



FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES

---

**El juego simbólico en niños/as de  
primer ciclo, nivel primario, de una  
Institución educativa ubicada en el partido  
de Avellaneda, tras el impacto de la  
pandemia por COVID 19**

2024

---

## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

**RIUFLO** - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del RIUFLO. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial - compartir igual 4-0 internacional y siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

**Autorizo la publicación de la obra:**

Desde la fecha [ X ]

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación [ ]

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha:

Firma y aclaración del autor: Micaela Rossanna Bellomusto

## ÍNDICE

1. <b>INTRODUCCIÓN</b> .....	Pág.5
2. <b>ESTADO DEL ARTE</b> .....	Pág.10
3. <b>MARCO TEÓRICO</b> .....	Pág.16
3.1 <i>El juego</i> .....	Pág.16
3.2 <i>El juego pre- simbólico</i> .....	Pág.17
3.3 <i>Juego simbólico</i> .....	Pág.18
3.4 <i>El rol docente en el juego simbólico</i> .....	Pág.20
3.5 <i>La infancia en el contexto de pandemia</i> .....	Pág.22
3.6 <i>El juego y la psicopedagogía</i> .....	Pág.23
3.7 <i>El rol del Equipo de Orientación en el ámbito escolar</i> .....	Pág.24
4. <b>MÉTODO</b> .....	Pág.27
5. <b>RESULTADOS</b> .....	Pág.30
6. <b>DISCUSIÓN</b> .....	Pág.34
7. <b>APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	Pág. 36
8. <b>LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	Pág.37
9. <b>LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURAS</b> .....	Pág.38
10. <b>PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b> .....	Pág.39
11. <b>REFERENCIAS</b> .....	Pág.44
12. <b>ANEXOS</b> .....	Pág.47

## RESUMEN

El presente trabajo final de integración para acceder al título de Licenciada en Psicopedagogía propuesto por Uflo (Universidad de Flores) tuvo como principal objetivo analizar el juego simbólico en niños/as de primer ciclo en una Institución educativa ubicada en el partido de Avellaneda tras el impacto de la pandemia por covid 19. Para ello, se llevaron a cabo entrevistas semi estructuradas a docentes, equipo directivo, equipo de orientación y familiares de niños de primer ciclo que tengan hermanos/as con edades mayores a los 10 años, permitiendo establecer comparación con el periodo analizado. El total de los participantes fueron 15, de los cuales 14 fueron de sexo femenino y 1 de sexo masculino. El estudio tuvo un diseño de tipo cualitativo.

Durante el desarrollo del trabajo se estableció relación entre el juego simbólico, la niñez, el concepto que tienen los diferentes agentes institucionales y su función dentro de la institución, contemplando el aporte que genera a la construcción de la psicopedagogía, la importancia del juego simbólico en los infantes y la posibilidad de generar espacios y materiales nuevos que incentiven el mismo.

Como conclusión del análisis de las entrevistas se puede inferir que la información obtenida considera al distanciamiento social por covid 19 como un reforzador positivo en la actividad lúdica, ya que al tener más tiempo libre, los niños/as optaban por acrecentar su imaginación, en oposición a los supuestos básicos de la investigación donde se planteaba una disminución en el juego simbólico debido a tal motivo.

A su vez, se puede identificar que hay escaso conocimiento sobre el juego simbólico en la institución seleccionada, permitiendo visualizar un proyecto psicopedagógico a futuro que brinde información e incentive la construcción de un espacio destinado a la temática.

**Palabras clave:** Juego simbólico. Pandemia por covid 19. Primer ciclo. Nivel primario.

## **1. INTRODUCCIÓN**

### **DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO**

Esta investigación tendrá como finalidad analizar el interés por los juegos simbólicos en la actualidad, de niños/as de primer ciclo, teniendo en cuenta que han transitado su escolaridad inicial de manera virtual debido al período de aislamiento social obligatorio por covid 19.

En función de introducir dicha temática, es necesario realizar una síntesis de lo ocurrido en el periodo mencionado anteriormente. En principio en el año 2019 fue detectado el primer caso de covid 19 en Wuhan China. Un año después, en Marzo del 2020, la Organización Mundial de la Salud declara emergencia de salud pública de importancia internacional. Ese mismo año, el 14 de marzo en Argentina, Alberto Fernández, en ejercicio de sus facultades como presidente de la nación en ese momento, anunció la suspensión de clases presenciales. En principio, el periodo de suspensión de las clases presenciales fueron 14 días consecutivos a la espera de las nuevas directivas de la presidencia. Luego de este periodo, se extendió con renovaciones sucesivas, en una totalidad de 322 días, abarcando hasta el año 2021.

Con mayor detalle, se informa que el 19 de marzo de 2020 a través del decreto de Necesidad y Urgencia N°297/2020 se llevó a cabo el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) con suspensión de actividades no esenciales, prohibición de circulación de personas y distanciamiento social. Con dicho decreto, como se menciona anteriormente se realiza la suspensión de clases presenciales en Argentina.

Luego el 31 de marzo del 2020 se estableció la educación a distancia o virtual en Argentina bajo el decreto de necesidad y urgencia N°329/2020. Estableciendo que las autoridades de los colegios debían garantizar la educación a distancia, utilizando plataformas digitales y recursos tecnológicos.

El sector de la población seleccionada para la presente investigación ha abarcado estudiantes en edades comprendidas entre los 6 y 9 años, quienes tenían entre 2 y 5 años de edad en el año 2020, pertenecientes a una institución educativa estatal ubicada en la localidad de Avellaneda, específicamente en Villa Dominico.

El enfoque fue cualitativo, recolectando datos a través de entrevistas a familiares, directivos y miembros del equipo de orientación.

A su vez, dicha investigación tiene como propósito demostrar la importancia del juego en la infancia, creando espacios de reflexión y aportes significativos para el rol docente y psicopedagógico.

### ***2.1 Planteo del problema***

*“En este sentido, se advierte que la inercia de los procesos que se desplegaron con el comienzo de la pandemia sigue afectando de manera preocupante a las niñas y niños más pequeños, con el consecuente riesgo de afectar su futuro desarrollo emocional”. UNICEF (2022) P.15*

El impacto de la pandemia en la actualidad es indudable, incontables proyectos evaluaron y consideraron sus consecuencias. Entre ellos, como menciona el artículo de UNICEF la preocupación en estos tiempos, radica en las consecuencias sociales y emocionales que provocó dicho periodo. Desde aquí, se ideó el proyecto de investigación destinado a primer ciclo de la escuela primaria, ya que son aquellos niños/as quienes se vieron afectados en gran parte en su etapa preescolar en donde el juego simbólico es un eje fundamental en las prácticas.

A su vez, toda la comunidad educativa se enfrentó a un gran cambio en la dinámica cotidiana, en donde muchos niños/as no tuvieron acceso a clases online debido a la falta de

recursos, interfiriendo en la interacción presencial con pares y el juego compartido.

En el mismo sentido, la utilización del concepto de juego y la importancia del mismo en la infancia trasciende desde hace muchos años. Las experiencias infantiles están atravesadas por la posibilidad de simbolización, permitiendo transitar alegrías, tristezas, duelos o diferentes emociones. Como también, establecer los cimientos del lenguaje.

Según lo expuesto anteriormente, con la intención de investigar el juego simbólico en niños/as de primer ciclo, es que surgen las siguientes preguntas: ¿Se tendrá que incentivar el interés por los juegos simbólicos en niños/as de primer ciclo en una escuela primaria de gestión estatal situada en el partido de Avellaneda, provincia de Buenos Aires luego del impacto de la pandemia por covid 19 transcurrida en el 2020? ¿De qué forma se podría llevar a cabo desde el rol de psicopedagogos?

## ***2.2Objetivos***

### **Objetivos generales:**

-Analizar el juego simbólico en niños/as de primer ciclo de nivel primario en una escuela pública de Villa Dominico, tras el impacto de la pandemia por covid 19.

### **Objetivos específicos:**

-Indagar si los niños/as de primer ciclo accedieron a la escolaridad de jardín de infantes de manera virtual.

-Analizar si durante la pandemia por covid 19, los infantes accedieron a jugar de manera simbólica en sus hogares

- Indagar acerca de las intervenciones del equipo de orientación en relación al juego simbólico durante la pandemia por covid 19.

-Analizar la presencia o ausencia de juego simbólico en las dinámicas lúdicas de los niños/as en la actualidad teniendo en cuenta el proceso de aislamiento social producto del covid 19.

### ***2.3 Supuestos básicos de la investigación***

- La pandemia afectó la forma de interacción y juego simbólico en primer ciclo de nivel primario.
- La disminución de juego simbólico es una consecuencia del impacto del covid 19 en los niños/as de primer ciclo de una institución educativa ubicada en Avellaneda.

### ***2.4 Fundamentación***

Para caracterizar el juego de los niños/as en la actualidad, se tendrá en cuenta que el 11 de marzo de 2020, la ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (OMS), declaró el brote del nuevo coronavirus como una pandemia, luego de que el número de personas infectadas por COVID-19 a nivel global llegara a 118.554, y el número de muertes a 4.281, afectando hasta ese momento a 110 países. A partir de esa situación, el presidente Alberto Fernández realizó el Decreto N° 260 del 12 de marzo de 2020 en nuestro país como la emergencia pública en materia sanitaria establecida por la Ley N° 27.541, por el plazo de un año en virtud de la pandemia declarada.

La revista “acompañar infancias” (2020) aporta información sobre dicho acontecimiento, refiriendo que tal situación atravesó a la población de un modo singular. Es por ello, contemplando el impacto social que generó (entre otros efectos) la pandemia, es que se consideró investigar si en la actualidad se generan espacios de juegos simbólicos en niños/as de primer ciclo, nivel primario, “*Nuestro mayor desafío es definir el lugar del*

*juego en las prácticas de enseñanza, atribuyéndole un valor en sí mismo y no ligado a las concepciones de descanso, recreación o recurso para llamar la atención de los niños”*  
(Sarlé, p56,2004)

El juego es una herramienta que permite desplegar diferentes habilidades, y a su vez, un camino de encuentro en la rutina familiar, la cual actualmente está delimitada por horarios o jornadas extensas laborales. Permitiendo reflexionar acerca de las prácticas lúdicas y retomar las ideas expuestas por Mannoni (1987) quien consideraba que no había que tener un arsenal de juguetes para crear, sino que se podía fundar en cualquier lugar a través de la imaginación.

Por ese motivo, la finalidad de la investigación es aportar información sobre la situación actual del juego simbólico tras el impacto de la pandemia, en los niños de primer ciclo, la cual permitirá repensar las prácticas docentes y realizar intervenciones e iniciativas desde el equipo de orientación.

### 3. ESTADO DE ARTE

A continuación se hará mención de diez antecedentes sobre la temática expuesta en la investigación. En consecuencia, se llevó a cabo la recaudación, selección y análisis de información a través de diferentes repositorios universitarios, contemplando como antigüedad los últimos cinco años.

Se dará inicio por la autora Orozco, quien realizó una investigación llamada “Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada, Villa Catarina” (2019) en Chiclayo Perú. El objetivo general fue determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en niños de cuatro años. El tipo de investigación es cuantitativo, con un diseño pre-experimental y aplicado, ya que emplearon un taller de juegos simbólicos denominado “Nuestro juego” con 20 actividades lúdicas para obtener resultados y dar una conclusión más precisa a la problemática. La muestra empleada fue de 20 niños. Utilizando como instrumentos de recolección de datos la ficha bibliográfica para anotar datos relevantes, ficha de resumen para contener las ideas principales, ficha textual para copiar específicamente fragmentos y párrafos de un libro, ficha de comentario usando la opinión del investigador, observación y lista de cotejo identificando los comportamientos de los niños/as con respecto a actitudes, destrezas y habilidades. También se utilizaron tabulaciones y figuras estadísticas. Como conclusión, menciona que la aplicación del taller obtuvo logros significativos, los cuales contribuyen con el desarrollo de las competencias adecuadas según la edad.

Durante el mismo año, se destaca a los autores Baquero Lasso et al (2019), quienes realizaron una investigación acción titulada “El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad” en Colombia. La finalidad del trabajo fue identificar una problemática dentro de la Institución educativa Colegio Alemania Unificada I.E.D con la finalidad de propiciar un espacio que brinde el

desarrollo de la expresión corporal permitiendo integrar niños y docentes mediante el juego simbólico.

En la primera fase, se realizó una investigación de corte cualitativo descriptivo recolectando datos, a través de charlas informativas, encuestas, diario de campo, matrices de seguimiento y evidencias fotográficas. La muestra fue de 50 estudiantes, 30 niñas y 20 niños desde los seis hasta los ocho años. Los resultados permitieron establecer relación con la comunidad, caracterizando la importancia del juego simbólico en las edades mencionadas. A partir de esos hallazgos en la segunda fase del trabajo, se propusieron una serie de actividades enriquecidas en el juego simbólico que permitieron trabajar la expresión corporal desde la etapa infantil; para que a partir del mismo se potencien las habilidades y destrezas que se enmarcan en los lineamientos curriculares de la educación infantil. Luego se llevó a cabo una propuesta de intervención en el aula para confirmar la implicancia y la intencionalidad del juego simbólico como herramienta pedagógica, integrando a la comunidad educativa en busca de cambios sustanciales en las concepciones de los liderazgos pedagógicos de la institución Alemania Unificada I.E.D.

Además, Quilinchés Cabanillas (2019) realizó una investigación cualitativa titulada “La importancia del juego simbólico en la primera infancia de los niños y niñas” en Trujillo – Perú. Utilizando como método la recolección a través del análisis web. El objetivo general de la misma fue conocer la importancia de los juegos simbólicos en la primera infancia, contemplando el rol del hogar y la institución educativa. El trabajo detalla la importancia del juego simbólico, ideas para estimularlo, la evolución que tiene el juego en la primera infancia y como incide en el desarrollo de los niños. Arribando a tres conclusiones, por un lado, que estimular el juego simbólico es de gran relevancia en la vida de los niños/as, permitiendo representar su entorno. Por otro lado, ayuda al desarrollo de la creatividad y por último es un gran instrumento de aprendizaje si se utiliza como herramienta dentro del aula.

Por otro lado, Álvarez Ortiz et al (2020), realizaron un trabajo de grado titulado "La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil" en Medellín Colombia. La finalidad del proyecto fue analizar de qué manera se da la participación de niños y niñas durante la realización del juego simbólico y que influencia tiene en las interacciones y en la construcción de su identidad, aplicada en las Instituciones y en el hogar. Para ello se diseñó una propuesta pedagógica basada en el juego simbólico. La recolección de datos fue a través de la matriz de caracterización, bitácoras, guía de observación y entrevistas de manera virtual ya que se encontraban en periodo de aislamiento social por covid 19. Como resultado se encontró que jugar para los niños y niñas es un derecho, que les permite tener una participación dentro de sus hogares. Permitiendo concluir que el juego simbólico se ha convertido en el eje central del proceso de aprendizaje y favorece la relación con otros.

Se prosigue con la autora Stefano (2020), quien realizó un trabajo final de investigación titulado "El juego como facilitador de aprendizajes en infantes" en Argentina. El objetivo del mismo fue describir qué lugar ocupa el juego como medio estimulador de aprendizaje y como estrategia didáctica del docente, buscando enriquecer el desarrollo integral del niño, contemplando la sociabilización. Para ello, se llevó a cabo una investigación cualitativa en Nivel inicial de una institución ubicada en Ingeniero Huergo, a partir de entrevistas semi dirigidas a docentes y observación sistemática de niños en edades comprendidas de 3 a 5 años.

La muestra fue de 83 participantes, de los cuales, 20 eran de sala de 3, 22 de sala de 4, 19 de sala de 5, 18 de otra sala de 5 y 4 docentes de las respectivas aulas. El contacto y realización de dichos encuentros fue a través de la plataforma Meet debido a que se encontraban en el periodo de aislamiento social (ASPO).

A partir del análisis de toda la información recaudada, se llegó a la conclusión de que los docentes recurren al juego como un recurso valioso en los aprendizajes; el cambio de contexto de las prácticas cotidianas, de la presencialidad a la virtualidad, introdujo en las docentes la re significación de los modos de comunicar y enseñar a los infantes, el juego se convierte en el protagonista de las jornadas virtuales y contribuye hoy a que las familias hayan vuelto a jugar y a vincularse. Las docentes mencionan el juego como una forma de expresión y una herramienta central en el nivel inicial, que permite el pasaje al nivel primario.

Se continúa con la autora Tigrero (2021), quién realizó un trabajo de grado titulado “El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños de educación inicial”. El mismo tuvo como objetivo general determinar de qué forma influye el juego simbólico en el desarrollo socio afectivo de los niños de 4 a 5 años. La metodología utilizada fue el método inductivo, con paradigma constructivista, descriptivo, bajo la modalidad de campo, con un enfoque mixto, con un corte transversal. La población seleccionada fueron 3 docentes y 75 alumnos. Utilizando como instrumento de recolección de datos la guía de observación y entrevistas. Luego del análisis de los datos obtenidos, la autora afirma que el juego simbólico genera beneficios en el desarrollo socio afectivo de los niños, detallando en un listado los mismos, algunos de ellos son: El desarrollo de la personalidad, favorece la autonomía, consolida la confianza en sí mismos, garantiza interacciones, entre otros.

Otro aporte significativo vinculado a la temática de la investigación se encontró en autoras como Burgos et al (2021), las cuales, realizaron la investigación "Aportes para la formación docente: el juego como derecho en contexto de pandemia-El derecho al juego en la escuela post pandemia" en Resistencia Chaco (Argentina) con la finalidad de explorar, conocer, mostrar y caracterizar algunas de las vivencias que atravesaron las infancias en la pandemia covid 19, cómo y de qué forma jugaron, junto con el vínculo con las Instituciones,

en niños en edades comprendidas entre los 3 a 13 años. La metodología utilizada fue exploratoria y descriptiva, para ello el instrumento fue la encuesta a través de formularios de Google. Teniendo en cuenta aspectos como: El conocimiento de los niños/as acerca de la pandemia, percepción del tiempo de duración de la pandemia, lugar, compañeros y elementos de juego durante el periodo mencionado anteriormente. De esta manera, llegaron a la conclusión de que la intervención docente en ese contexto de aislamiento en función de esa población en específico, tenía como finalidad acompañar a los adultos a través de propuestas que permitan que los niños/as organicen sus propios proyectos de juego.

Otro antecedente seleccionado es propuesto por la autora Malla (2021) en un trabajo de grado de Nivel Inicial, en Santo Domingo (República Dominicana), titulado “¿Qué juegan los niños en casa en tiempos de pandemia?: Ponderaciones de los padres sobre el juego” El objetivo general del trabajo fue conocer a qué jugaban los niños en casa en tiempo de pandemia al igual que conocer si los padres de familia reconocen la importancia del juego libre en el desarrollo de los niños/as. La investigación fue de corte cuantitativo, llevándolo a cabo a través de la recolección y análisis de datos obtenidos. Dichos datos, fueron adquiridos por medio de encuestas, a 45 padres y/o madres con hijos entre los 4 y 6 años en el territorio dominicano. Los principales resultados arrojados demostraron que el ámbito del juego en los niños ha cambiado por las restricciones de seguridad propuestas ante la pandemia, transformando el juego libre y en espacios abiertos o acompañado de pares a un juego a través de pantallas.

Por otro lado, Laguna Pinto (2023) presentó una investigación titulada “El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de educación inicial”. Es una investigación con un enfoque cualitativo, que tiene como objetivo general analizar el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de educación inicial. Tiene un alcance correlacional y descriptivo, utilizando la encuesta y observación

como instrumentos de recolección de datos. Luego del análisis de los datos, se concluyó que los niños en las categorías de las habilidades sociales básicas, es decir, empatía, autocontrol, apego y comunicación, tienen un nivel de adquirido, sin embargo, mostraron dificultad en la habilidad social de resolución de conflictos porque durante el juego simbólico no lograban tener una armonía entre compañeros, a cada momento tenían desacuerdos y pequeñas peleas por lo que impedía que disfrutaran del juego simbólico.

Para finalizar Tarazona Cunza (2023) realizó una tesis titulada “Aprendizajes significativos desde los juegos simbólicos en instituciones Educativas del nivel Inicial” en Lima- Perú con el objetivo de interpretar aprendizajes significativos derivados del juego simbólico. El enfoque de la investigación es cualitativo, utilizando como metodología la entrevista semi estructurada a través de la plataforma Zoom a cuatro participantes. La autora detalla en distintas conclusiones la importancia del juego simbólico en la infancia.

Concluyendo que el mismo es una actividad clave que permite a los niños representar roles y situaciones imaginarias, facilitando el desarrollo de habilidades sociales fundamentales como la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía y la resolución de problemas como también permitiendo promover el desarrollo cognitivo, social y emocional de los infantes.

En síntesis, los antecedentes mencionados y seleccionados destacan la importancia de la temática abordada en la investigación, considerando al juego simbólico como influencia en el desarrollo de habilidades principalmente en el nivel inicial que se extienden al nivel primario, construyendo los cimientos para los aprendizajes que llegarán posteriormente.

#### **4. MARCO TEÓRICO**

La presente investigación se llevó a cabo en torno al juego simbólico en niños de primer ciclo. Para comenzar a indagar sobre dicha temática, se responderán preguntas asociadas como ¿Qué es jugar?, ¿Existen tipos de juegos?, ¿Qué es el juego simbólico?, ¿Cómo se puede caracterizar?, ¿Cuáles fueron las medidas sanitarias impuestas en el periodo de aislamiento social preventivo?, ¿Qué rol ocupa el juego simbólico en la psicopedagogía?, ¿Qué rol ocupa el equipo de orientación en las instituciones?, que servirán como marco de referencia para el desarrollo de la investigación.

De esta forma se comenzará caracterizando cada uno de estos conceptos:

##### **EL JUEGO**

El juego es un eje fundamental que atraviesa el desarrollo humano, en especial, en la primera infancia, donde cada etapa representa una forma y una caracterización específica del mismo.

Como menciona la autora Harf (2006) el juego es una actividad humana que en esencia es intencionada, es voluntaria, e implica un desafío, la cual se encuentra en constante búsqueda de placer y que permite que el niño despliegue sus capacidades.

En concordancia con lo expuesto, se han desarrollado infinidad de conceptos en torno al juego, que convergen en determinadas características en común. Para ello, se utilizará como referencia a Bundy (1997) quien plantea el siguiente listado:

- Es divertido y placentero
- Involucra hacer o participar, sea el juego sedentario o activo.
- Es una elección libre, no es obligatoria, y está

relacionada con la motivación.

- Permite al “jugador” guiar la situación de juego y es relativamente libre de reglas.
- Está enfocado en el proceso y objetivos más que el resultado
- A menudo involucra el “Hacer creer” o fingir, o usar la imaginación y no está limitado por la realidad.

De esta forma, el juego se va transformando a medida que el niño crece, permitiendo atravesar diferentes etapas del desarrollo que habilitan la formación del lenguaje, transitar emociones ya sea placenteras como también procesar duelos o pérdidas.

### **EL JUEGO PRE SIMBÓLICO**

Para indagar sobre la temática principal del proyecto, la cual será el juego simbólico, se introduce la noción de juego pre- simbólico, ya que como se mencionó anteriormente, el juego se va desarrollando y complejizando a lo largo de la niñez.

Se utilizará como referente lo expuesto por Piaget (citado por Bukatko y Daehler, 2001) quien basó su teoría en la madurez cognitiva del niño, ideando diferentes etapas. Es así, que propuso el juego pre simbólico dentro de lo que denominó sensorio- motor, el cual abarca hasta el segundo año de vida, y se caracteriza por los movimientos motores repetitivos y el placer del bebé por la experiencia de ver, escuchar, tocar y sostener.

El juego pre- simbólico como su nombre lo indica refiere a la etapa previa a la adquisición de la función simbólica. Los tipos de juegos que se desprenden en esta etapa tienen relación con aparecer y desaparecer, como pueden ser rellenar objetos con líquido o tirar una pelota y visualizar su desaparición. El mecanismo psicológico fue aportado por Freud (1920) en su libro *Más allá del principio del placer* llamando a ese tipo de juego “Fort-

Da” vinculando a la madre con el objeto, permitiendo realizar una representación de la ausencia materna, contemplando también la separación de ella.

Otro aporte significativo respecto a este tipo de juego y la separación con la figura materna fue el que aportó Winnicott (1979) en su libro *Realidad y juego* donde conceptualiza el concepto de objeto transicional, permitiendo transitar el duelo de las emociones que intervienen en ese vínculo a través de un objeto externo al niño.

Los juegos pre simbólicos pueden ser estimulados en el entorno familiar o escolar, en este sentido, Gálvez y Molina (2011) agrupan bajo la clasificación aportada por Aucouturier en:

- Juegos pre simbólicos a partir de acciones sensorio motoras, los cuales ponen en funcionamiento movimientos corporales como pueden ser saltar, correr, girar.
- Juegos pre simbólicos a partir de las relaciones con los adultos, los cuales tienen relación con el aparecer y desaparecer, como puede ser esconderse, esconderse tras un objeto o sus propias manos, o incluso ser perseguido por un adulto. Esta tipología de juegos comienza en el entorno familiar y luego puede desplegarse o incentivarse en otros espacios como la escuela.
- Juegos pre simbólicos a partir de las interacciones con los objetos, los cuales pueden darse en el entorno escolar brindando un espacio de juego libre, es una invitación del adulto a ingresar en el juego simbólico.

## **EL JUEGO SIMBÓLICO**

Para adentrarse en la temática de dicha investigación se utilizará como tipología, el juego simbólico. Para ello, se desarrolla el concepto de “símbolo”, el cual, en su origen, es

caracterizado como “reunir”, “juntar”, “encontrar reconocimiento mutuo” o intercambiar”.

Tal es así, que el concepto de “Símbolo” es de carácter comunitario, ya que como mencionan Gálvez y Molina (2011) se origina en el seno de una colectividad en la que adquiere su significado.

Con la caracterización brindada anteriormente, se conceptualiza que el símbolo estará ligado íntimamente con la cultura y creencias que se encuentren en el entorno de la persona, ya que a partir de ello, se modifican las representaciones y los significados de cada objeto.

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. (Gálvez y Molina, 2011, p 29).

De esta forma, el compartir una cultura permite que las representaciones y significados se vuelvan un lenguaje común, es por ello que el seno familiar y luego las instituciones escolares se transforman en un eje fundamental para que el juego se desarrolle y complejice.

En palabras de Gálvez y Molina (2011) el juego simbólico es el juego de «hacer como si», en el que la realidad se transforma en ficción. Es así, que se encuentran niños que utilizan objetos de la vida cotidiana como una escoba para transformarla en caballo, un tupper en una caja registradora, entre otros, permitiendo desplegar la imaginación y las representaciones conocidas.

Moro y Rodríguez (1991) describen los objetos como lugares de significados plurales, que pueden ser signo de diversas interpretaciones, dependiendo quienes estén involucrados en la interacción. Es decir, que ese objeto puede ser señalado, nombrado, para solicitar ayuda, entre otros.

Piaget (citado por Bukatko y Daehler, 2001) sitúa esta etapa entre el final del periodo sensorio motor y el inicio del estadio pre operatorio, en donde el niño comienza a interpretar el mundo que lo rodea en términos de imágenes y símbolos, permitiendo el desarrollo del lenguaje. Coincidiendo con Rodríguez (2006), la cual contempla que los símbolos no solo traducen las representaciones internas, sino que también permiten comunicarse cuando todavía no hay palabras.

El esquema simbólico como mencionan Gálvez y Molina (2011) tiene varias fases, al principio está la conducta del niño de forma diferida, fingiendo una acción. El siguiente paso será proyectar los esquemas simbólicos que utilizaron con anterioridad en sus conductas, sobre los objetos como puede ser recostar a un oso y hacerlo dormir. Luego de las proyecciones, se llevará a cabo la asimilación simple de un objeto a otro, transformando un objeto como puede ser un palo en un caballo, y la asimilación del cuerpo propio al otro, como por ejemplo imitar acciones de sus padres o entorno.

## **EL ROL DEL DOCENTE EN EL JUEGO SIMBÓLICO**

Quizá se piense que el niño ya juega en su casa y que con eso puede ser suficiente, pero las condiciones del juego varían dependiendo de los contextos en los que se desarrolla y la escuela no debe autoexcluirse de la oportunidad de ofrecer al niño posibilidades de juego interesantes, teniendo en cuenta que esta institución es además el lugar de reunión por excelencia de grupos de iguales con

los que se puede compartir el juego, ya que en el ámbito familiar se reduce, cada vez más, el número de niños disponibles (Gálvez y Molina, 2011, p. 97)

El ámbito educativo es uno de los escenarios que permite el despliegue del juego en la infancia. Tal es así, que la autora I. Spakowsky Elisa (2008) dentro del Diseño Curricular, Provincia de Buenos Aires, para la educación Inicial del año 2022, se plantea un apartado exclusivo del juego. Dentro del mismo, se puede observar la necesidad que tiene la escuela de respetar el derecho de los niños a jugar y a su vez, la obligación de brindar actividades que permitan desplegar el juego en los pequeños.

A su vez, destaca la importancia del rol docente, el cual debe habilitar el juego, organizar la actividad, promover un clima apto para desarrollar dicha actividad, proporcionar los materiales necesarios, acompañar la resolución de conflictos que puedan surgir durante el transcurso de la propuesta, marcar reglas y observar el juego de los niños para lograr realizar intervenciones pertinentes.

Sarlé Patricia (2006) caracteriza el rol docente de nivel inicial, mencionando que asume la forma de un degradé. Ya que contempla dos polos opuestos, por un lado el maestro observando el juego de los niños y por el otro interviniendo cuando el juego se diluye, pierde su forma o deja de ser lo importante. A su vez, contempla una tercera modalidad, en donde el docente enriquece el juego de los niños, le otorga nuevos contenidos y potencia la aparición de nuevos juegos.

Sarlé (2006) también define la intervención docente en los juegos socio-protagonizados o simbólicos, los cuales considera que son los más comunes en el juego libre, en donde los pequeños recrean escenarios, caracterizando personajes, llevando a la práctica su imaginación. En estos juegos, generalmente el maestro no interviene excepto cuando necesita poner un límite o resolver un problema práctico.

Son los niños los que eligen los temas del juego, los compañeros, los materiales o el escenario donde van a jugar.

“Para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día tanto en su casa como en la escuela. Desde su perspectiva, el juego es tan vital como alimentarse o descansar y muchas veces, se le da prioridad sobre otras actividades que los adultos consideran importantes. Por eso en las aulas siempre está presente la pregunta “Señorita jugamos” (Sarlé, 2004,p 45)

## **LA INFANCIA EN EL CONTEXTO DE PANDEMIA**

“Que nos encontramos ante una potencial crisis sanitaria y social sin precedentes, y para ello es necesario tomar medidas oportunas, transparentes, consensuadas y basadas en las evidencias disponibles, a fin de mitigar su propagación y su impacto en el sistema sanitario” (Boletín Oficial República Argentina, p.3,Ciudad de Buenos Aires, 2020)

Para realizar una caracterización del juego en la actualidad, se deberá retomar los sucesos transcurridos en el año 2020. En principio 11 de marzo de 2020, la ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (OMS), declaró el brote del nuevo coronavirus como una pandemia, luego de que el número de personas infectadas por COVID-19 a nivel global llegara a 118.554, y el número de muertes a 4.281, afectando hasta ese momento a 110 países. Por consiguiente, el 12 de marzo de 2020 se amplió en nuestro país la emergencia pública en materia sanitaria establecida por Ley N° 27.541.

Como menciona el Boletín Oficial de la República Argentina, la pandemia mundial comenzó un periodo de cambio en las rutinas familiares, sin precedentes previos en el país.

“Que la emergencia sanitaria y el estado de situación epistemológica, conforme las disposiciones adoptadas por la Autoridad de Aplicación aconsejan adoptar medidas transitorias preventivas, de carácter excepcional, que en materia educativa se traducen en la recomendación de suspensión temporal de las actividades presenciales de enseñanza”. (Boletín Oficial República Argentina)

De esta forma, comenzaría un período de suspensión de clases contemplando la situación sanitaria del momento. Luego de unas semanas, contemplando la Ley N° 26.206 en su artículo 2°, la cual define a la educación como un bien público y un derecho personal y social garantizado, se establece un soporte alternativo para el ciclo lectivo 2020, el cual sería virtual.

La modalidad virtual afectó consecuentemente a múltiples estudiantes, al respecto, Kliksberg (2020) menciona que el 87% de la población de los países desarrollados tenía acceso a internet mientras que en los países menos desarrollados, sólo el 19%. Lo mismo, generó que muchos niños/as de nivel inicial no puedan establecer comunicación con su grupo de pares y docente.

### **EL JUEGO Y LA PSICOPEDAGOGÍA**

Para poder caracterizar el vínculo entre el juego y la psicopedagogía, se comenzará por comentar el propósito de la disciplina, la cual combina saberes de la psicología y pedagogía en función de analizar los procesos de aprendizaje, teniendo en cuenta una mirada integral abarcando el desarrollo cognitivo, emocional y social de los individuos.

Cuando se definen los procesos de aprendizaje, se contempla que son a lo largo de toda la vida. Por lo tanto, el rango etario será diverso en esta disciplina.

Desde aquí, es que el juego emerge como un instrumento fundamental en la psicopedagogía. Como menciona la revista Unir *“El uso del juego en psicopedagogía como herramienta es clave para el desarrollo del niño. Por ello, es cada vez un recurso más habitual en las terapias de los psicopedagogos”* (Navacerrada,2021.P.1). Ya que desde el juego, como se mencionó anteriormente, los niños pueden expresar emociones, transitar duelos o crear lazos con otro.

## **EL ROL DEL EQUIPO DE ORIENTACIÓN EN EL ÁMBITO ESCOLAR**

El equipo de orientación escolar cumple un rol fundamental en las instituciones educativas y sobre todo en el campo de la psicopedagogía. En este sentido, la Disposición 93/2007 establece las pautas para la organización y funcionamiento de dichos Equipos de orientación en las instituciones, estableciendo que es responsabilidad de los mismos la atención, orientación y acompañamiento de niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos a efectos de contribuir con el resto de los actores institucionales con la inclusión social y educativa a través del aprendizaje.

A su vez, corresponde a cada Equipo de Orientación Escolar realizar un diagnóstico Institucional planificando de manera anual sus tareas en relación a los emergentes que consideren. La misma, puede realizarse de manera individual o grupal de acuerdo a las necesidades que se observen.

Otro aspecto relevante es que deben proveer e indicar a los adultos responsables de los alumnos información y orientación en el marco de la promoción y protección de los infantes.

Cada Equipo de orientación escolar puede estar conformado por un Orientador Educativo (OE), un Orientador Social (OS), un Maestro/a Recuperador/a (MR u OA), un Fonoaudiólogo (FO u OF) y un médico/a (DO).

De esta forma, como menciona el artículo 7 de la disposición N°93 del 2007 se destacan algunas funciones que deben cumplir los miembros del Equipo de Orientación:

- Participar de la elaboración de Proyectos Educativos (PEI) y de los acuerdos Institucionales de convivencia (AIC).
- Participar activamente junto a los directivos y docentes de la institución en la generación de oportunidades educativas que posibiliten la participación de miembros de la comunidad en la finalización de sus estudios.
- Propiciar reuniones de equipo escolar básico brindando estrategias de intervención en base al diagnóstico previo que se realice de dicha institución escolar.
- Realizar reuniones de familiares o tutores de los infantes a fin de orientar la participación en la trayectoria escolar, elaborar y registrar la historia individual y grupal pedagógica.
- Producir o monitorear informes que registren la intervención sobre los niños y adolescentes.
- Desempeñar un rol articulador de los acuerdos pedagógicos entre las instituciones educativas de los distintos niveles y modalidades.
- Definir las acciones a realizar para la intervención con alumnos provenientes de establecimientos educativos pertenecientes a la Modalidad de Educación Especial.

Durante el periodo de Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) ocurrido en Argentina en el año 2020, la subsecretaria de educación, dirección de psicología comunitaria y pedagogía social, redactaron un comunicado N°10/2020, llamado intervenciones del EOE en escuelas primarias para acompañar la enseñanza a distancia, contemplando que los equipos de orientación en forma conjunta con los distintos actores institucionales debían contribuir en la inclusión educativa y social, promoviendo dispositivos

de acompañamiento que permitan pensar la mediación de la propuesta a distancia con las familias y los estudiantes.

A su vez, el equipo de orientación escolar debía mantener el dialogo con los miembros institucionales en función de reflexionar sobre los emergentes escolares del momento, como también para propiciar estrategias de intervención ante situaciones de vulnerabilidad pedagógica.

En esta instancia, algunas tareas del equipo de orientación escolar a partir la normativa mencionada estuvieron destinadas a:

- Promover y participar en espacios institucionales de intercambio donde cada una/o pueda compartir su punto de vista, sus representaciones construidas a lo largo del periodo de contingencia y saberes propuestos desde su campo de intervención.
- Propiciar reuniones de Equipo Escolar Básico (REEB) para establecer acuerdos de intervención grupales e individuales en el marco de la mediación de la propuesta de enseñanza.
- Analizar las trayectorias educativas vulnerables, nominalizando los alumnos y alumnas con quienes no se han podido establecer o sostener el vínculo pedagógico.
- Problematizar las posibles causales que impidieron garantizar la continuidad pedagógica.
- Producir junto con el equipo docente orientaciones específicas que permitan medir la propuesta de enseñanza a distancia: Elaboración de tutoriales, explicaciones por mail o video llamadas, aclaraciones, ejemplos.
- Organizar una agenda para la comunicación con las familias y estudiantes que requieran mayor guía en la realización de las actividades, acordando modos de contacto e intercambio donde puedan recurrir en caso de ser necesario.

## 5. MÉTODO

### *Metodología de trabajo*

#### **Diseño de estudio**

Se llevó a cabo una investigación de tipo cualitativa de alcance descriptivo, que en palabras de Sampieri (2014) se utiliza para consolidar las creencias y establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población. Permitiendo que el investigador forme creencias propias sobre el fenómeno estudiado. La investigación se estableció sobre la base de la recopilación de datos mediante la observación sistemática y entrevistas a los docentes, directivos y familias seleccionadas intencionalmente.

#### **Participantes**

La muestra empleada para esta investigación constó de 15 participantes, de los cuales 3 eran miembros del equipo directivo, 4 eran docentes de primer ciclo, nivel primario, 5 eran familiares de niños/as en las edades comprendidas entre los 6 y 9 años, quienes a su vez, debían tener hermanos mayores con la intención de comparar el periodo seleccionado intencionalmente, y 3 del equipo de orientación escolar. Dentro de los participantes, se encuentran 14 personas de sexo femenino y 1 de sexo masculino.

#### **Técnicas de recolección de datos**

Con el propósito de recaudar datos que permitan realizar un análisis en función del juego simbólico de niños/as de primer ciclo, se realizaron entrevistas semi estructuradas, permitiendo que los participantes varíen sus respuestas dependiendo su experiencia personal.

Las preguntas, como se mencionó anteriormente, se crearon en torno al juego simbólico, realizando una comparación entre el periodo de aislamiento social preventivo y la actualidad, contemplando el juego compartido con los niños en sus casas.

También se utilizó la observación de los niños/as de primer ciclo dentro de la institución en diferentes momentos de la jornada escolar, con la intención de visualizar las

dinámicas lúdicas que se realizaban de forma espontánea.

### **Procedimiento**

El contacto con la institución educativa seleccionada, la cual fue una escuela estatal ubicada en la localidad de Villa Dominico, partido de Avellaneda, Buenos Aires, Argentina, fue de manera presencial. La población de dicho establecimiento tiene un nivel socioeconómico medio bajo, integrado por familias numerosas. También es importante destacar que la escuela brinda alimentos no perecederos para cada vivienda y cuenta con desayuno o merienda reforzada.

En primera instancia se solicitó un encuentro con los directivos del establecimiento brindando información acerca de la investigación que se quería llevar a cabo, contemplando su aprobación para iniciar con las entrevistas y observaciones pertinentes. Al permitir el acceso a la institución se llevaron a cabo encuentros dentro de las mismas, con los diferentes actores involucrados en la recolección de datos.

Cada participante accedió a firmar el consentimiento informado con una explicación verbal previa del investigador que explicará la intención de la entrevista.

Al concluir con las entrevistas y observaciones que se dieron en la Institución educativa, se procedió al análisis de la información obtenida.

### **Instrumento**

Los instrumentos que se utilizaron para recolectar información fueron:

- Observaciones sistemáticas
- Entrevistas

“La recolección de los datos se fundamenta en la medición (Se miden las variables o conceptos contenidos en las hipótesis). Esta recolección se lleva a cabo al utilizar procedimientos estandarizados y aceptados por una comunidad científica. Para que una investigación sea creíble y aceptada por otros investigadores, debe mostrarse que se siguieron tales procedimientos. Como en este enfoque se pretende

medir, los fenómenos estudiados deben poder observarse o referirse al “mundo real”

(Sampieri H)

Es por ello, que se utilizaron instrumentos que permitan llevar a cabo recolección de datos que aporten a la temática de la investigación.

La observación sistemática la cual se llevó a cabo dentro de la institución educativa, con niños/as de primer ciclo visualizando de manera espontánea los encuentros lúdicos entre los mismos y entrevistas semi dirigidas que permitan obtener la subjetividad del entrevistado, su opinión sobre la temática, estructurando las preguntas para tener un hilo conductor.

## 6. RESULTADOS

Para dar comienzo al desarrollo del análisis de los resultados que se extraen en la investigación, se tendrán en cuenta las preguntas a los diferentes miembros institucionales contemplando las respuestas de manera general.

En la primera pregunta a los docentes acerca de si consideran que el juego simbólico incide en el desarrollo y de qué forma, la totalidad de los participantes entrevistados respondieron de forma afirmativa, contemplando que sirve para vincularse con otros, desarrollando la imaginación, el habla, teniendo en cuenta al niño de manera integral. Como también destacando que permite mayores posibilidades de adaptación y permeabilidad frente a los errores. Los directivos y el equipo de orientación concuerdan con la consideración de que el juego simbólico índice en la infancia, agregando que interviene en el proceso creativo y en el aprendizaje.

Luego se consultó a cuatro docentes, si observan intercambios lúdicos espontáneos entre los niños de primer ciclo y si los mismos referían al juego simbólico. De allí se desprende parcialmente que sí, ya que la mitad comenta que observan juegos simbólicos como las personificaciones o representaciones con objetos. Sin embargo, la otra mitad entrevistada, respondió que se observa poco juego simbólico, que notan intercambios corporales o de contacto.

Respecto a la disposición de material en la institución educativa que permita incentivar el juego simbólico, un solo entrevistado respondió que cuentan con materiales como cartas, dados, entre otros, pero lo vinculo a la construcción del número, no de forma directa con una propuesta lúdica. El resto de los entrevistados respondió de forma negativa.

Otro dato interesante que se desprende de las entrevistas a docentes se vincula a la implementación de un proyecto áulico que considere como temática incentivar el juego simbólico, donde la totalidad de los entrevistados respondieron que no implementaron en la

institución investigada un proyecto referido a la temática, que permite desarrollar o idear la proyección a futuro de talleres.

En este sentido, el equipo directivo acuerda que en un futuro sería importante realizar un proyecto sobre la temática, sin embargo, durante el periodo de pandemia no se consideró de importancia ya que contemplan que el juego simbólico tiene que ser fomentado desde el ambiente familiar.

Durante el aislamiento social preventivo y en la actualidad no se consideró relevante realizar intervenciones desde el equipo de orientación respecto al juego simbólico en niños de primer ciclo, considerando que la totalidad de los entrevistados comentaron que el equipo de orientación tuvo otros emergentes para abordar.

Respecto a las entrevistas realizadas a familiares de niños de primer ciclo, la mayoría respondió que no tenían conocimiento de lo que era el juego simbólico teniendo que realizar una breve introducción a la temática.

Al consultar sobre el acceso a plataformas virtuales para continuar la educación inicial durante el transcurso de pandemia, la mayoría de los familiares entrevistados respondieron que tuvieron acceso. Sin embargo, no se realizaban actividades vinculadas al juego simbólico.

Otro dato interesante que se desprende del análisis de las respuestas, es que las familias cuando deben identificar si hay diferencias entre sus hijos, quienes transitaban de distintas maneras los últimos años de escolaridad inicial, responden destacando que cada niño tiene una personalidad distinta. Sin embargo, la mayoría consideró que el aislamiento producido por covid 19 afectó las dinámicas familiares y el estado emocional de los niños. En concordancia con el equipo directivo, quien menciona que afectó en la sociabilización, no así en el juego simbólico.

A su vez, las familias consideran que comparten poco tiempo de juego junto a los

pequeños.

El equipo de orientación considera que el cambio de modalidad en el periodo de aislamiento producto del covid 19 afectó a los niños, ya que les acrecentó el tiempo con dispositivos electrónicos.

A modo de conclusión se vincularán las respuestas mencionadas con los objetivos propuestos en la investigación. Es así, que el objetivo general, el cual es analizar el juego simbólico en niños/as de primer ciclo de nivel primario en la actualidad tras el periodo de pandemia por covid 19 se logra alcanzar de manera parcial, dado que la mayoría de los entrevistados tenían poco conocimiento sobre el mismo, conceptualizándolo de manera errónea, ligado a juegos reglados, con fines pedagógicos, entre otros.

El primer objetivo específico, el cual fue indagar si los niños/as de primer ciclo accedieron a la escolaridad de jardín de infantes de manera virtual, se desprende que 4 fueron afirmativas, siendo mayoría sobre los que respondieron de manera negativa.

Por otro lado, al momento de analizar si durante la pandemia por covid 19, los niños accedieron a jugar de manera simbólica en sus hogares, los resultados obtenidos fueron ampliamente afirmativos, involucrando nuevos elementos a tener en cuenta como la personalidad de los niños, el tiempo disponible para poder jugar, y el espacio del hogar como medio para ampliar su creatividad.

Respecto al objetivo de indagar acerca de las intervenciones del equipo de orientación en relación al juego simbólico durante la pandemia por covid 19, los resultados arrojados fueron que el equipo de orientación actual no es el mismo que transitó el periodo de pandemia y que por otro lado, según los docentes no tuvieron intervención en propuestas vinculadas al juego simbólico.

En concordancia con ello, las respuestas de los docentes y el equipo directivo si bien consideran relevante el concepto de juego simbólico en la influencia del desarrollo infantil,

mencionan que no ha sido una temática abordada durante el periodo de aislamiento social en donde la educación era virtual.

Para finalizar, el último objetivo, el cual fue analizar la presencia o ausencia de juego simbólico en las dinámicas lúdicas de los niños/as en la actualidad, arroja que no se observan dinámicas dentro de la institución escolar referidas al juego simbólico en niños de primer ciclo, por el contrario, mencionan que los juegos que transcurren en el escenario escolar son de contacto físico o violentos. Coincidiendo con la observación en el campo de investigación, ya que durante la jornada escolar, los niños no mantenían intercambios lúdicos espontáneos vinculados al juego simbólico. Se registraron interacciones en el recreo referidas a juegos corporales, y dentro del aula, los juegos propuestos por los docentes fueron reglados o relacionados con temáticas pedagógicas.

## 7. DISCUSIÓN

Se comenzará identificando la relevancia del juego simbólico, citando como referencia las entrevistas a cuatro docentes, los cuales en su totalidad coinciden con el aporte de Tarazona Cunza (2023) quien contempla la importancia del juego simbólico en la niñez. A diferencia que todas las características que menciona la autora como representativas del juego, fomentando el trabajo en equipo, la empatía y resolución de problemas, no se observan reflejado en el juego actual de los niños, refiriendo juegos violentos y corporales.

Teniendo en cuenta lo mencionado recientemente, respecto a los juegos violentos se logra coincidir con la mirada aportada por Pinto (2023) quien en su investigación observó dificultad en la habilidad social de resolución de conflictos porque durante el juego simbólico no lograban tener una armonía entre compañeros, a cada momento tenían desacuerdos y pequeñas peleas por lo que impedía que disfruten del juego simbólico.

En concordancia con Cabanillas (2019) en la presente investigación se le dio relevancia a investigar el rol de la familia y el juego, contemplando el rol del hogar y la institución educativa. En este sentido, las diferentes entrevistas dan cuenta de poca interacción entre la familia, el juego y los pequeños. En este sentido, son importantes los aportes que realiza Cabanillas definiendo que es importante estimular en la primera infancia este juego.

En oposición a la investigación aportada por Orozco (2019) quien se plantea una problemática dentro de la institución educativa, llevando a cabo un taller de juego, se identifica que el equipo de orientación escolar de la Institución de la presente investigación si bien menciona la importancia del juego simbólico, no contempla que sea una problemática a abordar actualmente.

En concordancia con Malla (2021) quien investigó a qué jugaban los niños en casa en tiempo de pandemia se puede identificar el uso de las pantallas como recurso de juego en el periodo de aislamiento social, impidiendo el contacto con pares de manera presencial o en espacios abiertos.

Por otro lado, a diferencia de Burgos et al (2021) las cuales, realizaron la investigación "Aportes para la formación docente: el juego como derecho en contexto de pandemia-El derecho al juego en la escuela post pandemia" que tenía como finalidad, acompañar a los adultos a través de propuestas que permitan que los niños/as organicen sus propios proyectos de juego, en la presente investigación se observa que tanto los docentes como el equipo de orientación escolar no tuvo como objetivo la temática del juego durante el periodo de pandemia.

## **8. APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente investigación pretende reflexionar sobre el juego simbólico en la primera infancia, destacando que es una temática de gran relevancia en el rol psicopedagógico.

La intención de la misma, fue crear un interrogante en los miembros de la institución escolar estatal donde se realizó la investigación, dado que en la observación diaria de la jornada escolar, los niños/as se vinculan de manera agresiva.

Con el deseo y proyección de que esos interrogantes, abran puertas a nuevos proyectos de intervención resaltando la importancia del juego simbólico, para todos los miembros de la institución escolar seleccionada.

## 9. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

La mayor limitación de la investigación fue el cambio constante de docentes, equipo de orientación y directivos de la institución ya que interfirió en la información aportada en las entrevistas, porque evita que la comparación sea más precisa.

Como así también el concepto erróneo que se obtuvo como respuesta a interrogantes acerca del juego simbólico, reflejados en respuestas como *“Normalmente en los salones tenemos dados con distintos colores, distintos tamaños y a partir de eso trabajamos el armado de números, juegos, prendas, cartas, hay todo tipo de cartas”, “Otros años si lo he hecho en matemática, este año la verdad que no, con dados”, “En alguna actividad de educación física por ejemplo tenían que agarrar objetos determinados y juntar como un juego de tipo de postas, una cosa así”* donde vinculan al juego simbólico con juegos reglados o que tengan exclusivamente un fin pedagógico.

## **10. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURA**

Tras el análisis de la investigación se podrían visualizar como investigaciones futuras la forma de vincularse actual dentro de la Institución escolar seleccionada, contemplando el juego corporal y agresivo en niños de primer ciclo.

A su vez, se podría proponer un proyecto institucional de taller para brindar estrategias que permitan desarrollar el juego simbólico en niños de primer ciclo, contemplando el rol del psicopedagogo en el equipo de orientación.

Por otro lado, se podrían llevar a cabo investigaciones abarcando escuelas de zonas aledañas sobre la temática abordada.

## 11. PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN

A partir del diagnóstico institucional, teniendo en cuenta la necesidad de abordar la temática investigada se podría realizar un proyecto de intervención psicopedagógico que tendría como finalidad la implementación de un taller grupal. El mismo en palabras de Pitluk (2006) pone de manifiesto una concepción sobre el aprendizaje que considera a los aprendientes como sujetos activos, participativos, que aprenden haciendo y pensando sobre aquello que hacen.

El propósito podría ser incentivar el interés de juegos simbólicos en niños/as de primer ciclo, permitiendo reforzar la capacidad del trabajo con otro, el compromiso, la responsabilidad y la reflexión sobre la temática.

Para llevar a cabo todos los talleres se tendrá en cuenta:

- El espacio: Se buscará un lugar cómodo y confortable para que los niños tengan espacio de exploración y recorrido.
- Tiempo: Los encuentros serán de una hora, de manera quincenal. Siendo una totalidad de dos talleres en un mes.
- Edad: Niños/as de primer ciclo de nivel primario.
- Materiales: De acuerdo a la necesidad del encuentro se utilizaran determinados materiales, como pueden ser:
  - Materiales de arte: Pinturas, marcadores, crayones, papel, tijeras, pegamento, entre otros.
  - Materiales de construcción: Bloques, legos, magnéticos, madera, cartón, entre otros.
  - Instrumentos musicales: Tambores, maracas, música, aros, entre otros

-Materiales de dramatización: Vestuarios, accesorios como anteojos, sombreros, máscaras, muñecos, entre otros.

-Materiales de ciencia y experimentación: Materiales reciclados, tubos de ensayo, agua, arena, piedras, entre otros.

-Materiales de lectura y escritura: Libros, lapiceras, cartulinas, marcadores, libros, entre otros.

-Materiales de juego estructurado: Rompecabezas, juegos de mesa, tarjetas, entre otros.

- Distribución de los materiales: Dependiendo los encuentros podrán estar dispuestos en cajas, estanterías, libres en el espacio o arriba de una mesa.
- Conducción del taller: El mismo estará liderado por profesionales que integren el equipo de orientación junto con los docentes del curso.
- Agrupación: Los grupos se dividirán en principio dependiendo el curso. Luego dentro del encuentro se dividirán de distintas maneras como puede ser a través de sorteos, por decisión del grupo o a elección del docente de grado o equipo de orientación.
- El material utilizado durante los talleres estará disponible en la institución para utilizarlo en caso de ser necesario dentro del aula o en momentos de dispersión.
- Etapas del taller:
  - Inicio e introducción del encuentro: Se presentará la actividad del día, propiciando tiempo de exploración del material y el espacio en donde se desarrolle el taller.

- Desarrollo: Se llevará a cabo la actividad con la selección del material a utilizar y la agrupación pertinente de los alumnos.
- Cierre y evaluación: Se expondrá la producción final, brindando un espacio de reflexión acerca de cómo se sintieron, para poder monitorear y obtener información que permita mejorar y enriquecer futuros encuentros.

Como miembro del equipo de orientación se tendrán en cuenta necesidades específicas de los alumnos, adaptando aquellos materiales o espacios que hagan falta.

Cómo ser: Apoyatura visual para facilitar la comprensión, anticipación verbal de la propuesta, exploración previa del espacio, entre otros. A su vez, los niños que cuenten con integración ingresarán con sus acompañantes externos, en caso de necesitar su asistencia.

A modo de ejemplificación se detallarán dos talleres:

### **Taller de juego simbólico “Construcción de un escenario lúdico”**

Objetivo: Fomentar la creatividad, la imaginación y el desarrollo cognitivo en niños de primer ciclo a través del juego simbólico. Como también fomentar el intercambio social entre pares en un contexto placentero.

Duración: Una hora.

Materiales: Muñecos y figuras, materiales de construcción como bloques, legos, maderas, metales, vehículos y objetos de juegos como autos, camiones, aviones, entre otros, máscaras y disfraces, instrumentos musicales, telas y adornos que permitan distintas interpretaciones escénicas, cajas, objetos desestructurados como pueden ser cajas, rollos de papel, envoltorios, entre otros.

Momentos del taller:

- Inicio e introducción: Se presentará la actividad del día, la cual será el armado de un escenario, asignación de roles y posterior desarrollo del juego.

Se brindará un tiempo para la exploración y selección del material a utilizar.

- Desarrollo de la propuesta: Se da comienzo a la construcción de un escenario en común, generando acuerdos y consensos entre pares, junto con la supervisión y guía de los profesionales a cargo de la conducción. Los niños podrán jugar libremente en el espacio representando y sosteniendo roles de acuerdo a sus intereses.
- Cierre y evaluación: En este momento del taller, se reunirá a los niños en un espacio alejado del escenario a fin de que puedan observar, describir y comentar las vivencias del encuentro permitiendo mejorar la futura experiencia. Propiciando un espacio de escucha, interacción y reflexión guiada por los adultos responsables.

### **Taller de juego simbólico “Creación de historias con títeres”**

Objetivo: Fomentar la creatividad, la imaginación, el desarrollo de habilidades motrices, creación de narraciones orales y estructuración escrita.

Duración: 1 hora

Materiales: Sobres de cartón, materiales de decoración como pinturas, ojos móviles, lana, pegamento, entre otros.

Momentos del taller:

- Inicio e introducción: Se presentará la actividad del día, la cual será la creación escrita de una pequeña historia en grupos reducidos, el armado de títeres representativos de los personajes seleccionados previamente de dicha historia y la exposición oral frente al resto de los alumnos.

Luego, los adultos responsables de la conducción del taller, designarán la conformación de los grupos de alumnos por mesas. El material será el mismo en cada grupo, teniendo en cuenta cantidad y variedad para el desarrollo de la propuesta.

- Desarrollo de la propuesta: Armado de narraciones escritas, a partir de acuerdos y consensos entre pares, junto con la construcción de títeres representativos de los personajes de dicha historia.
- Cierre y evaluación: Exposición por grupos de las historias creadas con un tiempo delimitado por los adultos responsables de la conducción del taller.

Luego se brindará un espacio de reflexión de las vivencias del encuentro permitiendo mejorar futuras experiencias.

## 12. REFERENCIAS

- Baquero Lasso M, Rodríguez Mora S, Carrillo Quintero S (2019), El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad. [Proyecto universitario].Universidad cooperativa de Colombia.  
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/9be32882-1e1d-433a-b1e2-3e898d4b01f6/content>
- Benassi J y Brasca R (2020) Acompañar infancias-Acompañar en tiempos de distancia geográfica, desde casa- Santa Fé. <https://www.unl.edu.ar/extension/wp-content/uploads/sites/9/2018/10/Acompa%C3%B1ar-Infancias-Abril-2020.pdf>
- Burgos N, Casali M y Ingenthron M, 2021, Aportes para la formación docente: El juego como derecho en contexto de pandemia- el derecho al juego en la escuela post pandemia: <http://dx.doi.org/10.30972/riie.13165730>
- Chacha Murillo, K.B. (2021). El impacto en la educación primaria tras la emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia del COVID-19. *International Journal of New Education*, (6). 186. <https://doi.org/10.24310/IJNE3.2.2020.11187>
- Chávez Ortiz, L (2021) Juego simbólico y desarrollo socio emocional durante el covid-19 en la institución educativa N°031 Angelitos del Cielo, Chiclayo [Tesis de maestría]. Repositorio insitucional Universidad César Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/71059>
- Dirección general de Cultura y Educación. (2007). Diseño curricular para la Educación Inicial. Buenos Aires.
- Dirección general de Cultura y Educación (2020). Comunicación N°10- Intervenciones del EOE de EP para acompañar la Enseñanza a Distancia (ASPO)

- Egg y Idañez (1997) Como elaborar un proyecto- Lumen/humanitas- Buenos Aires.
- Harf R. (2006) ¿Qué pasa con el juego en la educación inicial? - ¿Talleres en el nivel inicial?. Hola chicos.
- Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucioz (2014) Metodología de la investigación.
- Malla A (2021) ¿Qué juegan los niños en casa en tiempos de pandemia? : Ponderaciones de los padres sobre el juego. [Trabajo de grado, Educación Inicial]. Santo Domingo: Universidad Iberoamericana (UNIBE).  
<https://repositorio.unibe.edu.do/jspui/handle/123456789/407>
- Mannoni M. (1987). El niño su enfermedad y los otros. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Quiliches Cabanillas (2019) La importancia de utilizar el juego simolico en la primera infancia de los niños y niñas. [Trabajo final de grado]. Repositorio Untumbes  
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1042/QUILICHE%20CABANILLAS%2c%20IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sarlé, P (2006), Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Editorial Paidós.
- Unicef argentina (2022) El impacto de la pandemia covid-19 en la educación de niñas, niños y adolescentes.  
<https://www.unicef.org/argentina/media/13346/file/Quinta%20Ronda%20-%20Impacto%20de%20la%20pandemia%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20de%20ni%C3%B1as,%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%20.pdf>

- Winnicot R. (1987). Realidad y Juego. Buenos Aires: Gedi

## 13. ANEXOS

### Formulario de consentimiento informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad, desean conocer mi opinión y experiencia profesional docente. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer la relevancia de la alfabetización académica para la comprensión lectora de los alumnos de nivel superior.

Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de la entrevista que se me entregará a continuación. La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a [sinvestydes@uflo.edu.ar](mailto:sinvestydes@uflo.edu.ar) (o equipo responsable).

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación:

Firma:..... Aclaración:.....

DNI: .....

Fecha: .....

## GRILLA DE OBSERVACIONES

Momentos de la jornada escolar	Interacción entre...		Tipo de juego		Presencia de material lúdico (estructurado/desestructurado)
	Pares	Docente	Simbólico	Otros	
Saludo inicial	Sí	Sí	No	Correr	No
Propuesta lúdica por parte del docente	Sí	Sí	No	Ocasionalmente, con fin pedagógico	Sí, propuestas con materiales estructurados
Recreo	Sí	Ocasionalmente	Ocasionalmente, en eventos particulares, se disfrazan o utilizan juego simbólico	Sí, mediante el contacto físico	Sí, ocasionalmente utilizan juegos reglados o corporales
Desayuno/merienda	Sí	Ocasionalmente	No	No	No
<b>Observaciones</b>					

### Entrevistas a miembros del equipo directivo:

#### **Directora, vicedirectora, secretaria**

- ¿Considera que el juego simbólico incide en la infancia? ¿De qué forma?
- ¿El aislamiento por covid 19 afectó el juego simbólico? De ser afirmativa su respuesta, ¿De qué forma?

- ¿Durante su gestión como directivo durante el aislamiento social considero relevante que las docentes tengan incidencia en propuestas que involucren el juego simbólico?

- **Reflexión:**

- Luego de la pandemia, ¿Considera crear un proyecto institucional que promueva espacios de juego simbólico?

- En caso de que su respuesta sea afirmativa: ¿De qué forma se implementa?

### **Entrevistas a miembros del equipo de orientación:**

- ¿Considera que el juego simbólico incide en la infancia? ¿De qué forma?

- ¿El cambio de modalidad durante el aislamiento transcurrido en el año 2020 y 2021 debido al covid 19 afectó el juego simbólico de los niños de primer ciclo? Teniendo en cuenta que realizaron jardín de infantes de manera virtual o muchos sin poder acceder a dichos encuentros.

Si su respuesta es afirmativa, ¿Cómo abordaron la temática durante ese periodo?  
¿Asesoraron a los docentes en función de la importancia del juego simbólico?

### **Entrevistas a docentes de primer ciclo:**

- ¿Considera que el juego simbólico incide en el desarrollo de la niñez?  
¿De qué forma?

- ¿Observa intercambios lúdicos espontáneos entre los niños de primer ciclo? ¿Los mismos refieren al juego simbólico?
- ¿En su espacio de trabajo cuentan con materiales lúdicos que incentiven el juego simbólico? ¿Cuáles?
- ¿Implementó un proyecto áulico relacionado con dicha temática?  
Si su respuesta es afirmativa, ¿De qué forma lo llevó a cabo?  
Si su respuesta es negativa, ¿Considera relevante realizar una intervención desde su rol de docente sobre el juego simbólico y su incidencia?
- Durante el periodo de aislamiento social por covid 19, ¿Recibió asesoramiento por parte del equipo de orientación sobre el juego simbólico?
- En la actualidad, solicito al equipo de orientación escolar o le brindaron información sobre el juego simbólico? En caso de ser afirmativa su respuesta, ¿Podría ampliar el motivo de dicha solicitud o información recibida?

**Entrevista a familiares:**

- ¿Tiene conocimiento de lo que es el juego simbólico?
- En caso de que ser negativa su respuesta se realizará la siguiente explicación:
- El juego simbólico es una actividad espontánea en la que los pequeños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento. Por ejemplo: Podemos observar cómo los niños/as convierten una caja de cartón en un barco pirata o una escoba en un caballo.