero entre ellas solucionan el conflicto y continúan en su juego” (R4P20).

“Observo que en el grupo de las niñas en su rol de cocineras se presentan algunas discusiones, espero un momento y ellas resuelven mismas sus inconvenientes y continúan su juego normalmente” (R5P23).

En los anteriores rasgos, se puede analizar lo importante de permitir que los niños solucionen pequeños inconvenientes que se presentan en el juego, para ello es fundamental brindar confianza y seguridad para resolver los conflictos y fortalecer sus interacciones y habilidades sociales, que permiten establecer relaciones y desenvolverse adecuadamente con los otros, respetando sus diferencias. Esto incide en su autoestima, su adaptación y su autoconcepto, apreciaciones que son importantes a lo largo de la vida.

Se observó en las actividades que los niños resolvían entre ellos mismos los conflictos que se presentaban y cómo encontraban soluciones para lograr sus objetivos.

Pero también se presenta solución de problemas en el juego, para ello, realizaban una serie de procesos mentales para tratar de dar solución a los inconvenientes que surgieron, donde se puso en juego su ingenio y creatividad. Entonces, se identificó un proceso en el que se observa, explora, experimenta y se generan todas las posibilidades que encuentran, a fin de descubrir y aprender a partir de su propia acción; un ambiente pensado y organizado con la intención de propiciar la interacción, comunicación, y el desarrollo de habilidades y conocimientos. En donde ellos observaron el inconveniente, examinaron qué posibles soluciones podían aplicarse, intentaban varias veces entre ensayo y error hasta que lograban el objetivo que se habían propuesto. Esto se observa en los siguientes apartes:

“Lorena, al observar que no puede ubicar la caja, más alto, piensa en la forma en que puede solucionar estira sus brazos pero no puede... Después se sube a una silla pero aún no puede pero finalmente soluciona el inconveniente se sube a la mesa y logra su objetivo en su cara expresa la alegría de su lograr su objetivo”. (R2P36)

“En otro espacio, los niños comienzan a jugar con los papeles de colores ¡risas y algarabía! los niños no pueden alcanzar las tiras de papel entonces deciden solucionar este problema, uno alza al otro para lograr su objetivo que es bajar las tiras de papel”. (R3P24)

7.4 ¿Cómo acompaña la maestra el juego simbólico?

Esta fue otra de las categorías que emergió: ¿Cuál es el lugar de la maestra en el juego simbólico?

A través de esta pregunta se busca conocer las maneras como fue acompañado el juego simbólico.

7.4.1 Se acompaña desde la construcción de normas

Es fundamental la construcción de normas, es una forma de acompañamiento, esto permite fortalecer los vínculos afectivos con los niños; por eso es importante tener claridad desde un comienzo de las mismas, y darlas a conocer a los niños para fomentar el respeto a sí mismo, al otro, a la diferencia, lo que se convierte en la base de la formación. Así, se fortalece en los niños el autoconcepto, la autoestima, la autorregulación. Es importante porque se brinda seguridad. De esta manera se favorece la convivencia con sus pares. Por tal razón, al iniciar cada actividad se recuerda las normas de forma, que ellos las interioricen y se promuevan las buenas relaciones e interacciones

“Después les digo ¡Niños ahora pongan atención, qué normas debemos tener en el salón de clase!, los niños comienzan a hablar al tiempo les digo ¡cuando uno va a hablar, debe alzar la mano! Ellos comienzan a alzar la mano y van diciendo, no pellizcar, respetar, no debemos empujar, no pegarles a los compañeros ¡Muy bien! les digo”. (R3P7)



Figura 26. Hacemos nuevos amigos niños y niñas grado Jardín

Fuente: toma propia

“Invité a los niños a hacer un círculo, luego recordamos las normas que debemos tener en el salón pero todos quieren hablar al mismo tiempo, les recuerdo que deben pedir la palabra y alzar la mano, los niños van opinando” (R5P5).

En el anterior relato se observó que a través del juego se obtienen múltiples beneficios; la maestra considera que dentro del mismo los niños deben propender por las buenas relaciones a partir de las normas que ellos mismos crean, el respeto cuando alzan la mano para pedir la palabra, por ejemplo, entre otras. Es importante escuchar a los niños y las niñas, esto les permite interiorizar las normas, siempre se les recuerda lo importante de escuchar al otro y alzar la mano cuando quieran hablar.

7.4.2 Se acompaña desde la mediación

Una forma de acompañar el juego es observar lo que sucede; en las diferentes interacciones que realizan los niños a veces se presentan algunos conflictos entre ellos, porque quieren jugar con un elemento que es llamativo o que tiene el compañero se trata de negociar.



Figura 27. Solucionamos los inconvenientes niños y niñas Jardín

Fuente: toma propia

“Observo a Javier y Luis que están discutiendo por un casco intervengo y les digo ¿Qué pasó? Los escucho y ellos me explican lo sucedido y les digo qué posibles soluciones

podemos encontrar los escucho de nuevo, entonces le digo a Javier juega tú con el carro y después se lo prestas a Luis. Los invito a que se den un abrazo, ellos se disculpan y continúan con su juego normalmente.” (R1P15)

Por lo anterior, para solucionar determinados conflictos que se presentan en el aula, para ello es importante que la maestra escuche las dos partes, sea asertiva, mediadora y se ponga en el lugar de cada niño, y ser lo más justa, para no herir susceptibilidades.

“Leonardo y Javier comienzan a pelear y les pregunto ¿Por qué están peleando? Ellos me explican lo sucedido, le digo no peleen vamos a compartir y les doy a cada uno unas tiras de papel. Les digo que se den un abrazo y continúan su juego normalmente”. (R3P29)

“De repente escucho una discusión Lorena y Angélica están peleando por unos aros le digo: ¿Qué paso? y ellas me cuentan lo sucedido. Les digo a cada una le voy a dar unos aros compartan ellas les gusta la idea, las invito a que se den un abrazo y deciden ir a jugar de nuevo”. (R5P21)

En el rasgo anterior se analiza cómo la maestra a través de la observación, el diálogo que establece con los niños brinda confianza, seguridad, para que ellos expresen sus ideas, sientan que su voz es importante; se logra llegar a unos acuerdos donde los niños son partícipes de los mismos, siempre se les dice a los niños que se den un abrazo, esto permite afianzar sus lazos afectivos. Otra manera de acompañar el juego es la siguiente.

7.4.3 Se acompaña desde la observación y escucha

Esta es otra forma en que se acompaña el juego, porque a partir de la observación de los niños y las niñas en sus juegos se permite tener un mayor conocimiento de ellos, de sus intereses, motivaciones, sus problemáticas, cómo se relacionan con sus pares, y cómo interactúan en los diferentes espacios, lo que posibilita replantear las actividades. En primer lugar, la observación

permite entrever a lo largo de la propuesta de intervención la forma en que los niños se relacionan a través de las diferentes interacciones que realizan con los diversos elementos y la significación que le dan, además, permite mejorar sus procesos cognitivos, desarrollando su creatividad, socialización, imaginación, ubicación espacial, entre otros. La observación también permite comprender las diferencias de cada niño, su individualidad, sus potencialidades, su nivel de desarrollo, la manera en que se relacionan con sus pares; de allí se puede percibir si la propuesta es del agrado o no, esto posibilita generar nuevas situaciones y proponer nuevas experiencias de juego.



Figura 28. Construyendo una casa niños y niñas de Jardín

Fuente: toma propia

“Después les pregunto a los niños y las niñas: ¿Cómo les pareció la actividad? Observo la emoción en sus rostros. Ellos me responden con alegría ¡bien! Les pregunto: ¿Cuál fue el rincón que más les gusto?” (R1P21).

En el anterior segmento mediante la observación y la escucha la maestra pudo reconocer si la actividad fue del agrado de los niños, cuando les pregunto qué fue lo que más les gustó, para tener una mayor percepción de cómo iba a planear la siguiente actividad, según las diferentes interacciones de los niños con los objetos propuestos.



Figura 29. Construimos y transformamos niños grado Jardín

Fuente: toma propia

“Observaba a los niños en sus diferentes interacciones iba anotando lo que más le llamaba la atención, esto me permitía enriquecer la próxima actividad. Luego les digo ¡niños! Vengan y le pregunto ¿cómo les pareció la actividad? ¿Qué fue lo que más les gusto unos niños me dicen la casa, el castillo, la fiesta, el avión?” (R3P35)

“Observaba lo que realizaban los niños y me dejaba sorprender por las diferentes interacciones y posibilidades que le daban a los objetos. Después les preguntaba qué era lo que más les había gustado “Lorena dice: ¡A mí me gustó hacer la leche!, Mateo dice a mí me gusto hacer la casita, Luna a mí me gustó, jugar con la manguera Lina dice a mí construir la casita y así fueron opinando”. (R5P25)

Es significativo ver cómo la observación jugó un papel importante en cada una de las acciones propuestas a los niños, puesto que gracias a ella se logró percibir si la actividad planificada fue del agrado de los niños o si por el contrario se requiere de una transformación.

En las diferentes propuestas se logró evidenciar que los niños y las niñas en sus juegos espontáneos y a través de los diseños de ambientes para el juego simbólico realizaron múltiples interacciones que les permitieron desarrollar sus procesos cognitivos, así como sus habilidades comunicativas, sociales, motrices, mientras estaban sumergidos en un mundo propio de su edad. A través del juego imaginaban, creaban, interactuaban con el otro; esto permitió comprender el

valor y la importancia del juego donde, desde la escuela se brinden espacios enriquecidos en los cuales los niños sean protagonistas y le den muchas posibilidades a los espacios ofrecidos.

Teniendo en cuenta el análisis realizado, es posible percibir con claridad que son fundamentales los espacios y la organización de los mismos, la ubicación de los objetos, así como un dispositivo para enriquecer y potenciar el juego simbólico a partir del conocimiento que se tenga de los niños, las formas en que se acompaña el juego; lo que permita una reflexión permanente de la práctica pedagógica y la transformación de la misma.

Nota. Los nombres de los niños y las niñas fueron cambiados para proteger su identidad.

8. Consideraciones finales

En este apartado se encuentran a manera de reflexión las conclusiones que surgieron como resultado de la investigación a partir de la pregunta de investigación ¿De qué manera la reflexión sobre la propia práctica, aporta en la comprensión del juego simbólico en los niños y niñas del grado Jardín del colegio Cundinamarca. I.E.D.?

En tal sentido, resulta pertinente reflexionar sobre cada uno de los objetivos específicos a través de los cuales se buscaba indagar desde la pregunta señalada, por ello es importante aclarar que se tendrá como punto de referencia el objetivo general planteado y organizado de forma tal que permita una mejor comprensión de las diferentes conclusiones.

Como se observó a lo largo del estudio, el juego ha sido trabajado desde tres perspectivas: la psicológica, la educativa y la socio cultural; cada una de ellas con diferentes miradas en relación al juego en la perspectiva psicológica, a través de la observación del comportamiento y las diferentes conductas de los niños y las niñas durante las actividades propuestas en relación al juego para así poder realizar intervenciones de acuerdo a los resultados.

En la perspectiva educativa se ha visto el juego desde diferentes miradas en forma instrumental en algunas instituciones, con el objetivo de enseñar contenidos y validar prácticas educativas, pero la manera de ver el juego se ha ido transformado a lo largo de los años a través de las diversas investigaciones donde se ratifica lo esencial de este, en la vida de los seres humanos, especialmente en educación inicial, pues se considera como pilar en el desarrollo de los niños y las niñas, en donde ya se ve el juego como un fin en sí mismo.

De otra parte, desde la perspectiva sociocultural, se evidencia cómo a través del juego que los niños y las niñas realizan con sus pares y las diferentes interacciones, reflejan lo que viven con sus familias y la sociedad en la cual están inmersos.

Por su parte, el primer objetivo específico estaba encaminado a reflexionar, sobre y desde la propia práctica, en los hallazgos se pudo vislumbrar cómo se enriqueció y transformó la misma, esto posibilitó a la maestra una movilización de saberes, en los cuales reflexionó, cuestionó e interpeló sus prácticas pedagógicas, pues anteriormente veía el juego como un instrumento para adquirir contenidos y se realizaban actividades para ese fin, pues ya se tenían preestablecidas las dinámicas que se realizaban en el aula de clase y en algunas ocasiones, se resistía al cambio, por eso reflexionar, le brindó la posibilidad a la maestra de detenerse un momento, generar interrogantes y expectativas, entre otros, que permitieron pensar: el por qué antes veía el juego como un fin para enseñar contenidos; esto se visualizaba en las actividades diarias generadas por la presión que se tiene en la mayoría de las instituciones de preparar a los niños para la primaria. Fue un poco difícil desprenderse de esa visión, lo que generó en la maestra incertidumbre, inseguridad, miedo al cambio; pero a través de la profundización que se iba haciendo con respecto al mismo permitió ir transformando esa mirada, comenzar a innovar y hacer cosas distintas.

Dentro de las reflexiones se develó la importancia que tiene para la maestra el proceso de planeación, lo que posibilitó realizar propuestas de manera coherente y organizada, esta se realizó a partir del conocimiento y observación de los niños y las niñas; para ello se reconoció sus necesidades e intereses. Por lo anterior, es importante que sea flexible y que permita re pensar, re significar, volver a proponer, siempre sujeto a cambios y transformaciones. Por lo tanto, es fundamental tener claridad de los propósitos, en este caso en pensar qué se quería, cómo hacerlo y para qué hacerlo.

Es fundamental resaltar también, cómo los hallazgos apuntan a inferir que para la maestra era primordial tener claridad del espacio con que contaba y la ubicación de los elementos, por eso

siempre realizaba una planimetría; para ello se observaba, se miraba cada detalle y se transformaba a fin de que el lugar fuera llamativo, cálido y agradable, que invitara a los niños a lo que más les gusta: jugar. Esto facilitó ir mejorando los espacios y los materiales que se utilizaban en la actividad, así como definir si eran los adecuados para ellos. Adicional a lo anterior, reflexionaba antes durante y después de cada propuesta, esto le permitía observar con qué elementos los niños y las niñas interactuaban más en cada propuesta y a partir de allí, la maestra realizó un ciclo donde planeó, actuó, observó y reflexionó para volver sobre lo planeado, enriquecerlo y transformarlo.

En cuanto al segundo objetivo específico que era caracterizar el juego simbólico y el ambiente en el juego, se pudo vislumbrar que a partir de las diferentes reflexiones en cuanto al juego simbólico y la experiencia, se posibilitó el diseño de ambientes con el fin de enriquecer el mismo. Estos escenarios de juego les permitieron a los niños realizar diferentes interacciones con los distintos objetos como explorar, significar y descubrir posibilitando múltiples interacciones. En los hallazgos se observó cómo el diseño de ambientes se convirtió en un potenciador para elaborar la simbología y esto posibilitó a los niños y niñas hacer asociaciones mentales, comprender e interpretar su realidad, transformarla a través de las diferentes experiencias, donde ellos manifestaron emociones al interactuar con el lugar y expresaron, sorpresa, alegría, corrían, saltaban, reían, se desplazaban por todo el espacio, por lo que se notaba la algarabía en sus gestos y palabras con los diferentes elementos y la infinidad de posibilidades en sus relaciones con el espacio, con los objetos y con sus pares.

Adicional a lo anterior, se evidenció en los diferentes ambientes cómo los niños asumían otros roles, es decir, el jugar a ser otro les permitió crear, imaginar y poner a prueba sus imágenes mentales, lo que se percibió en cada propuesta; por ello, se hizo latente que el juego de

los niños y niñas en cada nuevo espacio diseñado se volviera más complejo, creaban unos guiones de sus juegos, lo que enriquecía su comunicación e interacción con sus pares; los niños desplegaron toda su imaginación y creatividad, propiciaron múltiples posibilidades con los objetos con los cuales interactuaban, evocaban situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes en el momento; además, cómo los niños pasaban de lo real a lo proyectado, lo que otorgaban a los objetos variados significados, permitiendo además diferentes intercambios comunicativos en su relación con el otro; aquí se observó cómo unas fichas, bloques o una caja se resignifican en el juego y la simbología que los niños le daban a los diferentes objetos, donde una caja podía ser una cama, una tira de papel, una cobija, un cono de cartón una deliciosa comida; un aro podía ser una manguera, o las ventanas o puertas de una casa .

Cuando los niños jugaron con los diferentes elementos proyectaron sobre ellos sus representaciones mentales, dándoles diferentes significados que reflejaba en sus juegos una amplia mezcla de realidad con un grado de fantasía a través de la significación, es decir, creaban situaciones mentales y combinaban hechos reales con hechos imaginarios

Por otra parte, a través de los juegos de roles, los niños exteriorizaron lo que viven con sus familias o en la sociedad donde están inmersos, es así que en las intervenciones se observó cómo ellos asumían diferentes roles: doctores, mecánicos, arquitectos, pilotos, cada jugador lo transformaba según su imaginación y creatividad en hechos ficticios, por ejemplo cuando examinaron a sus muñecos y cobraban vida a su gusto e imaginación, se vislumbró cómo los niños realizaron combinaciones simbólicas más variadas y complejas a través de las diferentes interacciones. Adicional a lo anterior, se observaba la socialización, cómo se enriquecían sus diálogos al realizar pequeños guiones, la ayuda y colaboración mutua con sus compañeros, la resolución de problemas en el juego, esto les abre la puerta a procesos fundamentales que afloran

en el juego como la imitación, la representación, la manifestación de sentimientos, emociones, confrontaciones, además crearon sus propias reglas en las actividades, escuchaban a otros niños negociaban sus propias normas, para que fueran aceptadas y donde ellos mismos ponían sus límites y cuando los demás jugadores no seguían las reglas que habían creado en el juego eran excluidos del mismo, por medio de esto iban autorregulando sus comportamientos, lo que contribuyó a su capacidad para la toma de decisiones, fortaleció su autonomía y el significado que le dieron a los mismos.

En los hallazgos se percibió que para la maestra es primordial la libertad en el juego, donde los niños se expresaron y se relacionaron con su entorno de una manera natural y espontánea, elegían sus juegos, con quién querían jugar, en que momento, a que querían y donde jugar, no se coartaba, no se imponía, no se daba instrucciones. Se percibió que través de las diferentes interacciones, los niños hacían sus propias búsquedas, sus propios descubrimientos propiciando un clima de seguridad y confianza, esto les permitió fortalecer su independencia, su autonomía, a decidir por sí mismos, lo que posibilita potenciar el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y comunicativo, que realiza el niño con el otro, con los objetos y con el entorno.

Así mismo, se evidenció en los hallazgos, cómo mediante los juegos de construcción los niños y las niñas favorecen sus procesos cognitivos, emocionales, socio afectivos y comunicativos, mediante las diferentes combinaciones e interacciones que realizaron con los objetos, y la forma en que fueron ubicándolos: agruparon las cajas por tamaños, colocándolas en forma horizontal, vertical, ubicaban las cajas pequeñas dentro de las grandes y las clasificaron por tamaño, color y forma, a través de la exploración, experimentación, e interacción que desplegaron; se notó que a medida que interactuaron con los diferentes elementos, sus juegos eran más complejos. Se pudo apreciar la socialización de los niños con sus pares, las diferentes

maneras en que se comunicaron a través de sus gestos, de las palabras la necesidad del otro, la forma en que colaboraban para conseguir un objetivo en común.

En este sentido, se observó los diferentes significados que le daban a los objetos, pues unas cajas se convertían en casas y castillos; unas fichas en torres, carros y puentes cuando armaban, desarmaban, encajaban y acomodaban, cuando no podían llamaban a sus amigos para que ayudaran, se evidenciaba además la emoción que sintieron cuando lograban lo que se habían propuesto y celebraban. Esto les permitió coordinar, establecer relaciones espaciales, medidas y afianzar sus lazos afectivos, además desplegar su ingenio, creatividad e imaginación, realizando múltiples interpretaciones y transformaciones. Por lo anterior, es fundamental brindar múltiples experiencias, donde los niños y niñas puedan enriquecer sus esquemas mentales; mientras mayor cantidad de objetos de la realidad los niños incorporaron en sus juegos, se enriquecía más sus imágenes mentales.

Otro de los hallazgos fue la solución de problemas en el juego simbólico, para ello, realizaban una serie de procesos mentales para tratar de dar solución a los inconvenientes que surgieron, donde se puso en evidencia su ingenio y creatividad. Entonces, se identificó un proceso en el que se observa, explora, experimenta y se generan todas las posibilidades que se encuentran, a fin de descubrir y aprender a partir de su propia acción, un ambiente pensado y organizado con la intención de propiciar la interacción, comunicación, y el desarrollo de habilidades y conocimientos, en donde ellos observaron el inconveniente, examinaron qué posibles soluciones podían aplicarse, intentaban, varias veces entre ensayo y error hasta que lograban su objetivo.

En cuanto al tercer objetivo, el cual hace alusión a reconocer las maneras en que la maestra acompaña el juego simbólico de niños y las niñas, se evidenció la importancia que tiene para la docente acompañar el juego desde la construcción de normas, por ello es importante tener

claridad desde un comienzo de las mismas, para fomentar el respeto así mismo, al otro y a la diferencia; lo que se convierte en la base de la formación. Así, se fortalece en los niños el auto concepto, la autoestima, la autorregulación y se favorece la convivencia con sus pares.

Ahora bien, la maestra como mediadora posibilitó que cuando se presentaban algunos conflictos, ellos solucionaban esos pequeños inconvenientes, esto permitía darles a los niños y niñas confianza y autonomía de cuando se debe intervenir, pero también cuando se debía alejar en el juego. En ocasiones se debía decidir sobre lo anterior, por ejemplo, cuándo se presentan algunos conflictos, cuándo los niños inician el reconocimiento y respeto por el otro, donde aparte de sentirse libres aprenden a hacer parte de un grupo. Adicional a lo anterior, se presentaban algunas pequeñas discusiones entre ellos por un objeto que alguno quería utilizar o por no seguir las reglas que algunos habían creado en sus juegos, pero siempre se mediaba, cuando se le daba importancia a sus voces y se preguntaba a los niños sobre las posibles soluciones, esto fortalecía los lazos afectivos a través de un abrazo.

Adicional a lo anterior, se observó que en las diferentes actividades que se realizaron se pudo percibir que en el juego los niños y las niñas solucionan sus inconvenientes, por eso es fundamental la observación constante que se hace, que permita ver en qué momento debía intervenir y en cuál debía esperar; para ello es fundamental brindar confianza y seguridad para resolver los conflictos y fortalecer sus interacciones y habilidades sociales que permiten establecer relaciones y desenvolverse adecuadamente con los otros, respetando sus diferencias. Esto incide en su autoestima, su adaptación y su autoconcepto, apreciaciones que son importantes a lo largo de la vida.

Otros hallazgos que se evidenciaron en la investigación, corresponden a la importancia que tiene para la maestra acompañar el juego desde la observación, porque a partir de ella, se permite

tener un mayor conocimiento de los niños y las niñas de sus intereses, motivaciones y el cómo se relacionan con sus pares.

En primer lugar, la observación le permitió entrever que a lo largo de la propuesta de intervención, la forma en que los niños se relacionaban a través de las diferentes interacciones que realizaron con los diferentes elementos y la significación que le daban a los mismos, lo que posibilitó replantear las actividades, pues la observación le permite comprender a la maestra, las diferencias de cada niño, su individualidad, sus potencialidades, su nivel de desarrollo y la manera en que se relaciona con sus pares; de allí se puede percibir si la propuesta es del agrado, o no, esto facilitó generar nuevas situaciones y proponer nuevas experiencias de juego.

En las diferentes propuestas se logró evidenciar que los niños y las niñas en sus juegos espontáneos y a través de los diseños de ambientes para el juego simbólico realizaron múltiples interacciones que les permitió potenciar sus procesos cognitivos, sus habilidades comunicativas, sociales y motrices, mientras estaban sumergidos en un mundo propio de su edad, a través del juego imaginaron, crearon e interactuaron con el otro, esto permitió comprender el valor y la importancia del juego simbólico, por ello es fundamental que la escuela diseñe espacios y elementos que permitan a los niños y las niñas, ser protagonistas de los espacios donde realicen diferentes interacciones que les brindarán diversas posibilidades, lo que permitió percibir cómo el ambiente es un potenciador para enriquecer el juego simbólico.

Por otra parte, durante la observación de los niños y las niñas en sus diferentes interacciones en las propuestas realizadas, se percibía cómo ellos le daban diferentes significados a un mismo objeto, y unas transformaciones con los que jugaban. Se observó cómo los niños organizan representaciones a partir de los nuevos significados que otorgan a sus experiencias y cómo

enriquecían su comunicación, el trabajo en grupo, el respeto al otro y a la diferencia, a partir de las diversas interacciones con sus compañeros y maestra

Ahora bien, trabajar bajo la metodología cualitativa le permitió a la maestra acercarse a la comprensión de los sentidos y significados que se da a las prácticas y la forma en que acompañó el juego evidenciando este desde los sentidos y significados que se otorga a las acciones, lo que le permitió interpelar y cuestionarse. A través de este estudio se generó una reflexión constante frente a la labor y por ello la manera de observar el juego se transformó.

En las diferentes propuestas se logró demostrar que los niños y las niñas en sus juegos espontáneos y a través de los diseños de ambientes para el juego simbólico, realizaron múltiples interacciones en un continuo intercambio y construcción de significados, mientras estaban sumergidos en un mundo propio de su edad, pues a través del juego imaginaron crearon, interactuaron con el otro.

También se evidenció cómo la investigación logró impactar a las maestras de primera infancia, pues nunca se les impuso que tenían que desarrollar alguna actividad, porque se ha observado que cuando se realiza una maestría los compañeros en algunas ocasiones se sienten presionados o están prevenidos en participar en ella, en razón a que en algunas ocasiones pueden sentirse juzgados o que no están realizando bien su trabajo. Por esta razón la maestra investigadora, le pareció interesante que ellas fueran descubriendo de qué se trataba la investigación. Por ello, cuando se iba diseñando los diferentes espacios, algunas docentes sentían curiosidad por lo que se estaba realizando y se acercaban y preguntaban sobre las actividades; a partir de ello, se les explicaba, entonces ellas en forma voluntaria entraban a los espacios y observaban las diferentes propuestas, se quedaba sorprendidas al observar las diferentes interacciones de los niños y las niñas y las posibilidades que le daban a los diferentes objetos,

esto le pareció muy interesante permitiendo reflexionar sobre la manera en que veían el juego y algunas se cuestionaron si las actividades que realizaban eran en verdad juego, porque era muy diferente a lo que realizaban a diario con los niños y las niñas, donde se veía el juego instrumentalizado para enseñar contenidos; esto les abrió nuevos caminos de innovar, de cambiar de hacer algo diferente, algunas realizaron actividades muy interesantes con los niños; lo que fue muy emocionante para la maestra investigadora el ver cómo a las otras docentes la investigación las tocó, las cuestionó, las interpeló y es a partir de allí donde ellas reflexionaron sus prácticas pedagógicas, además les permitió comprender el significado y la importancia del juego simbólico en los niños y las niñas y donde a través de las diferentes propuestas y las diferentes interacciones ellos fortalecían sus procesos cognitivos, sus habilidades comunicativas, sociales, motrices mientras estaban sumergidos en un mundo propio de su edad.

Por lo anterior, se considera primordial que desde la escuela se brinden espacios enriquecidos donde los niños sean protagonistas y les den muchas posibilidades a los espacios ofrecidos, potenciando sus habilidades a partir de sus propios descubrimientos.

Por otra parte se puede percibir claramente que es fundamental los espacios y la organización de los mismos, la ubicación de los objetos como un dispositivo para enriquecer y potenciar el juego simbólico a partir del conocimiento que se tenía de los niños, las formas en que se acompaña el juego, lo que permita una reflexión permanente de la práctica pedagógica y la transformación de la misma. Por lo anterior, es primordial diseñar espacios que generen en los niños y las niñas muchas posibilidades, donde ellos puedan crear e imaginar.

9. Referencias

- Abad, J., & de Ruiz Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: GRAÓ.
- Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., García, S., & Rojas, R. (2015). *Investigación Educativa: Abriendo puertas al conocimiento*. Montevideo: CLACSO.
- Arnaiz, V., Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: GRAÓ.
- Atkinson, P., & Coffey, A. (1996). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos. Estrategias complementarias de investigación*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Bonilla, R. (2013). *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego*. Puebla: UIA Puebla.
- Bretherton, I. (2010). Mundo social y juego simbólico. *Revista Educación y Pedagogía*. 5 (10-11), 159-211.
- Cárdenas, A. (2011). Piaget: Lenguaje, Conocimiento y Educación. *Revista Colombiana de Educación*. (60), 71-91.
- Castorina, J., Ferreiro, E., de Oliveira, M., & Lerner, D. (1996). *Piaget-Vygotsky: contribuciones para replantear el debate*. México, D.F.: Paidós.
- Contreras, J. (2016). Relatos de experiencia, en busca de un saber pedagógico. *Revista Brasileira de Pesquisa*. 1 (1), 14-30.
- Contreras, J., & Pérez, N. (2010). *Investigar la experiencia Educativa*. Barcelona: Ediciones Morata .
- Craig, G., Baucum, D., Hernández, J., & Salinas, M. (2001). *Desarrollo psicológico* . México, D.F.: Pea.
- Del Canto, E. (2012). Investigación y métodos cualitativos: un abordaje teórico desde un nuevo paradigma. *Revista Ciencias de la Educación*. 22 (40), 181-199.

- Durán, S. (2012). *Los rostros y las huellas del juego creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado en dos centros infantiles de la secretaría de integración social (SDIS) en Bogotá- Colombia*. Granada: Universidad de Granada.
- Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Barcelona: Ediciones Morata.
- Esteban, J. (2012). *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Giraldo, J., Corzo, J., & Molina, R. (2014). *Cómo desarrollar competencias investigativas en educación*. México, D.F.: Nueva Editorial Iztacihuatl.
- Glanzer, M. (2000). *El juego en la niñez: un estudio de la cultura lúdica infantil*. Buenos Aires: AIQUE.
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación, 5ta edición*. Mexico, D.F.: McGraw Hill.
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación, 4ta edición*. México, D.F.: McGraw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación. 6ta Edición*. México, D.F.: McGraw Hill.
- Lafrancesco, G. (2003). *la investigación en educación y pedagogía: fundamentos y técnicas*. Bogotá, D.C.: Géminis.
- Majem, T., & Ódena, P. (2001). *Descubrir jugando*. Barcelona: Octaedro.
- Martin, M., & Durán, S. (2016). Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*. 5 (1), 85-96.
- Martínez, M. (2006). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México, D.F.: Editorial Trillas.

- Mendieta, R. (2010). *El juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento creativo*. . Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Michelet, A. (2001). *El juego del niño: avances y perspectivas*. Quebec : OMEP.
- Muñoz, J., Quintero, J., & Munévar, R. (2001). *Competencias investigativas para profesionales que forman y enseñan: cómo*. Bogotá, D.C.: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Muñoz, L. (2012). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Navarro, M. (2002). *El piso de abajo de la escuela: los afectos y las emociones en el día a día de la escuela infantil*. Barcelona: Graó.
- November, J. (1985). *Experiencias de juego con preescolares*. Barcelona: Ediciones Morata.
- Pérez, M. (2002). La Investigación Cualitativa, Características Generales. En F. López, & T. Pozo, *Investigar en Educación Social* (págs. 39-48). Sevilla: Consejería de Relaciones Institucionales de la Junta de Andalucía.
- Piaget, J. (1961 - 1987). *La formación del símbolo en el niño*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. México, D.F.: Fondo de cultura económica.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1976). *Génesis de las estructuras lógicas elementales*. Buenos Aires: Guadalupe.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1976). *Génesis de las estructuras lógicas elementales*. Buenos Aires: Guadalupe.

- Prieto, A., & Media, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Pulaski, M. (1981). *El desarrollo de la mente infantil según Piaget*. Barcelona: Paidós.
- Reyes, R., Lozano, M., & Pacheco, M. (2000). *Jugar, dibujar, leer ¿Los diferencian los niños?* Bogotá, D.C.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Saunders, R., & Bingham, A. (1989). *Perspectivas piagetianas en la educación infantil*. Madrid: Ediciones Morata.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Barcelona: Paidós.
- Tardif, M. (2004). *Los saberes del docente y su desarrollo profesional*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Vásquez, J. (2008). *Juego y aprendizaje*. Maracaibo: Universidad del Zulia .

10. Anexos

Anexo 1. Rasgos de relato número tres

RELATO NÚMERO TRES EXPLORANDO E IMAGINANDO	RASGOS	CATEGORÍAS
<p>1. Como en la actividad anterior, observé que los niños y niñas interactuaron con las cobijas y le daban muchos significados pensé que sería significativo en esta actividad continuar utilizando material desestructurado. Para observar que posibilidades le daban a estos objetos.</p> <p>2. En días anteriores había estado observando el lugar donde iba a realizar la actividad vinieron a mi mente muchas ideas volví a pedir prestado el salón de mi compañera de transición, porque es más grande y permite que los niños tengan más espacio para desplazarse, comencé a buscar los diferentes materiales y pedí prestados algunos, quería realizar una actividad muy llamativa, que invitará a los niños a estar inmersos en un mundo mágico al interactuar con los diferentes elementos.</p> <p>3. Entonces como en la actividad anterior observé que los niños interactuaron con las cajas, pensé en volver a utilizarlas, pero iba a ubicarlas de diferente forma. Empecé a diseñar como iba a ubicar los diferentes objetos y fui modificando varias veces, hasta que sentí la seguridad, hubo momentos en que sentí crisis e incertidumbre porque sentía que no encontraba los <i>elementos adecuados e hice un último diseño</i>"R3P3.</p> <p>4. Observé que cuando comencé la actividad invitando a los niños que se abrazaran mejoraron su comportamiento, esto lo seguiré realizando en las próximas actividades debo mejorar en cuanto los niños tengan un conflicto escucharlos atentamente sobre lo que paso, para que así sea más fácil, que ellos mejoren sus relaciones interpersonales y que no se sientan que son ignorados.</p> <p>5. Llegó el gran día. Llegué muy temprano a la institución el día anterior había dejado organizado los materiales que iba a utilizar, empecé a colocar los diferentes objetos en forma aleatoria. Coloqué unas tiras de papel de diferentes colores colgando del techo, donde está el tablero coloque una cortina, ubiqué unas cajas de cartón de diferentes tamaños en forma circular, unas abiertas, unas cerradas en forma vertical,</p>	<p>Como en la actividad anterior, observé que los niños y niñas interactuaron con las telas y las cobijas y le daban muchos significados pensé que sería significativo en esta actividad continuar utilizando material desestructurado...R3P1</p> <p>En días anteriores había estado observando el lugar donde iba a realizar la actividad vinieron a mi mente muchas ideas...R3P2</p> <p>"Entonces como en la actividad anterior observé que los niños interactuaron con las cajas, pensé en volver a utilizarlas, pero iba a ubicarlas de diferente forma. Empecé a diseñar como iba a ubicar los diferentes objetos y fui modificando varias veces, hasta que sentí la seguridad, hubo momentos en que sentí crisis e incertidumbre porque sentía que no encontraba los elementos adecuados e hice un último diseño"R3P3.</p> <p>Coloqué unas tiras de papel de diferentes colores colgando del techo, donde está el tablero coloque una cortina, ubiqué unas cajas de cartón de diferentes tamaños en forma circular, unas abiertas, unas cerradas en forma vertical, horizontal algunas decoradas con tiras de papel de colores. R3P5</p>	<p>La maestra reflexiona, acerca de la actividad anterior y planea.</p> <p>La maestra piensa y prepara los objetos para realizar la actividad</p> <p>La maestra piensa y prepara los objetos para realizar la actividad</p> <p>La maestra piensa y prepara los objetos para realizar la actividad</p> <p>La maestra construye normas en conjunto con los niños y las niñas.</p>

<p>horizontal algunas decoradas con tiras de papel de colores.</p> <p>6. Ubiqué unos canastos decorados con telas de colores en forma de espiral, al lado de la ventana coloque una tela grande. Al lado de la pared coloque unas sillas, coloque lana y coloque tiras de papel de colores en los extremos para limitar ese espacio, en el piso coloque papel periódico. En una mesa grande coloque una tela grande.</p> <p>7. Cuando llegaron los niños y las niñas los invité a que nos sentáramos en forma circular Saludo a los niños. Después les digo ¡Niños ahora pongan atención que normas debemos tener en el salón de clase, los niños comienzan a hablar al tiempo les digo!, cuando uno va a hablar debe alzar la mano. Ellos comienzan a alzar la mano y van diciendo, no pellizcar, respetar, no debemos empujar, no pegarles a los compañeros ¡Muy bien!, les digo.</p> <p>8. ¡Ahora nos vamos a poner de pie! y vamos a cerrar los ojos ¡porque vamos a ir a un lugar que está diseñado muy bonito! cierren los ojitos ¡vamos a ir caminando lentamente!, vamos a entrar. ¡Vamos a ver que vamos a encontrar en el salón ¡entremos! ¡En orden!, ¡No vamos abrir los ojos todavía!, ¡ya! ¡Abramos los ojos! vamos a observar lo que hay en el salón ¡Alce la mano el que quiera hablar! los niños van levantando la mano y dicen hay papel, hay cobijas, cajas, casas, sillas ¡muy bien!, ahora les digo: ¡Pongan atención!, nosotros vamos a interactuar con ¡esto! Lo que más nos llame la atención, nos vamos a desplazar libremente al lugar que más nos guste.</p> <p>9. Los niños comienzan a correr se nota felicidad y algarabía al observar ese lugar tan llamativo que los invita a lo que más les gusta jugar. Se dirigen a los diferentes espacios, un grupo de niñas se meten debajo de una mesa y comienzan a decorar, colocan unos hermosos muebles (cajas) y se encuentran tomando unas deliciosas onces (tiras de papel) y simulan que están almorzando, se quedan un rato hablando, pero son interrumpidas por un grupo de niños que quieren entrar pero ellas le impiden el paso”. R3P9</p> <p>10. Mientras tanto, en otro lugar Dana se ubica adonde están dos sillas atadas con lana y ella se encuentra adentro (sola) comienzan a organizar está arreglando y comienza a bailar y dice nadie puede entrar ¡este es mi lugar! y vuelve y repite ¡este es mi lugar! ¡Nadie puede entrar!</p>	<p>Ubiqué unos canastos decorados con telas de colores en forma de espiral, al lado de la ventana coloque una tela grande. Al lado de la pared coloque unas sillas, coloque lana y coloque tiras de papel de colores en los extremos para limitar ese espacio, en el piso coloque papel periódico. En una mesa grande coloque una tela grande R3P6</p> <p>Después les digo: Niños ahora pongan atención qué normas debemos tener en el salón de clase, los niños comienzan a hablar al tiempo les digo: cuando uno va a hablar debe alzar la mano. Ellos comienzan a alzar la mano y van diciendo, no pellizcar, respetar, no Debemos empujar, no pegarles a los compañeros. ¡Muy bien!, les digo. R3P7</p> <p>... ¡Ahora!, les digo: pongan atención nosotros vamos a interactuar con ¡esto! lo que más nos llame la atención, nos vamos a desplazar libremente al lugar que más nos guste. R3P8</p> <p>Los niños comienzan a correr se nota felicidad y algarabía al observar ese lugar tan llamativo que los invita a lo que más les gusta jugar. R3P9</p> <p>“Mientras tanto ¡Gabriela y Camilo</p>	<p>La maestra invita a los niños a desplazarse libremente por el ambiente.</p> <p>La maestra invita a los niños a desplazarse Libremente al lugar que más les guste.</p> <p>Los niños expresan emociones a partir de los ambientes diseñados.</p> <p>Los objetos se resignifican en el juego.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>11“Mientras tanto ¡Gabriela y Camilo están felices ríen una y otra vez! y observan una linda cajita y dicen ¡que hay aquí adentro! mira ese paquetico ¡miremos! hay un juguete que bonito ese muñequito (niño) toma muñequito tu comidita (papel) continúan jugando con su muñeco y dicen el muñequito puede hablar y vuelven y se ¡ríen!</p> <p>12. Observo otro grupo de niñas están decorando su casita (mesa) y les pregunto ¿niñas a que están jugando acá? Angélica y Lina se ¡ríen! Me dicen: A la ¡casita!, les digo ¡su casita le está quedando muy bonita!</p> <p>13. De repente regresa el grupo de niños quienes están jugando al entrar y salir de su casa (cortina) aparecen y desaparecen ¡se escucha risa y algarabía! Comienzan un juego de persecución y quieren intentar entrar a la casa (mesa), las niñas le impiden el paso y Dana dice enérgicamente aquí solo hay niñas y repite: niñas, Danna sale de la casa a buscar objetos, coge unas almohadas (lanas) y las va llevando a la casa mire la almohada (lana) y ellas dicen ¡Por qué abrieron! Las niñas dicen vamos a dormir, mira las cobijas (telas) ¡oh no! tumbaron nuestra casa. (mesa) Adriana vuelve y la reconstruye.</p> <p>14. Muy cerca de allí Gabriela y Camilo guardan algunos elementos en las cajas mágicas y dicen que son sorpresas y las llevan a la casa (mesa) hay una reunión de niñas en la casa (mesa) ellas están organizando una gran fiesta dialogan una y otra vez y degustan una rica merienda (tiras y rollos de papel).</p> <p>15 “Muy cerca de allí está Lucía quien le dice a Brenda ¡oye! Ustedes dos son la mamás! vamos a jugar al perrito a su juego se une Luna y comienzan su juego hacen una hermosa casa,(caja) para su perrito (niña) colocan algunas cobijas y telas lo consienten le dan una rica comida (conos de cartón y papel), cada una tiene una función Luna sale a buscar la comida para el perrito y lleva un canasto allí va guardando la comida,(papel y conos de cartón) cuando llega dice ¡perrito te traje tu comidita está muy rica el perrito(niña) sale a degustar la rica merienda (conos de cartón y papel), Brenda se queda en la casa arreglando organiza una y otra vez , mientras su mascota(niña) sale y juega con unos papelitos</p>	<p>están felices ríen una y otra vez! y observan una linda cajita y dicen ¡que hay aquí adentro! mira ese paquetico ¡miremos! hay un juguete que bonito ese muñequito (niño) toma muñequito tu comidita (papel) continúan jugando con su muñeco y dicen el muñequito puede hablar y vuelven y se ¡ríen! “R3P11.</p> <p>¡Dana sale de la casa a buscar objetos coge unas almohadas (lanas) y las va llevando a la casa mire la almohada (lana) R3P13</p> <p>..hay una reunión de niñas en la casa (mesa) ellas están organizando una gran fiesta dialogan una y otra vez y degustan una rica merienda (tiras y rollos de papel) R3P14</p> <p>Ustedes dos son la mamás! vamos a jugar al perrito a su juego se une Luna y comienzan su juego hacen una hermosa casa,(caja) para su perrito (niña) colocan algunas cobijas y telas lo consienten le dan una rica comida (conos de cartón y papel), cada una tiene una función Luna sale a buscar la comida para el perrito y lleva un canasto allí va guardando la comida,(papel y conos de cartón) cuando llega dice ¡perrito te traje tu comidita está muy rica el perrito(niña) sale a degustar la rica merienda (conos de cartón y papel), Brenda se queda en la casa arreglando organiza una y otra vez , mientras su mascota(niña) sale y juega con unos papelitos y comienza a ladrar. Brenda le dice ¡perrito entra! Camila se</p>	<p>Los objetos se resignifican en el juego.</p> <p>Los objetos se resignifican en el juego.</p> <p>Los roles que asumen los niños y niñas en el juego simbólico</p> <p>Los roles que asumen los niños y niñas en el juego simbólico</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>y comienza a ladrar. Brenda le dice ¡perrito entra! Camila se encarga de sacar a pasear al perrito (niña), quien algunas veces se escapa y Camila lo llama ¡ven perrito! lo lleva a la casa el perrito trae en su boca una cobija y le dicen ¡perrito acuéstate! Y dice ¡Camila! ¡Sí perrito acuéstate! ¡Brenda cuida y tapa al perrito!, Luna trae comida y le da al perrito.” R3P15.</p> <p>Cuando llega dice: Perrito te traje tu comidita está muy rica, el perrito (niña) sale a degustar la rica merienda (conos de cartón y papel), Brenda se queda en la casa arreglando organiza una y otra vez, mientras su mascota (niña) sale y juega con unos papelitos y comienza a ladrar. Brenda le dice ¡perrito entra! Camila se encarga de sacar a pasear al perrito (niña) quien algunas veces se escapa y Camila lo llama ¡ven perrito! lo lleva a la casa el perrito trae en su boca una cobija y le dicen ¡perrito acuéstate! Y dice: ¡Camila! ¡Sí perrito acuéstate! ¡Brenda cuida y tapa al perrito!, Luna trae comida y le da al perrito.</p> <p>16. Después las niñas se colocan unas pañoletas y se disponen a salir, dejan al perrito durmiendo en la casa, le dejan comida, pero regresan pronto porque no pueden dejar al perrito tanto tiempo solo, Camila sale a visitar a unos amigos, quienes se encuentran en la cortina (casa) y le dice a Brenda ven, ella le dice! ¡No puedo dejar solo al perrito se puede salir!, pero de repente llega un invitado quien trae una cama (caja) y dice ¡gatito ven! ¡Entra a tu cama! pero cuando regresan Brenda Camila y Luna, el perrito se ha transformado en un gato (niña) y entre todos le dan comida, ayudan a bañar, lo consiente. Brenda dice ¡gatito! (niña) te traje una cama nueva (una caja más grande) ¡salgas gatito! Y repite ¡Salgas gatito! el gato (niña) le hace caso y entra a la cama nueva(caja)</p> <p>17. Después. comienza a meter las cobijas y la comida a la nueva casa de pronto llega Lucía quien busca unos adornos para la fiesta y se quiere llevar una tira de papel y Brenda la detiene y le dice ¡ No! es la cobija del gatito hablan entre ellas y Brenda le permite que se lleve la caja pequeña (cama) del perrito que ya no la va utilizar, después de que bañan, le dan de comer y consienten al gatito, este se queda dormido Camila me llama y me dice ¡profe! ¡Mira nuestro perrito! Y les digo: ¡Tu perrito está muy bonito! ¡Qué bonita la camita del perrito! Ellas continúan en su juego, el perrito algunas veces se convierte en gatito, ellas continúan inmersas en su juego desde el comienzo y no han salido de él.</p>	<p>encarga de sacar a pasear al perrito (niña), quien algunas veces se escapa y Camila lo llama ¡ven perrito! lo lleva a la casa el perrito trae en su boca una cobija y le dicen ¡Perrito acuéstate! Y dice ¡Camila! ¡Sí perrito acuéstate! ¡Brenda cuida y tapa al perrito!, Luna trae comida y le da al perrito.” R3P15.</p> <p>...cuando regresan Brenda Camila y Luna, el perrito se ha transformado en un gato (niña) y entre todos le dan comida, ayudan a bañar, lo consiente. Brenda dice ¡gatito! (niña) te traje una cama nueva (una caja más grande) ¡sal gatito! Y repite ¡Sal gatito! el gato (niña) le hace caso y entra a la cama nueva(caja)R3P16</p> <p>Mientras tanto en otro lugar esta Adriana coge una cobija (bebé) lo consiente, lo arrulla, va caminando de un lugar a otro, cargando al bebé (cobija) luego se hace en un rincón de la casa y dice ¡bebé no llores! ¡Te voy a dar de</p>	<p>Los objetos que se resignifican dentro en el juego.</p> <p>Los objetos se resignifican en el juego.</p> <p>Los objetos se resignifican en el juego.</p> <p>Los roles que asumen los niños y niñas en el juego simbólico.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>18. Mientras tanto en otro lugar esta Adriana coge una cobija (bebé) lo consiente, lo arrulla, va caminando de un lugar a otro, cargando al bebé (cobija) luego se hace en un rincón de la casa y dice ¡bebé no llores! ¡Te voy a dar de comer!</p> <p>19. Otro niño se mete en su casa (caja) y dice: ¡Esta es mi casita! Las puertas son las tapas de la caja llega un invitado y lo deja entrar y cierran la puerta (tapas de la caja) algunas niñas siguen arrancando los papeles del techo y los siguen llevando y dejando sobre la mesa (casa) están emocionadas por organizar la fiesta la líder dice ¡No! ¡Cobijas no! Las otras niñas le dicen bueno Y siguen organizando después desordenan y vuelven y ordenan.</p> <p>20. En otro espacio están Nicolás, Javier, Tomás están jugando con una caja (casa), desbaratan y vuelven y la arreglan esto lo repiten una y otra vez... Están decorando. Javier pasa unas tiras de colores y le dice a Nicolás. Toma la amarilla, la roja, la azul y las van colocando, en la casa (caja) de pronto salen de la casa (caja) en forma apresurada y comienzan a quitar el papel que está colgado del techo otros niños se unen a su juego.</p> <p>21. Las niñas también comienzan a quitar las tiras y dicen los adornos para la fiesta en otro espacio, Camilo sigue en su juego solitario sigue metido en una caja simula movimientos y sonidos agarrado de las tapas de la caja. Y le preguntó a ¿qué estás jugando? y él me dice estoy manejando mi avión. A esta altura todo el espacio ha sido explorado los niños y las niñas le han dado diferentes significados a su juego.</p> <p>22. Mientras tanto, las niñas que están en la casa (mesa) siguen con el ¡control! en su espacio hay dos líderes que mandan a las compañeras, cada una tiene diferentes, funciones unas lavan la ropa, otras están colgando la ropa (papel periódico) otras planchan, (fichas) otras están preparando la comida, (papel, tubos de cartón) ellas siguen decorando la casa, construyen, destruyen y vuelven y transforman Dana dice: ¡terminamos! vuelve y repite ¡Terminamos! se reúnen de nuevo en la casita (mesa) y dialogan sobre la gran fiesta salen vamos a traer cosas para la fiesta Dana lleva una caja y dice ¡papeles! y comienza a meter los papeles dentro de la caja otras niñas, van guardando las tiras de papel en el canasto, pero</p>	<p>comer! R3P18</p> <p>Otro niño se mete en su casa (caja) y dice ¡esta es mi casita! Las puertas son las tapas de la caja llega un invitado y lo deja entrar y cierran la puerta (tapas de la caja) R3P19</p> <p>En otro espacio están Nicolás, Javier, Tomás están jugando con una caja (casa), desbaratan y vuelven y la arreglan esto lo repiten una y otra vez...R3P20</p> <p>...Camilo sigue en su juego solitario sigue metido en una caja simula movimientos y sonidos agarrado de las tapas de la caja. Y le pregunto a ¿qué estás jugando? y él me dice estoy manejando mi avión. R3P21</p> <p>...hay dos líderes que mandan a las compañeras, cada una tiene diferentes, funciones unas lavan la ropa, otras están colgando la ropa (papel periódico) otras planchan,(fichas) otras están preparando la comida,(papel, tubos de cartón) ...R3P22</p> <p>“Las niñas construyen destruyen y transforman una y otra vez su casa, Lucía está arreglando la casa y dice: ¡Necesito organizar la ropa más tarde</p>	<p>Los objetos se resignifican en el juego.</p> <p>La solución de problemas en el juego.</p> <p>Los niños expresan emociones a partir de los ambientes diseñados.</p> <p>La maestra observa el juego simbólico. Acompaña el juego desde la mediación</p> <p>Los niños solucionan problemas.</p> <p>Los roles que asumen los niños y niñas en el juego simbólico.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>cuando observan que las tiras que están colgadas no la pueden alcanzar comienzan a saltar tratando de coger las tiras.</p> <p>23. En otro espacio, los niños siguen saltando y van cogiendo las diferentes tiras. Coge esta azul dice: Camilo no está roja dice Leonardo. Mientras tanto, Dana está colocando una lana para limitar el lugar Las niñas construyen destruyen y transforman una y otra vez su casa, Lucía está arreglando la casa y dice: Necesito organizar la ropa más tarde llegan los invitados.</p> <p>24. En otro espacio los niños comienzan a jugar con los papeles de colores ¡risas y algarabía! los niños no pueden alcanzar las tiras de papel entonces deciden solucionar este problema, uno alza al otro para lograr su objetivo que es bajar las tiras de papel y dicen! uno, dos, tres ¡</p> <p>25. Mientras tanto Leonardo se acuesta en el piso y comienza a enrollarse con las tiras de papel, que están en el piso, y muestra emoción se va envolviendo una y otra vez con el papel y queda enrollado totalmente con la lana y el papel de colores, sus amigos le ayudan a mejorar su traje, comienza la risa y algarabía entre ellos, otros niños que observan la escena dicen miren el monstruo. Que miedo y salen a correr y comienza una competencia de persecución.</p> <p>26. En otro espacio se encuentra Dana corre una sillas y limita el lugar y dice ¡no pasen! Las niñas continúan construyendo, destruyendo y transformando la casa rápidamente vuelven acomodar los objetos están colgando la ropa, cerca de allí está la cuerda que impide el paso de los niños, pero ellos hacen caso omiso y entran y salen una y otra vez.</p> <p>27. Comienzan a ampliar la casa rápidamente, la mesa ya es un cuarto. Dana dice: ¡Cierren la puerta! grita y una y otra vez ¡cierren la puerta! las niñas comienzan a colocar puertas (cajas) apresuradamente y no quieren dejar entrar a los niños. Llego donde están las niñas les pregunto ¿Qué están haciendo niñas? Ellas me dicen una casa para la fiesta les digo: ¿Puedo entrar a su casita? Y ellas me dicen ¡sí! esto es una puerta (caja) y ellas me dicen ¡sí! Les pregunto ¿Cuál es la entrada? Una niña me dice ¡aquí! Le digo ¡qué bonita está quedando su casa! las niñas</p>	<p>llegan los invitados!” R3P23.</p> <p>En otro espacio los niños comienzan a jugar con los papeles de colores ¡risas y algarabía! los niños no pueden alcanzar las tiras de papel entonces deciden solucionar este problema, uno alza al otro para lograr su objetivo que es bajar las tiras de papel... R3P24</p> <p>Leonardo se acuesta en el piso y comienza a enrollarse con las tiras de papel, que están en el piso, y muestra emoción se va envolviendo una y otra vez con el papel y queda enrollado totalmente con la lana y el papel de colores...R3P25</p> <p>...Llego donde están las niñas les pregunto ¿Qué están haciendo niñas? Ellas me dicen una casa para la fiesta y les digo: ¿Puedo entrar a su casita? Y ellas me dicen ¡sí! Profe esta es la puerta... R3P27</p> <p>Leonardo y Javier comienzan a pelear y les pregunto ¿Por qué están peleando? Ellos me explican lo sucedido, le digo no peleen vamos a compartir y les doy a cada uno unas tiras de papel. Les digo que se den un abrazo y continúan su</p>	<p>Se observa que en sus juegos los niños reflejan lo que viven en su cotidianidad.</p> <p>El juego simbólico y el juego de construcción con material.</p> <p>La maestra acompaña el juego desde la observación y escucha.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>siguen trabajando en equipo van arreglando la casa dicen! yupi! van ampliando la casa las niñas van colgando la ropa(papel periódico)</p> <p>28. Andrés me dice ¡profe, ellas no nos dejan entrar! Yo les digo: niñas que si pueden invitar a ellos que quieren entrar a su casita. Ellas abren la puerta(caja) y digo: niños, que ya pueden entrar. Entonces vamos entrando pero después comienzan a molestar algunos niños entonces les digo que deben respetar la niñas les dicen ¡que se salgan!</p> <p>29. Leonardo y Javier comienzan a pelear y les pregunto ¿Por qué están peleando? Ellos me explican lo sucedido, le digo no peleen vamos a compartir y les doy a cada uno unas tiras de papel. Les digo que se den un abrazo y continúan su juego normalmente.</p> <p>30. Mientras tanto Andrea y Valeria discuten entre ellas por una caja observo que sucede pero ellas solucionan su conflicto rápidamente y siguen su juego.</p> <p>31. Lorena le dicen a Camilo ¡tú eres el papá! ¡No mejor el hijo! Y yo soy la mamá y le dice a Luna y tú eres la hija, desbaratan la casa (mesa) y comienzan encerrar a Camilo con una lana colocando lana una y otra vez y dicen a la cárcel y dice Lina parece una telaraña (mesa enrollada en lana).</p> <p>32. Allí algunos niños no respetan las sillas con la lana que Dana había colocado para que ellos no entraran pero ellos hacen caso omiso y ¡entran una y otra vez! Y se ríen Gabriela llega cansada de trabajar y decide irse a dormir a su habitación (estante) y duerme plácidamente.</p> <p>33. Inesperadamente los niños y las niñas comienzan a guardar en las cajas los diferentes materiales en una guardan las cobijas en otra las telas, en otra las tiras de papel, van recogiendo y llevan las cajas a un rincón allí esta Santiago lo observo y le pregunta ¿a que juegas? y dice que él está en el aeropuerto y le digo y que es ¡esto! Y me dice las maletas (cajas) doy por terminado el juego y comienzo a llamar a los niños.</p> <p>34. Daniel y Julián están jugando con unas cajas las apilan una y otra vez y dicen que están construyendo un castillo esto lo repiten una y otra vez.</p>	<p>juego normalmente. R3P28</p> <p>Andrea y Valeria discuten entre ellas por una caja observo que sucede pero ellas solucionan su conflicto rápidamente y siguen su juego.R3P30</p> <p>Lorena le dicen a Camilo ¡tú eres el papá! ¡No mejor el hijo! Y yo soy la mamá y le dice a Luna y tú eres la hija. R3P31</p> <p>32...Gabriela simula que está trabajando coge unos conos y los lleva de un lugar a otro. Después dice que está muy cansada de trabajar y decide irse a dormir a su habitación (estante) y coloca un cojín (almohada) y una tela (cobija) y duerme plácidamente. R3P32</p> <p>Daniel y Julián están jugando con unas cajas las apilan una y otra vez y dicen que están construyendo un castillo esto lo repiten una y otra vez. R3P34</p> <p>Luego les digo ¡niños! Vengan y le pregunto ¿cómo les pareció la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Los niños van opinando y dicen la casa, el castillo, la fiesta, el avión. R3P35</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>35. Luego les digo ¡niños! Vengan y le pregunto ¿cómo les pareció la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?, unos niños me dicen la casa, el castillo, la fiesta, el avión y les digo niños ahora nos vamos a dar un abrazo porque la pasamos bien, compartimos con nuestros amigos, creamos, imaginamos, un aplauso muchas gracias niños.</p>			
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--