

## Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

**BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA**  
UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
Chía - Cundinamarca

El juego simbólico y el rol docente

María Elvira Casas Jaramillo

\*Mónica Guevara

UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

Bogotá, Colombia

2014

\*Profesora

## Contenido

<b>RESUMEN</b> .....	<b>3</b>
<b>ABSTRAC</b> .....	<b>3</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA O SITUACIÓN</b> .....	<b>5</b>
OBJETIVOS .....	7
2.1 <i>Objetivo general</i> .....	7
2.2 <i>Objetivos específicos</i> .....	7
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>7</b>
<b>EL JUEGO INFANTIL</b> .....	<b>7</b>
<i>Tipos de juegos</i> .....	11
<b>ROL DOCENTE</b> .....	<b>14</b>
<b>ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS</b> .....	<b>18</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	<b>20</b>
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	20
PROPUESTA METODOLÓGICA .....	22
CRONOGRAMA .....	23
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS .....	24
CONTEXTO .....	24
<i>Misión</i> .....	25
<i>Visión</i> .....	25
<b>ANÁLISIS DE DATOS</b> .....	<b>26</b>
CATEGORÍA ROL DOCENTE.....	35
CATEGORÍA JUEGO SIMBÓLICO.....	37
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>40</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>41</b>

### **Resumen**

La presente investigación tiene como objetivo describir y establecer cómo es el rol docente al proponer juego simbólico, además identificar las razones por las cuales el docente asume determinado rol y caracterizar este rol en la sección preescolar de un colegio privado de la ciudad de Bogotá-Colombia. La metodología utilizada fue cualitativa descriptiva, para ello se recurrió a cuestionarios, diarios de campo donde se registró lo observado y finalmente se realizó un grupo focal donde se profundizaron algunos interrogantes arrojados por los cuestionarios. Para analizar la información se realizó una matriz de análisis donde está cada categoría con sus preguntas, tipo de instrumento utilizado y las respuestas y/o lo observado en cada instrumento, luego de ello se analizó teniendo en cuenta el marco teórico y finalmente algunas de las conclusiones arrojadas en esta investigación fueron el rol docente desde una mirada social y las acciones que realizan las estudiantes mas allá de lo propuesto.

Palabras clave: Rol docente, juego simbólico, nivel preescolar.

### **Abstrac**

This research aims to describe and establish how is the teaching role to propose symbolic play, in addition to identify the reasons why the teacher assumes certain role and characterize this role in the preschool section of a private Bogota city school. The methodology used was qualitative descriptive, so we used questionnaires, diaries of field where there was observed and finally was made a target group where some questions sent out questionnaires, to analyze the information is deepened was an array of analysis where is each category with questions, type of instrument used and the responses and/or observed in each instrument then it is analyzed taking into account the theoretical framework, and finally some conclusions thrown

in this research were the teaching role from a social point of view and actions that students perform more than proposed.

### **Introducción**

A continuación encontrará el proceso que se llevó a cabo durante la investigación mencionada “El rol docente y el juego simbólico”, dentro de dicho proceso se encuentran diferentes etapas en las cuales se desarrolló la investigación; en primer lugar se estableció el problema a investigar, sus objetivos y su justificación, luego de ellos se estableció el marco teórico necesario para sustentar este ejercicio investigativo, posterior a eso se estableció la metodología utilizada y se contacto a la institución para realizar las acciones necesarias para obtener información y finalmente se construyó una matriz en la cual se establece por categoría lo que se encontró en los cuestionarios y diarios de campo, dicha información se analizó por las categorías de análisis y por último se establecieron las conclusiones a las que se llegaron luego de analizar la información obtenida.

### **Planteamiento del problema o situación**

A lo largo de las prácticas pedagógicas asesoradas que tiene el programa de la Licenciatura en Pedagogía Infantil y a través de las diferentes materias cursadas semestre a semestre, se evidenció que el juego en la infancia es importante para el desarrollo integral de niños y niñas. Este asunto lo confronté durante las experiencias pedagógicas que realicé en diferentes instituciones, y en el acompañamiento que hice a las docente titulares en las aulas escolares, allí evidenció que para ellas el juego es algo secundario a la hora de enseñar, pues para muchas son más importantes las guías, las planas, el dictado, etc. Por eso es importante diferenciar el juego y las actividades lúdicas como recurso pedagógico, los beneficios que les propicia a los niños y niñas, y la forma como éste les consolida una posibilidad de configurarse como seres sociales, a superar errores, potencializar sus debilidades y afianzar sus fortalezas. Huizinga (1987) filósofo holandés del siglo XX, define el juego como "una acción libre, abundante de todo interés material y de todo beneficio, se desarrolla en un espacio y en un tiempo siguiendo un orden y según reglas dadas" (p 129).

Bruner, (2008) quién afirma que:

“la situación lúdica facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones que el niño podría experimentar en situaciones reales dado que en el mundo paralelo del juego se atenúa las consecuencias de la acción generándose un espacio de innovación y creación para el niño”. (p. 64)

Por otro lado, la Dirección General de Cultura y Educación de Argentina (2008) afirma que el juego les ofrece a los niños y niñas grandes beneficios para el desarrollo integral de sus dimensiones, para la creatividad, la imaginación, la comunicación, la comprensión del mundo; para así construirse miembro de una sociedad y de una cultura en una realidad compartida. Siguiendo a la dirección general de cultura y educación se menciona que

hay actividades lúdicas que por finalidad son educativas y por ello hay que establecer una metodología pedagógica, en cambio el juego propiamente es más libre y espontáneo donde el jugador es quien decide sus reglas; es pertinente agregar que dentro del juego está inmersa la observación como herramienta de evaluación del docente para que pueda valorar a sus estudiantes a través de diferentes maneras o actividades, aspectos como la creatividad e integración con otros hacen parte de esta observación, además de esto cabe añadir lo que Moyles (1990) dice “La oportunidad de evaluar las respuestas, las comprensiones y equívocos de los niños surge por sí misma en la segunda etapa más relajada del juego libre” (p.33)

Continuando con estas ideas y desde mi experiencia como docente en formación puedo decir que el aprendizaje significativo se da a través del juego y que el rol docente es importante allí, además debe saber que el juego es una herramienta para estimular al niño en todas sus dimensiones, dicha actividad debe ser placentera, que se disfrute y que divierta, por ello es importante que desde el rol docente se le garantice al niño un aprendizaje continuo que vaya más allá de lo intelectual que pueda explorar con todos sus sentidos, por esto Moyles (1999) afirma que el aprendizaje a través de cualquier medio o actividad debe ser estimulante y placentero en todo lugar, sobre todo en la institución educativa, por ello el rol docente es algo tan fundamental a la hora de proponer el juego como estrategia pedagógica. Finalmente Garvey (1983) "sostiene que el juego es un producto natural, que cuando los niños juegan representan un conocimiento acerca de su mundo social y material" (p.129), esto los vincula al entorno que los rodea, de allí la importancia de indagar sobre el juego simbólico pues este permite a los niños en la primera infancia conocerse a ellos mismos, a los otros y al entorno a través de la imitación de diferentes roles y situaciones de la cotidianidad.

Por lo anterior se plantea la pregunta de investigación **¿Cómo es el rol docente al proponer juegos simbólicos en las estudiantes de preescolar del Gimnasio Femenino?**

## **Objetivos**

### 2.1 Objetivo general

Describir el rol docente al proponer juegos simbólicos en preescolar.

### 2.2 Objetivos específicos

Establecer las características del rol docente en el juego simbólico en preescolar.

Caracterizar el rol del docente en el trabajo con los diferentes grados del preescolar.

## **Marco teórico**

Al referirnos al rol docente en el juego infantil y las habilidades que desarrollan las niñas de preescolar al jugar, es necesario dar una mirada hacia los conceptos que se mencionan a continuación ya que permiten dar una idea más clara y concisa sobre el tema de interés al que se refiere esta investigación. Por ello abordaremos en primera medida sobre qué es el juego, seguidamente se hablará sobre sus diferentes tipos, luego sobre el rol docente y posteriormente sobre las habilidades sociales en las niñas de preescolar.

### **El juego infantil**

La definición de juego es muy amplia ya que cada autor y teoría tienen conceptos distintos, por ello es importante definir el juego infantil pero también establecer por qué éste es importante en la educación inicial.

Zorrilla (2008) menciona que el juego desarrolla aprendizajes en el área cognitiva, las destrezas, actitudes y afectos pero sobre todo hace que los niños conozcan los valores aplicándolos y adquiriéndolos en su vida diaria; estos aspectos se hacen fundamentales pues



le permiten al niño un desarrollo integral teniendo en cuenta su personalidad y autoestima; por ello el juego debe ser puro, libre y con un límite de tiempo.

Siguiendo con las líneas anteriores, es necesario decir que los juegos deben ser apropiados para la edad y la etapa en la que se encuentran los niños; por eso en la primera etapa de los seres humanos la actividad lúdica se convierte en algo necesario en su educación integral, ya que logran vivir con alegría y en ocasiones hay aprendizajes que los hacen crecer como persona, desenvolverse y conocer el entorno en el cual viven. Además de lo anterior, los juegos dan la posibilidad al niño de crear nuevas actividades lúdicas, y a partir de allí nacen nuevos juegos.

Además de lo anterior, los juegos desarrollan en el niño su personalidad, carácter y forma de ser, a partir de sus juegos originales crean nuevos juegos; por ello es que con las habilidades que los niños ya han adquirido, los juegos pueden ser influenciados de esos conocimientos previos que tenían los menores para enriquecer los nuevos juegos.

Como menciona el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito “En ocasiones, se deja exclusivamente para el momento del descanso o se plantean situaciones en las que el juego se reduce a voltear sobre el piso la canasta de los juguetes para que los niños y niñas hagan lo que quieran. El juego también sirve como recompensa, por haber terminado los deberes, como actividad intermedia entre lo serio o como entretenimiento: mientras la docente cumple alguna tarea, niñas y niños juegan solos. Así, el juego se utiliza como pasatiempo” (p 60); es decir que no se le da la suficiente importancia que debería tener pues éste tiene un gran impacto en la educación inicial, por esto el trabajo constante del docente debería convertirse en un ejercicio de evaluación sobre los tipos de juego que brinda a los niños y de esta manera asegurarse que con el juego se aprende.

Siguiendo con el documento anterior, se sostiene que “El juego es una actividad que tiene valor en sí misma, situada fuera de la vida corriente, que se da bajo unos límites de espacio y tiempo; se práctica por diversión y se vive en un estado de ánimo marcado por el abandono y el éxtasis, la alegría y el placer. También comporta tensión, incertidumbre, riesgo, competencia y azar” (p 61). Complementando lo anterior, el lineamiento establece que el juego debe tener un objetivo, un fin didáctico, de manera que los niños aprendan divirtiéndose y motivados, es decir tener un objetivo porque el docente debe saber qué quiere que los niños logren con dicho juego y cuál es el fin didáctico, es decir saber lo que se quiere enseñar de forma divertida, motivada y simple.

Continuando con el documento del lineamiento, allí se afirma que “Desde una perspectiva sociológica y antropológica (Huizinga 1987, Callois 1986, Duvignaud 1997), el juego tiene características que lo hacen fundamental para la construcción del ser humano como sujeto social y cultural, entre ellas la libertad y la gratuidad” (Pag 61) queriendo decir que desde la sociología y antropología el juego hace parte fundamental del ser humano pues le permite construirse como sujeto social y cultural, desarrollando la libertad , entendiéndola ésta como una valor que tiene todo ser humano que lo hacer ser libre de su aprendizaje y exploración; y agradecimiento como la satisfacción que el niño tiene gracias a las grandes posibilidades, herramientas y demás aspectos necesarios que les da la docente para adquirir aprendizajes nuevos.

Piaget (1965) nos muestra el juego como una herramienta con la cual el ser humano desarrolla habilidades, experimenta para aprender del mundo y de sí mismo, por ello es muy importante que el docente conozca muy bien qué es el juego y cómo lo puede volver una actividad pedagógica pues este le brinda diferentes tipos de beneficios a los niños y niñas para su desarrollo integral.

Así mismo, el juego también lo podemos definir como una etapa por la cual pasan todos los niños y niñas pero que se hace más importante en la educación inicial, ya que en ella es donde los menores adquieren herramientas necesarias para desenvolverse por sí mismos en el mundo que los rodea.

Siguiendo con la definición de juego se trae a colación al filósofo holandés del siglo XX Huizinga (1987) quien define el juego como una “acción libre, carente de todo interés material y de todo beneficio, se desarrolla en un espacio y en un tiempo siguiendo un orden y según reglas dadas”(p.133); al respecto se puede decir que se relaciona con la definición de Piaget ya que los dos afirman que es beneficioso para el desarrollo integral de los niños y niñas frente a esta afirmación se podría pensar que en el ámbito escolar las docentes son fundamentales en este tipo de actividad.

Garvey (1983) define el juego como “un producto natural” en el cual los niños juegan representando su mundo social y material. Esta definición se aleja un poco de las anteriores pero nos da una mirada del juego como un estrategia de conocimiento que acerca al menor al mundo social y todo lo que ello conlleva.

Finalmente, Muñoz (2003) afirma que el juego es un estímulo que despierta interés por buscar nuevas cosas, un llamado a la innovación y una práctica de ocio que le permite a los menores exteriorizar los conocimientos, pensamientos y emociones; una definición más que ratifica que el juego es beneficioso para los menores pero que hay saberlo usar y aprovechar.

Definitivamente, luego de las argumentaciones anteriores y de conocer la importancia del juego en el desarrollo de los niños, se puede deducir que éste no es una simple actividad sino que hace que el niño reconozca su entorno y así mismo crezca integralmente aprendiendo nuevas cosas que sean significativas para él.

## **Tipos de juegos**

Siguiendo con Piaget, quien establece tres grandes etapas del juego simbólico y por las cuales pasa todo ser humano durante su crecimiento, se hace necesario tenerlas en cuenta para el desarrollo de esta investigación y las cuales se mencionarán a continuación: a) el juego de ejercicio; aquí el niño realiza actividades por el placer de dominarlas, en esta encontramos juegos sensomotores y de ejercicio del pensamiento. Además de ello, también podemos clasificar los tipos de juego por la actividad que se realiza, en esta clasificación encontramos el juego físico que es el que se realiza con el movimiento del cuerpo, el juego simbólico en el que el niño utiliza objetos evocando atributos diferentes de los que normalmente estos tienen. Este es de gran trascendencia pues no se aleja de la parte psicológica y antropológica del ser humano, b) el juego social; que es la interacción y relación con el otro y c) el juego simbólico que es aquel donde el niño realiza diferentes roles, el juego cognoscitivo e imaginativo permiten al niño desarrollar todo su potencial en todas las dimensiones del desarrollo, y el juego de reglas que se trata cuando el niño empieza a ser sociable, es decir cuando el niño empieza a saber qué es lo incorrecto y qué es lo correcto, aprende a comportarse dependiendo de la situación.

Continuando con lo anterior, se encontró que el juego de reglas se puede clasificar en diferentes actividades ; una de ellas son las actividades transmitidas, es decir las que se han transferido de generación en generación y las actividades espontáneas donde los mismos niños establecen las reglas o normas; esto se ve reflejado y explicado en el libro *Ambientes lúdicos de aprendizaje diseño y operación* de Velásquez (2008).

Teniendo en cuenta estos tipos de juego, se trae a colación a Vargas (2003) quien afirma que hay varias clases de juegos como: los funcionales que son aquellos en los que se hace un auto conocimiento del esquema corporal que con lleva la exploración del medio, los de ficción

donde se imitan roles o funciones, juegos de adquisición donde los niños comprenden el mundo que los rodea pero también que son seres humanos los que están ahí esto a través de los sentidos.

Chaux (2004) dice que el juego de roles es aquel donde se hace una representación de algo o de alguien, y es allí donde los niños se expresan libremente, dando a conocer de alguna manera lo que siente, viven, lo que necesita y lo que quisieran ser en un futuro; por ello los objetivos y lo que implica dicho juego es que los niños tengan una experiencia de aprendizaje significativa donde aprendan a escuchar activamente a otros, comprender situaciones difíciles de los demás, reconocer y aceptar los puntos de vista de otras personas y finalmente reconocer sus emociones para así tener consciencia que todos somos diferentes y que reaccionamos de maneras distintas.

Es importante mencionar que hoy en día el juego es una herramienta didáctica para las docentes y por lo tanto debe ser contemplado para proponer a los niños, los cuales deben ser siempre el centro del quehacer pedagógico del maestro, en el juego el infante adquiere las herramientas necesarias para su desarrollo integral y para conocer el mundo que lo rodea. Del juego se requiere saber qué clases de juegos existen para poder emplearlos en la actividad del aula.

Como dice Zorilla (2008) “Existe, como se ve, toda una escala de juegos que van desde el juego propiamente tal, generado y ejecutado exclusivamente por el niño, hasta el producto de imitación” (p.546), es decir el juego puede ser uno ya existente o exclusivamente inventado por el infante desde las imitaciones que él observa en el docente.

A continuación se presentarán algunos tipos de juegos, las actividades que se pueden realizar con cada uno de ellos y lo que se busca que los niños logren al hacer a través de

dichos juegos, pues es importante saber qué tipo de juego se va a usar para qué y en qué beneficia a los niños.

Siguiendo con lo anterior, Chaux, Lleras y Velásquez (2004) sostienen que el juego simbólico tiene principios y aprendizajes a través de la acción, es decir tomar experiencias para de ellas abstraer elementos que ayuden a los niños a crecer integralmente y el otro es la interacción social, refiriéndose a la socialización con otros para comprender lo que nos rodea y comprender la acción que desempeña otro.

Jean Piaget (1980) quien define el juego simbólico como el juego donde los niños y niñas imitan la conducta de otros interpretando roles diferentes que los van a identificar poco a poco, también es relevante ya que permite “la creatividad, la resolución de problemas y reconocer propiedades físicas de objetos”(p 68) , añadiendo a lo anterior el juego simbólico permite que los niños imiten algo que observaron con anterioridad o que ellos mismos creen una imitación que surja y así dar paso a un nuevo juego.

Por otro lado, el juego simbólico se caracteriza porque no tiene reglas y las docentes la pueden utilizar de diferentes maneras; para generalizar patrones primarios, para la representación mental de nuevos objetos, uso del cuerpo para representar o mostrar roles, los menores pueden incluir elementos de juegos previos a las nuevas secuencias, por ejemplo: un acompañante imaginario o objetos y finalmente que los infantes puedan representar algo incorrecto o acciones que ellos/ellas no harían normalmente.

Por otro lado le permite al niño ser consciente y adquirir herramientas y habilidades que le ayudan a comprender, desde su mirada y pensamiento, como solucionar un problema, que debe tener en cuenta a la hora de tomar una decisiones para cualquier situación que se le

presente en la vida; con dichas habilidades, ellos se vuelven seres autónomos conscientes de la importancia de pensar antes de actuar.

### **Rol docente**

En la actividad del juego el docente tiene un papel importantísimo pues son ellos quienes guían al niño en su actividad brindándoles el aprendizaje necesario para que los menores enfrente el mundo que tienen a sus pies; por eso es necesario que haya una presencia atenta y predispuesta del docente pues ésta favorece y estimula al pequeño a que se concentre en la exploración del juego; dicha atención se puede dar a través de una función que tiene el maestro y es ser observador del juego del niño, pues será una referencia importante para los menores, ya que se convertirá en una guía en caso de requerir su ayuda o compañía dentro del mismo juego que ellos están creando, además de ser guía del aprendizaje de los niños, también es como lo menciona Isaacs (2008); el docente forma parte de un equipo de colegas pero también hace parte de la mejora de la educación y siempre debe estar dispuesto a mejorar su formación para que su trabajo sea eficaz y de calidad y por ello el docente no solo está para enseñar y educar sino también para mejorar la educación junto a sus colegas. Asimismo, dentro de su organización diaria, la maestra debe determinar cuál es el momento más adecuado para la observación y la evolución del juego, pues es en el jardín donde existe un tiempo y un espacio para ello, por eso es importante buscar el espacio más pertinente para propiciar la actividad lúdica; siguiendo con la observación, se trae de nuevo a Isaacs quien menciona que la observación es una herramienta que le permite al docente captar información relevante en diferentes situaciones.

Es fundamental que el docente sea creativo y les proponga a sus estudiantes actividades diferentes donde ellos tengan la oportunidad de desarrollar diferentes herramientas o habilidades dentro de su crecimiento físico, intelectual, psicológico y biológico, así mismo y retomando a Isaacs (2008) el afirma que “El profesor debe conocer las cualidades y capacidades propias y las cualidades y capacidades de los demás” ( pg. 100) y por ello el docente tiene el deber de conocer las cualidades y capacidades de sus estudiantes, pues es a partir de ellas orienta y guía su trabajo para realizar las actividades adecuadas que les ayuden de forma positiva a los estudiantes en su crecimiento, pero también conocer las propias pues a partir de ellas puede exigir a sus estudiantes lo que él o ella le demuestra a sus educandos. También es esencial que el docente tenga claro cuál es su intención y su objetivo al realizar la actividad lúdica, pues dependiendo de ello el niño obtiene resultados trascendentales o por el contrario no aprovecha el aprendizaje que puede obtener a través de la actividad planteada por la maestra, siguiendo con Isaacs (2009) el autor sostiene que “Se necesita desarrollar la virtud de fortaleza, porque el niño necesita la experiencia de haberse esforzado en algo que sabe hacer, y conseguir lo que se ha propuesto, para aprender a confiar” ( pg 106), es decir que el docente siempre debe mostrar buenas actitudes y que todo se puede cumplir con los objetivos propuesto pues él es el guía del estudiante y quien le muestra la fortaleza y el esfuerzo de seguir adelante; por ello se construye dicha fortaleza entre ambos. El bueno ejemplo y la buena intervención por parte del docente hará buenos estudiantes, buenos seres humanos que si pueden lograr grandes cosas con esfuerzo y fortaleza.

Rivera (S.F) afirma que el profesor debe potencializar el sentir, es decir emociones y sensaciones, al igual que su acción debe estar referida a dar la posibilidad de experimentación y de creatividad; es decir que el rol docente debe incluir dichos aspectos



para que sus estudiantes tengan una educación integral, igualmente la UNESCO (2012) plantea que "Los profesores entre muchos factores mantienen a los niños en la escuela e influyen en el aprendizaje. Ellos ayudan a los estudiantes a pensar críticamente, procesar información de varias fuentes, trabajar cooperativamente, a abordar los problemas y tomar decisiones informadas", es decir que los docentes son agentes que influyen en los niños y en el colegio, pues son ellos los que enseñan a pensar de forma crítica, a procesar la información que se capta, a solucionar los problemas, a tener trabajo cooperativo y a tomar las mejores decisiones.

Añadiendo a los anteriores párrafos, el rol docente está definido desde la posibilidad que tiene el maestro para acercarse a los niños de una forma divertida y diferente y así conocerlos integralmente para saber que necesita cada infante. De manera que se vuelva una guía y ejemplo de los niños para ayudarlos en su proceso de aprendizaje superando sus obstáculos y potencializando sus fortalezas y además como dice Isaacs (2008) "El profesor comprensivo reconoce distintos factores que influyen en los sentimientos o en el comportamiento de una persona, profundiza en el significado de cada factor y en su interrelación y adecúa su situación a esa realidad"( pg 40) en otras palabras el docente es consciente de los sentimientos y comportamientos del estudiante, los analiza y así ayuda a encontrar una solución.

Cabe resaltar también que no se es mejor docente el que sepa más de alguna materia específica, es más importante las herramientas adecuadas para una buena enseñanza; como dijo Baruto (2009) en el II Congreso Iberoamericano y V Nacional por una educación de calidad "Un docente no tiene que ser el que más sepa o domine un área del conocimiento específica, pues es más vital que cuente con herramientas didácticas al servicio de transmitir y

enseñar. Si el cuerpo docente logra sincronizar ese aspecto y hacerlo parte de la cultura institucional, sin duda los resultados serán mejores”. Con ello el autor quiere decir que el rol docente debe ser integral y debe transmitir y enseñar conocimientos para que así los alumnos puedan desenvolverse en la sociedad, añadiendo a esto la UNESCO (2012) sostiene que para una educación de calidad, “el docente debe ofrecer la esperanza y la promesa de un mejor nivel de vida, sin embargo no puede haber una educación de calidad sin docentes competentes y motivados” en otras palabras no hay educación de calidad si no se cuenta con docentes comprometidos a educar personas y a mejorar el mundo.

Por otra lado, también es pertinente decir que un buen docente es quien se acerca a los niños interviniendo en sus actividades diarias, es decir es el que logra volverse parte de la vida de ellos y los deja explorar para que se planteen interrogantes, de manera que de ellos puedan salir las respuestas, esto lo ratifica De Zubiria (2009) en el II Congreso Iberoamericano y V Nacional por una educación de calidad, quien dice que “Los buenos docentes son los que impactan el corazón y forman de manera integral. Tienen una alta intencionalidad y generan curiosidad e interrogantes que los aprendices hacen sin miedos”, por ello en definitiva el buen docente es quien deja ser a los niños ellos mismos, los deja explorar su entorno, y sobre todo quien les toque el corazón y los marque en su crecimiento. Además de lo anterior la UNESCO (2012) también afirma que todo educador debe “Tener un soporte para su profesión docente que significa proporcionar una formación adecuada, el desarrollo profesional continuo, y la protección de sus derechos”, es decir, los docentes deben proporcionar una formación de calidad, tener siempre un continuo desarrollo profesional brindándoles lo mejor a sus estudiantes pero así como ellos también dan a otros a ellos se les protegen sus derechos.

Siguiendo con los párrafos anteriores y a Isaacs (2008) quien afirma que “la alegría de los estudiantes, en parte, será porque los profesores se basan continuamente en los puntos fuertes de sus alumnos, estimulándolos de acuerdo con sus cualidades y capacidades,” (pg. 108) ya que la alegría hace que el docente refuerce los puntos fuertes de los niños motivándolos para ser cada día mejor. Le aporta, que el docente siempre debe estar alegre pues esa emoción motiva a los niños hacer mejores estudiantes y mejores personas; sin embargo también es importante mencionar que el mismo autor sostiene que “se trata de ser realistas y buscar los medios para superar las dificultades, aprovechar lo positivo y ayudar a los demás hacer lo mismo”(pg. 30) esto porque el docente siempre debe ser realista y positivo para hacer que sus estudiantes superen las dificultades y ayuden a los otros a superarlas. El docente, es un mediador que ayuda a sus estudiantes a afrontar y superar las dificultades que ellos tienen a lo largo del crecimiento.

### **Antecedentes investigativos**

Al realizar esta investigación, la autora de este trabajo, dentro de su marco teórico y búsqueda de literatura indagó sobre otros estudios relacionados con el juego y encontró información útil para complementar la investigación.

En un primer momento el artículo de la revista Educación Educadores de la Facultad de educación de la Universidad de La Sabana, titulado “El placer y el displacer del juego espontáneo infantil” escrito por Javier Abad Molina. Este artículo investigativo acerca al lector a una definición del juego, además menciona los beneficios de éste en los niños, el porqué es importante en los niños y cómo la acción educativa es significativa dentro del juego, eso haciendo referencia a que dicha acción se transforma en conocimientos entre pares (niños) y los ayuda a expresarse sus sentimientos y su crecimiento integral, finalmente

menciona como el juego puede ser un placer o no serlo para los menores. Los resultados que obtuvieron dicen que a través del juego los niños desarrollan el placer de ser, es decir es ser ellos mismos sin importar el que dirán los otros.

Seguido al anterior, se encontró otro artículo llamado “el juego en la infancia” escrito por Manuel Zorilla, donde expone, sobre las áreas o etapas por las cuales pasa el ser humano y cómo el juego le aporta al desarrollo de estas etapas al ser humano, sobre todo en la infancia; tomó como partida lo psicológico y lo biológico que compone a la persona, aclara la definición del juego según la psicología y la biología y finalmente resalta la importancia de que los niños conozcan su entorno a partir del juego. Esta investigación arrojó que el juego potencializa y desarrolla la creatividad, la exploración, la imaginación además de ser una manera de lograr un aprendizaje significativo y tener un tiempo para ser feliz.

En un tercer momento, se encontró otro antecedente, que tiene como título Educación preescolar: Entre la expresión y el juego como medios de formación integral, escrito por Leonardo Rivera. Él menciona la importancia de reflexionar junto con los niños al ejecutar un juego específico, en términos de preguntarse sobre los roles que ocupan, los acuerdos, los materiales que se utilizan. Desde la mirada del docente debe ajustar las actividades o el mismo juego al contexto real de los niños. El autor nos acerca a una definición de juego y a un sinónimo de éste que es la lúdica, y como el juego forma integralmente a los niños en la primera infancia. Los resultados de esta investigación, muestran la importancia del rol docente pues este es el que orienta y guía al niño en dicho proceso.

En cuarto momento se halló un artículo llamado el juego como eje articulador de las actividades, escrito por María del Pilar Muñoz; la autora en su artículo menciona que las teorías que soportan el juego son el medio por el cual se puede dar un aprendizaje significativo en los niños, expone algunos tipos de juegos, los beneficios que tiene este para

los niños y finalmente muestra cómo se puede articular el juego con las actividades pedagógicas que proponen las docentes. La investigación arrojó como resultado que entre más concientizadas estén las docentes de su rol dentro del juego, éste será más efectivo.

Como se muestra en las investigaciones anteriores la información encontrada es referente al juego simbólico, a los diferentes juegos y a la importancia del juego en la infancia y no se reportan indagaciones sobre cómo es el rol del docente al proponer juegos simbólicos y cómo al plantear juegos simbólicos se desarrollan habilidades sociales en las estudiantes de preescolar, asunto que cobra mucha importancia en la educación inicial que se imparte hoy en día, ya que esta se preocupa por una enseñanza-aprendizaje de calidad donde el niño a través de diferentes actividades como el juego simbólico se le da la posibilidad de desarrollar grandes habilidades y entre ellas las sociales y cómo a partir de dicha actividad el docente puede ser activo dentro de las acciones que realizan los niños para así potencializar los aspectos a mejor que tiene cada estudiante.

### **Marco metodológico**

Esta investigación tendrá un enfoque cualitativo, este enfoque se refiere a la utilización de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de carácter investigativo. Es un diseño descriptivo que se refiere a la información que se recoge sin alterar o hacer cambios en el entorno y tienen una interacción con grupos de personas (Sampieri 2010).

### **Instrumentos de recolección de información**

En cualquier investigación es necesario recolectar la información para encontrar lo que el investigador desea indagar, por ello para esta investigación es necesario recurrir a documentos en los cuales se pueda registrar lo que se observa y así poder obtener resultados para, quizás, una próxima investigación.

Los documentos que se utilizarán para recoger la información necesaria dentro de la investigación permiten encontrar datos para describir y determinar las características del rol docente al proponer juegos simbólicos.

De acuerdo a lo anterior, en esta investigación se usaron cuestionarios ya que le permite a la investigadora recoger la información necesaria, en estos se plantearán las preguntas con las cuales se obtendrá la información relevante; las entrevistas se usaron ya que permiten tener contacto directo con los sujetos de la investigación, consisten en un diálogo entre el investigador y el o los entrevistado (s) puede ser libre o con preguntas establecidas. Se considera relevante realizar grupos focales, que tienen como objetivo retomar algunos interrogantes que surgieron luego de aplicar y analizar las respuestas de las encuestas por parte de las docentes; es importante realizar este grupo focal pues es pertinente un encuentro posterior con las docentes para continuar comprendiendo algunas de las respuestas obtenidas a través de los comentarios y así establecer cómo las docentes conciben el rol docente al proponer juego simbólico, es una herramienta donde el investigador profundiza ideas que las docentes arrojan y pueden ser un aporte significativo para la investigación.

Estos instrumentos fueron escogidos pues dentro del enfoque cualitativo es necesario describir lo que se observó en el trabajo de campo y así explicar de manera detallada lo que se encontró en dicho ambiente, pues en este se interviene directamente con los sujetos que están en el contexto donde se desarrolla la investigación.

## Propuesta metodológica

<b>PROPUESTA METODOLÓGICA</b>			
<b>INVESTIGACIÓN: El rol docente y el juego simbólico</b>			
<b>Etapa</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Documentos de verificación</b>
<b>Preparación y alistamiento</b>	1. Establecer una problemática a investigar	1. Revisar la experiencia en las diferentes Practicas	1. Portafolio práctica.
	2. Formular la pregunta problema	2. Indagar sobre lo que se quiere investigar partiendo del interes	2. Documento general
	3. Establecer Objetivos	3. Retomar la pregunta problema y revisión Marco Teórico.	3. Documento general
	4. Plantear la justificación	4. Preguntarme el porque de la investigación.	4. Documento general
	5. Construir marco teórico	5. Revisión autores y Bibliografía.	5. Fichas y documento general.
	6. Construir marco metodologico	6. Indagar sobre la metodologia de la investigación.	6. Documento general
	7. Establecer antecedentes investigativos	7. Leer artículos investigativos referentes al tema.	7. Documento general
	8. Describir contexto institucional	8. Leer PEI de la institución.	8. Documento general
	9. Establecer instrumentos de recolección de la información.	9. Leer artículos investigativos referentes al tema.	9. Documento general
	10. Selección de las categorías de analisis.	10. Revisión del Marco teorico-Definición de las categorías.	10. Documeno general.
<b>Implementación y seguimiento</b>	1. Revisar del marco teórico	1. Leer y complementar el marco teórico	1. Documento general.
	2. Aplicar cuestionarios	2. Visitar el contexto para aplicar los cuestionarios.	2. Cuestionarios y documento general
	3. Registrar lo observado	3. Observar el juego simbólico en las diferentes aulas del preescolar.	3. Diarios de campo
	4. Realizar entrevista en grupo focal	4. Establecer fecha, hora y reunión de la entrevista con las docentes.	4. Grabaciones y documento general.
<b>Cierre y socialización</b>	1. Entrega del documento con marco teorico, metodologia, objteivos y planteamiento del problema	1. Ajustes finales al documento	1. Documento general
	2. Ajustar investigación según observaciones hechas por el lector	2. Ultimos ajustes	2. Documento general
	3. Sustentar el trabajo final de grado.	3. Presentación a docentes, lectores de tesis y estudiantes la investigación realizada.	3. Documento general y presentación.





*Categorías de análisis*

<b>CATEGORIA</b>	<b>SUBCATEGORÍAS</b>	<b>DEFINICIÓN</b>
Rol del docente	<b>Observador</b>	Mirar atentamente el desarrollo de la actividad y el actuar de los estudiantes
	<b>Guía</b>	Es aquel que sugiere posibilidades de juego a los estudiantes en una actividad.
	<b>Acompañante</b>	Es la capacidad de mediación del docente en el desarrollo del juego de las niñas.
	<b>Intervención</b>	Es la capacidad de mediación del docente en el desarrollo del juego de las niñas.
Juego simbólico	<b>Juego de roles</b>	Juego donde los niños tienen un papel que desempeñar imitando un conducta observada anteriormente.
	<b>Juego de reglas</b>	Juego donde los niños establecen las reglas o tienen las reglas impuestas.
	<b>Juego espontáneo</b>	Es el que crea el niño

**Contexto**

Esta investigación se realizó en el colegio Gimnasio Femenino, institución privada con una educación diferenciada, solo de un género ; se caracteriza porque la educación que allí se imparte está centrada

en la persona humana, de manera que las estudiantes sean capaces de vivir en la comunidad, aportando lo suyo para el bien de la comunidad. Esta educación humaniza y personaliza al ser humano; ya que plantean promover la excelencia en la formación integral de las estudiantes, esto lo logran a través de los valores como la honestidad, el respeto, la responsabilidad y la amabilidad, finalmente buscan que sus estudiantes presten al servicio de los demás sus conocimientos y sus dones con la calidad humana que caracteriza a la institución.

Teniendo en cuenta la educación que imparte dicha institución, es pertinente mencionar su visión y misión con el fin de conocer un poco más del Gimnasio Femenino y cómo educan allí a sus estudiantes.

Para efectos de esta investigación se trabajó con 3 docentes del nivel de preescolar, dichas maestras son titulares en sus respectivos niveles (pre-Montessori, Montessori y transición), cada una de ellas se desarrolla en diferentes espacios académicos como matemáticas, lenguaje, inglés, etc. Cabe mencionar que cada una de las profesionales firmó el consentimiento informado de participación en esta investigación.

### **Misión**

Es la excelencia en la formación académica y personal de mujeres, con énfasis en valores y responsabilidad social, en un ambiente con calidad humana.

### **Visión**

Es ser reconocidos por formar líderes competentes, reflexivos y críticos con responsabilidad social y ecológica para asumir los retos de un mundo multicultural y en constante cambio.

Teniendo en cuenta que dicha investigación se va a realizar en preescolar, es pertinente hablar un poco sobre dicho nivel.

En el área de preescolar, del Gimnasio femenino, se encuentran 109 niñas que están divididas en pre-Montessori, Montessori y transición, en los cuales hay 2 o 3 salones por nivel. A estas niñas las acompañan 11 docentes que se desempeñan en diferentes disciplinas como educación física, matemáticas, inglés, maestra titular, entre otras.

Las estudiantes tienen una jornada de 6:50 am a 3:20 pm. Durante este tiempo hay un descanso a las 9:00 am que es para tomar onces y otro que es el almuerzo a las 11:45 am. Dependiendo del salón tienen un horario diferente cada día el cual deben seguir; en dicha sección trabajan en potencializar las dimensiones del desarrollo pero también trabajan sobre las unidades de indagación del programa IB<sup>1</sup>, estas unidades consisten en establecer una temática diferente en cada bimestre, dichas temáticas se conectan entre ellas mismas y con la experiencia de las estudiantes. En cada asignatura o espacio académico trabajan la unidad de indagación de diferente manera pero siempre conectado al gran objetivo de la unidad.

### **Análisis de datos**

Para lograr un análisis de datos es necesario tener en cuenta: a) cómo fue el acceso al campo, es decir cómo se logro la intervención en el campo de acción, b) la selección de docentes, es decir establecer con cuales docentes iba a trabajar, c) las situaciones que fueron observadas, d) las estrategias de recogida y registro de datos, que documentos se utilizarían para registrar la información y e) el análisis de datos. También es necesario anexar algunos textos con los datos recogidos y utilizados, aportando de ese modo, las fuentes que guiaron la investigación y de las cuales se obtuvieron conclusiones que se ofrecen en el informe. (Ceballos, Herrera. 2009. p 417).

---

<sup>1</sup> Bachillerato Internacional.

El reporte de esta investigación se identifica con lo mencionado anteriormente pues los resultados de esta investigación se dan a conocer en una matriz donde se describe la categoría, las subcategorías, el documento que se utilizó para recoger la información y las respuestas o lo que se obtuvo de la observación.

Para lograr describir, analizar y e interpretar los resultados de esta investigación se categorizó la información e incluye un análisis de cuestionarios, diarios de campo, grupo focal.

A continuación se da a conocer la matriz tal como se describió con anterioridad

#### Matriz Nro. 1. Categorías de análisis

Categorías	Instrumentos	Preguntas	Respuestas
<b>Rol docente</b> (guía, acompañante, observador, intervención y mediador)	<b>Cuestionarios</b>	1. ¿Cuál de estos cree que es su papel cuando propone el juego simbólico en sus estudiantes?	<b>Profesora #1:</b> Observador, guía y mediador. <b>Profesora #2:</b> Observador, se puede tomar una posición de observador para evidenciar debilidades <b>Profesora #3:</b> Observador y guía.

		<p>2. ¿Cómo es su rol al proponer juego simbólico?</p>	<p><b>Profesora #1:</b> Observador y mediador.</p> <p><b>Profesora #2:</b> Esta puede tener varios roles, también ayudo a interactuar a las niñas con mayores dificultades para trabajar en equipo. El rol del maestro debe ser objetivo, en algún momento pasa de observador a guía.</p> <p><b>Profesora #3:</b> Siempre observando y acompañando.</p>
	<p><b>Diario de campo</b></p>	<p>1. ¿Cómo es el rol docente durante el desarrollo del juego simbólico propuesto?</p>	<p><b>Profesora #1:</b> la docente responde las preguntas que tienen las estudiantes frente a la actividad que realizan y su rol es de acompañamiento hacia las estudiantes mientras ellas desarrollan la actividad; La docente tiene un rol de observadora y mediadora pues durante toda la actividad estuvo con cada grupo interactuando con ellas. A las estudiantes las escuchó y les dio ideas para que su juego fuera más interesante. La docente</p>

		<p>tiene una actitud abierta a las propuestas que les surge a las estudiantes durante la actividad.</p> <p><b>Profesora #2:</b> Interpreto que la docente fue acompañante de las estudiantes; y por la poca interacción de ella con las estudiantes generó una actividad corta; las docentes que conforman el preescolar acompañaron el pasar del recreo de las estudiantes pero no a las estudiantes mismas</p> <p><b>Profesora #3:</b> Se puede interpretar que la docente tiene un rol de guía hacia a las estudiantes mientras que ellas realizan su juego; el único rol que tienen las docentes durante la actividad es ser guías de las estudiante y no acercarse a ellas e indagar que están construyendo/realizando.</p>
	<p>2. ¿Qué tipo de interacción hay entre la docente y las estudiantes durante el</p>	<p><b>Profesora #1:</b> Las interacciones que hubo fueron las indicaciones referidas a como se iba a</p>

		juego simbólico?	<p>desarrollar la actividad y las reglas dadas por la profesora y cuando las estudiantes invitaban su juego a la docente.</p> <p><b>Profesora #2:</b> Las interacciones fueron la motivación hacia las estudiantes y luego el vinculo de las estudiantes hacia la docente.</p> <p><b>Profesora #3:</b> La única interacción que hubo fue netamente de las instrucciones dadas por la docente.</p>
	<b>Grupo focal</b>	<p>1. ¿Se podría definir al maestro como mediador?</p> <p>¿Qué significa ser mediador?</p>	<p><b>Profesora#1:</b> Si, siempre debe estar presente y se convierte en observador.</p> <p><b>Profesora#2:</b> Si, depende del espacio.</p> <p><b>Profesora#3:</b> Claro, dependen de las estudiantes, el espacio y el tiempo, en algún momento pasa a ser observador.</p>

<b>Tipos de juegos</b> ( juego de roles, de reglas y espontaneo)	<b>Cuestionarios</b>	1. ¿Usted le da importancia al juego simbólico en la primera infancia?	<p><b>Profesora#1:</b> Si, pues a través de este se conocen aspectos importantes socios afectivos en el niño.</p> <p><b>Profesora#2:</b> Es importante, el juego simbólico beneficia al niño en representar situaciones reales o imaginarias, desarrolla el lenguaje, contribuye a su desarrollo emocional y desarrolla un juego colectivo y con reglas.</p> <p><b>Profesora#3:</b> Los niños a través del juego expresan sentimientos, temores e inquietudes.</p>
		2. ¿Para usted es importante promover el juego en la primera infancia? ¿Por qué?	<p><b>Profesora#1:</b> Si, ayuda a las niñas a crear lazos con sus compañeras y personas que las rodean.</p> <p><b>Profesora#2:</b> Es darle la oportunidad al niño de ser creativo, a través de él le permite asimilar más fácil el mundo que los rodea.</p> <p><b>Profesora#3:</b> El juego es fundamental para la socialización de niño.</p>



		<p>3. ¿Para usted qué es el juego simbólico?</p>	<p><b>Profesora#1:</b> Es la capacidad que tiene un niño de crear situaciones tanto reales como ficticias.</p> <p><b>Profesora#2:</b> Es la capacidad de representar situaciones, estimular el lenguaje y desarrollar habilidades sociales.</p> <p><b>Profesora#3:</b> El juego simbólico es como un espejo interior del niño.</p>
	<p><b>Diario de campo</b></p>	<p>1. ¿Qué tipos de juego desarrollan las estudiantes dentro del juego simbólico?</p>	<p><b>Profesora#1:</b> Las niñas en grupos iban a diferentes estaciones donde había peluches, fichas con diferentes figuras geométricas, juguetes y la biblioteca del salón, ahí podían jugar de diferentes maneras e intercambiar role, el contexto es en el aula de clases que se dispuso para la actividad.</p> <p><b>Profesora #2:</b> Es importante, el juego simbólico beneficia al niño en representar situaciones reales o imaginarias, desarrolla el lenguaje,</p>

			<p>contribuye a su desarrollo emocional y desarrolla un juego colectivo y con reglas.</p> <p><b>Profesora #3:</b> Estudiantes debían rotar por tres estaciones cuando se cumplía el tiempo, dicho tiempo estaba marcado por un reloj temporizador que al sonar debían cambiar de estación, por lo tanto surgieron juego de roles y de reglas.</p>
	<b>Grupo focal</b>	<p>1. ¿Qué beneficios le trae al niño jugar</p>	<p><b>Profesora#1:</b> Lo socio afectivo, conoces a los estudiantes, su entorno y su forma de ser.</p> <p><b>Profesora#2:</b> Desarrolla la creatividad y el docente conoce integralmente a las estudiantes.</p> <p><b>Profesora#3:</b> Los social es vital, trabajo en equipo, asumir roles, llegar acuerdos.</p>

		<p>2. ¿Cuáles aspectos del área socio afectivo se generan en el niño cuando juega?</p>	<p><b>Profesora#1:</b> Todos, el con el yo con yo, yo con mis compañeros, y sentimientos que expresan a través del juego.</p> <p><b>Profesora#2:</b> La respuesta de la pregunta anterior también contestas esta.</p>
		<p>3. ¿Se puede diferenciar el juego social y habilidades sociales? ¿Cuáles son las características de cada uno?</p>	<p><b>Profesora#1:</b> Si, juego social es como yo soy con los demás, soy líder.</p> <p><b>Profesora2:</b> Si, totalmente claro, se puede observar las dificultades pero también sus fortalezas.</p>
		<p>4. ¿En qué momento se podría decir que el juego simbólico es ficticio? De un ejemplo.</p>	<p><b>Profesora#1:</b> Si, la ficción esta en el límite con la realidad.</p> <p><b>Profesora#2:</b> Si, en cualquier momento del juego simbólico sin darse cuenta se puede volver ficticio.</p>

		5. ¿Cómo se concibe la creatividad en el juego?	<p><b>Profesora#1:</b> Todo lo que se inventan y crean. La iniciativa de una la cogen todas. Imaginario-realidad.</p> <p><b>Profesora#2:</b> Es un hilo conductor del cual salen ideas e ideas con las cuales pueden jugar horas y retomarlos en otro momento.</p>
		6. ¿En el juego solo se aprende?	<p><b>Profesora#1:</b> No, este es una herramienta.</p> <p><b>Profesora#2:</b> No, hay aprendizajes conscientes e inconscientes.</p>

Luego de mostrar la anterior matriz se procederá a describir el análisis de las categorías seleccionadas en esta investigación.

### **Categoría rol docente**

De las respuestas dadas por las profesoras se puede inferir o determinar que las docentes encuestadas y observadas optan por un rol de observador y mediador, éste para ellas depende de las estudiantes, del espacio donde se desarrolle la actividad y del tiempo con el que cuentan para su ejecución, como menciona Isaacs, es necesario que haya una presencia atenta y predispuesta del docente pues ésta favorece y estimula al pequeño a que se concentre en la exploración del juego; dicha atención se puede dar a través de una función que tiene el maestro y es ser observador del juego del niño. (Isaacs 2008)

También se puede decir que las docentes siempre incentivan el trabajo en equipo, la relación entre las niñas y la forma en que las invitan a realizar diferentes juegos donde ellas tengan en cuenta las

dificultades y fortalezas de cada una, por ello como sostiene Isaacs, el docente debe ser creativo y proponer a sus estudiantes actividades diferentes donde los mismos niños tengan la oportunidad de desarrollar diferentes herramientas o habilidades dentro de su crecimiento físico, intelectual, psicológico y biológico (Isaacs 2008). Todo lo anterior se evidencia en el juego que realizan las estudiantes, en el cual las docentes no intervienen en el juego de las infantiles, lo hacen desde la observación donde implícitamente están desarrollando en ellas el área social la cual les ayuda a construir una perspectiva de los social.

En segundo lugar, se puede evidenciar que las docentes mencionan otros roles como guía, acompañante y un rol de ayuda a las estudiantes para construir en grupo el juego simbólico, sin embargo a la hora de demostrarlo en la práctica se observa que este rol se centra en una observación de vigilancia para evitar accidentes y para adelantar trabajos propios de lo administrativo como llenar agendas, contestar notas a los padres de familia y tener conversaciones con sus pares. Como dice Isaacs es importante que el profesor se preocupe por su propio quehacer pedagógico y haga las acciones acordes lo que se está realizando dentro del aula y haga una auto reflexión de lo que acontece en los espacios escolares, sobre todo en los juegos simbólicos que propone. (Isaacs 2008)

Además de lo anterior, durante la investigación también se observó las interacciones que tenían las docentes con las estudiantes, de ello se puede evidenciar que las maestras tuvieron poco contacto y escucha hacia sus estudiantes durante el juego simbólico que le proponen a las estudiantes, sin embargo las docentes sí se preocupan por motivar a las alumnas para que desarrollen este tipo de juego y saquen de él los mejores aprendizajes, como lo ratifica la UNESCO(2012) los docentes son agentes que influyen a los niños pues son ellos los que enseñan a pensar de forma crítica, a procesar

la información que se capta, a solucionar los problemas, a tener trabajo cooperativo y a tomar las mejores decisiones, por esto es significativo que las docentes se integren al juego de los niños y sean parte de él para guiarlos y entender el mundo que los rodea.

Finalmente se puede observar que las docentes se centran en conocer a sus estudiantes y su interacción, su desempeño en el trabajo en grupo y quien es cada infante, además también se evidencia que quieren educar a las estudiantes de manera integral, por ello como afirma De Zubiría los buenos docentes son los que impactan el corazón y forman de manera integral. Tienen una alta intencionalidad y generan curiosidad e interrogantes que los aprendices hacen sin miedos.

### **Categoría juego simbólico**

Por otro lado, las docentes definen el juego como lo plantea Piaget, es una herramienta con la cual el ser humano desarrolla habilidades, experimenta para aprender del mundo y de sí mismo. Sin embargo allí se presenta una contradicción en sus argumentaciones pues como se mencionó en el párrafo anterior para ellas constituye un aprendizaje meramente social, lo que deja de lado la inclusión de otras destrezas o aprendizajes. Posiblemente porque teóricamente pueden tener la claridad del concepto, pero a la hora de llevarlo a la práctica no se evidencia.

También, se evidenció que las docentes definen el juego simbólico como la capacidad que tienen los niños de crear situaciones reales o ficticias, es decir que las docentes se limitan solo a la representación de algo que ellos crean pero en esté también los niños logran conocer y adaptarse al mundo que los rodea. Frente a esto Piaget, quien define el juego simbólico como el juego donde los niños y niñas imitan la conducta de otros interpretando roles diferentes que los van a identificar poco a poco, también es relevante ya que permite la creatividad, la resolución de problemas y reconocer

propiedades físicas de objetos, este último asunto es el que las profesoras no nombran en las respuestas dadas o no ponen en práctica al proponer este tipo de juego dentro del aula.

De la matriz se puede analizar que las docentes sí le dan importancia y sí promueven el juego en general, en especial el juego simbólico, pero al dar las razones de usarlo ellas se inclinan más por el aspecto social, lo que deja de un lado otros aspectos importantes que desarrollan las estudiantes, como dice Zorrilla el juego desarrolla aprendizajes en el área cognitiva, las destrezas, actitudes y afectos pero sobre todo hace que los niños conozcan los valores aplicándolos y adquiriéndolos en su vida diaria por ello el juego debe ser puro, libre y con un límite de tiempo. (Zorrilla 2008)

Añadiendo a lo anterior, se hace evidente que al indagar en las docentes qué beneficios trae el juego se remiten a la dimensión social del ser humano, esto se vuelve recurrente durante todo el análisis anterior por ello se puede decir que ellas tienen una mirada muy particular desde el enfoque social; tal vez desconociendo que el juego permite que las estudiantes sean conscientes y adquieran herramientas y habilidades que les ayudan a comprender, solucionar un problema, lo que se debe tener en cuenta a la hora de tomar decisiones para cualquier situación que se les presente en la vida; con dichas habilidades, ellas se vuelven seres autónomos conscientes de la importancia de pensar antes de actuar.

Siguiendo con lo anterior, se hace fundamental que el docente sepa qué quiere hacer a través del juego, es decir debe tener clara su intención y su objetivo, en dicha información recolectada se hace evidente que las docente proponen el juego y afirman que en este solo se aprende pero no establecen un objetivo claro a desarrollar, por esto Huizinga ratifica que el juego tiene características que lo hacen fundamental para la construcción del ser humano como sujeto social y cultural, entre ellas la libertad y la gratuidad, es decir que desde la sociología y antropología el juego hace parte fundamental del ser

humano pues le permite construirse como sujeto social y cultural, desarrollando la libertad y la gratitud, entendiendo la libertad como una valor que tiene todo ser humano que lo hacer ser libre de su aprendizaje y exploración; y gratitud como la satisfacción que el niño tiene gracias a las grandes posibilidades, herramientas y demás aspectos necesarios que les da la docente para adquirir aprendizajes nuevos. (Huizinga 1987)

Finalmente, se puede analizar que las maestras dentro del juego simbólico proponen diferentes tipos de juegos, como el de roles, el espontaneo donde dan la libertad a las estudiantes de usar su creatividad e iniciativa para crear diferentes juegos a los propuestos como lo afirma Vargas (2003) hay varias clases de juegos como: los funcionales que son aquellos en los que se hace un auto conocimiento del esquema corporal que con lleva la exploración del medio, los de ficción donde se imitan roles o funciones, juegos de adquisición donde los niños comprenden el mundo que los rodea, lo anterior se hace evidente en las aulas de las docentes, sin embargo en el marco de la investigación se considera que se realiza una acción sin una intencionalidad, durante la práctica docente identifique juegos de ficción y esquema corporal teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado por Vargas (2003).

Para terminar, el juego simbólico permite que las estudiantes de preescolar sean conscientes de la realidad de su entorno, les ayuda a adquirir diferentes herramientas y habilidades que las ayudarán a convivir en sociedad.



## Conclusiones

- Las docentes propician el desarrollo social de las estudiantes, lo que evidencia un rol de mediador en el juego.
- Las estudiantes logran ir más allá de un juego simbólico, ya que a partir de éste crean otros como el juego de roles o el juego de reglas donde la creatividad se pone en juego.
- Dependiendo de los grados del preescolar el juego que propone la docente tiende hacer más simple o con diferentes grados de dificultad.
- Las docentes expresan una cosa y pero en la práctica se observa otra.
- Las docentes no intervienen en el juego simbólico de las estudiantes, se limitan a la observación.

## **Recomendaciones**

- Se recomienda que la auto reflexión del rol docente sea consciente y con el ideal de cambio en la práctica.
- De este trabajo investigativo la idea de profundizar más acerca de cómo las estudiantes ven a su maestra al proponer juegos simbólicos.
- Profundizar las percepciones e ideas que tienen las docentes frente al rol que asumen en el juego simbólico.

## Referencias

- Alcaldía Mayor de Bogotá (2010) Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito.
- Bokova, I. (2012) World Teachers' Day 2012: Take a stand for teachers. UNESCO. Recuperado el 3 de marzo del 2014, en: <http://www.unesco.org/new/en/unesco/events/prizes-and-celebrations/celebrations/international-days/world-teachersday/>
- Ceballos, A (2009) El informe de investigación con estudios de caso. Yucatán, México: Universidad Anáhuac.
- Chaux, E; Lleras, J; Velásquez, A.M (2004) Competencias ciudadanas: Delos estándares al aula una propuesta de integración en las áreas académicas.
- Diseño curricular para la Educación Infantil ( 2008)
- Duran, S (2008) Creencias acerca del juego y el juguete en estudiantes de primer semestre de la licenciatura en Educación Infantil de la Universidad Pedagógica Nacional. ED: Intinerrio educativo.
- Elkonin, D. (1985) Psicología del juego. Madrid: Visor Distribuciones.
- II congreso Iberoamericano y V nacional por una Educación de Calidad (2013) El conocimiento no es todo a la hora de educar.
- Isaacs, D (2008) El trabajo de los profesores, virtudes en los educadores: Justicia-comprensión-optimismo. Navarra, España: EUNSA
- Majem, T, Odena, p (2001) Descubrir jugando. Pgs 32-35.
- Molina, J (2008) El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil. Revista de Educación Educadores,167-187.
- Moyles, J (1999) El juego en la educación infantil y primaria. Ediciones Morata: Madrid

Labinowicz, Ed ( 1980) Introducción a Piaget: Pensamiento, aprendizaje, enseñanza.

Vargas, P. (2003) El juego como eje articulador de las actividades pedagógicas, Universidad de La Sabana, Bogotá, Colombia.

Velasquez, J (2008) Libros: Ambientes lúdicos de aprendizaje diseño y operación. Capítulo: Él juego visto desde diferentes perspectivas teóricas.

Zorilla, M (2008) El juego en la infancia. Revista Educación Educadores, 544-549

## Anexos

### Anexo 1

#### Cuestionarios



#### Investigación:

"el juego simbólico en la primera infancia"

#### Cuestionario

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo y su objetivo es establecer como es el rol docente al ejecutar el juego simbólico en las docentes de preescolar del Gimnasio Femenino.

Fecha: Febrero 28 / 2014

Docente del grado: Montessori 01-VIII

Profesora # 1

¿Usted le da importancia al juego en la primera infancia? ¿Por qué?

Si, pues a través de este se conocen aspectos importantes sociopersonales en el niño.

¿Para usted es importante promover el juego en la primera infancia? ¿Por qué?

si, ayuda a los niños a crear lazos con sus compañeros y personas que la rodean.

¿Para usted que es el juego simbólico?

Es la capacidad que tiene un niño de crear situaciones tanto reales como ficticias.

¿Para usted es importante promover el juego simbólico en las estudiantes?

Si  No  ¿Por qué?

Desarrolla lenguaje, la imaginación,  
el liderazgo, trabajo en equipo.

¿Cuál de estos cree que es su papel cuando propone el juego simbólico en sus estudiantes?

Puede elegir más de una opción.

- Observador
- Guía
- Acompañante
- Todas las anteriores
- Otra

¿cuál? mediador

¿Cómo es su rol al proponer el juego simbólico?

observador y mediador



Universidad de  
La Sabana

Investigación:

"el juego simbólico en la primera infancia"

Cuestionario

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo y su objetivo es establecer como es el rol docente al ejecutar el juego simbólico en las docentes de preescolar del Gimnasio Femenino.

Fecha: Febrero 28 / 2014

Docente del grado: Claudia Pardo

Profesora # 2

¿Usted le da importancia al juego en la primera infancia? ¿Por qué?

Es importante, el juego simbólico beneficia al niño en representar situaciones reales o imaginarias, desarrolla el lenguaje contribuye a su desarrollo emocional. desarrolla un juego colectivo y con reglas.

¿Para usted es importante promover el juego en la primera infancia? ¿Por qué?

Es darle la oportunidad al niño de ser creativo, a través de el le permite asimilar más fácil el mundo que lo rodea.

¿Para usted que es el juego simbólico?

Es la capacidad de representar  
situaciones, estimula el lenguaje,  
desarrolla habilidades sociales,

¿Para usted es importante promover el juego simbólico en las estudiantes?

Si  No  ¿Por qué?

Después del juego se  
observa al niño espontáneo  
con sus fortalezas y debilidades <sup>A2</sup>

¿Cuál de estos cree que es su papel cuando propone el juego simbólico en sus estudiantes?

Puede elegir más de una opción.

- Observador
- Guía
- Acompañante
- Todas las anteriores
- Otra

¿cuál? se puede tomar una  
posición de observador por  
evidenciar debilidades y fortalezas.

¿Cómo es su rol al proponer el juego simbólico?

Este puede tener varias  
roles, también ayuda a  
interactuar a los niños con  
mayores necesidades sociales  
y dificultades para trabajar en  
equipos  
el rol del maestro debe ser  
objetivo, en algún momento pasa  
de observador a guía.





## Investigación:

"el juego simbólico en la primera infancia"

## Cuestionario

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo y su objetivo es establecer como es el rol docente al ejecutar el juego simbólico en las docentes de preescolar del Gimnasio Femenino.

Fecha: 20/02/2014Docente del grado: Transición 02Profesora # 3

¿Usted le da importancia al juego en la primera infancia? ¿Por qué?

Las niñas a través del juego expresan sentimientos, temores e inquietudes.

¿Para usted es importante promover el juego en la primera infancia? ¿Por qué?

El juego es fundamental para la socialización del niño

¿Para usted que es el juego simbólico?

El juego simbólico es como un espejo interior del niño

¿Para usted es importante promover el juego simbólico en las estudiantes?

Si  No  ¿Por qué?

Es el momento de aprender a compartir, estimular el aprendizaje y ejercer diferentes roles.

¿Cuál de estos cree que es su papel cuando propone el juego simbólico en sus estudiantes?

Puede elegir más de una opción.

- Observador
- Guía
- Acompañante
- Todas las anteriores
- Otra

¿cuál?

¿Cómo es su rol al proponer el juego simbólico?

Siempre acompañando y observando.

## Anexo 2

## Consentimiento Informado

**CONSENTIMIENTO INFORMADO****Participación en la investigación (El juego y el rol docente)**

***La información presentada a continuación describirá el estudio y el papel que usted tendrá como participante. Por favor, lea cuidadosamente y no dude en preguntar en caso de tener interrogantes.***

Esta investigación es de gran importancia ya que pretenden indagar sobre las concepciones que tienen las docentes sobre el juego. Así mismo es necesaria la participación de las docentes en dicha investigación pues ellas son los sujetos fundamentales alrededor de la búsqueda del presente estudio que adelanta la autora. Además porque esta investigación es parte de su trabajo de grado para obtener el título de Licenciada en Pedagogía Infantil de La Universidad de La Sabana.

A usted se le comunicará cualquier hallazgo significativo que se desarrolle durante el curso de este estudio, y si tiene alguna pregunta con respecto a su participación o si en algún momento usted tiene preguntas como participante de la misma, puede ponerse en contacto con la asesora Del trabajo de grado: Mónica Guevara Jiménez, profesora de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana.

La información recolectada será confidencial y sólo será utilizada para el análisis de los resultados del estudio a los cuales usted tendrá libre acceso. Usted no será identificada en los registros o publicaciones que resulten de este estudio; para efectos del mismo se les asignará un código que permite mantener su anonimato.

YO Maria Victoria Otero G he leído y entendido este formato de consentimiento. Mis preguntas han sido contestadas a satisfacción. Doy mi consentimiento para participar en esta investigación.

Nombre completo: Maria Victoria Otero G.  
 Cédula de ciudadanía: # 51.609.851 de Boyacá.  
 Firma: Maria Victoria Otero G.  
 Fecha: \_\_\_\_\_

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

#### Participación en la investigación (El juego y el rol docente)

**La información presentada a continuación describirá el estudio y el papel que usted tendrá como participante. Por favor, lea cuidadosamente y no dude en preguntar en caso de tener interrogantes.**

Esta investigación es de gran importancia ya que pretenden indagar sobre las concepciones que tienen las docentes sobre el juego. Así mismo es necesaria la participación de las docentes en dicha investigación pues ellas son los sujetos fundamentales alrededor de la búsqueda del presente estudio que adelanta la autora. Además porque esta investigación es parte de su trabajo de grado para obtener el título de Licenciada en Pedagogía Infantil de La Universidad de La Sabana.

A usted se le comunicará cualquier hallazgo significativo que se desarrolle durante el curso de este estudio, y si tiene alguna pregunta con respecto a su participación o si en algún momento usted tiene preguntas como participante de la misma, puede ponerse en contacto con la asesora Del trabajo de grado: Mónica Guevara Jiménez, profesora de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana.

La información recolectada será confidencial y sólo será utilizada para el análisis de los resultados del estudio a los cuales usted tendrá libre acceso. Usted no será identificada en los registros o publicaciones que resulten de este estudio; para efectos del mismo se les asignará un código que permite mantener su anonimato.

Yo Claudia Pacheco he leído y entendido este formato de consentimiento. Mis preguntas han sido contestadas a satisfacción. Doy mi consentimiento para participar en esta investigación.

Nombre completo: Claudia Pacheco  
 Cédula de ciudadanía # 35467083 de Bta  
 Firma: Claudia Pacheco  
 Fecha: Febrero 20/2014

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

#### Participación en la investigación (El juego y el rol docente)

**La información presentada a continuación describirá el estudio y el papel que usted tendrá como participante. Por favor, lea cuidadosamente y no dude en preguntar en caso de tener interrogantes.**

Esta investigación es de gran importancia ya que pretenden indagar sobre las concepciones que tienen las docentes sobre el juego. Así mismo es necesaria la participación de las docentes en dicha investigación pues ellas son los sujetos fundamentales alrededor de la búsqueda del presente estudio que adelanta la autora. Además porque esta investigación es parte de su trabajo de grado para obtener el título de Licenciada en Pedagogía Infantil de La Universidad de La Sabana.

A usted se le comunicará cualquier hallazgo significativo que se desarrolle durante el curso de este estudio, y si tiene alguna pregunta con respecto a su participación o si en algún momento usted tiene preguntas como participante de la misma, puede ponerse en contacto con la asesora Del trabajo de grado: Mónica Guevara Jiménez, profesora de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana.

La información recolectada será confidencial y sólo será utilizada para el análisis de los resultados del estudio a los cuales usted tendrá libre acceso. Usted no será identificada en los registros o publicaciones que resulten de este estudio; para efectos del mismo se les asignará un código que permite mantener su anonimato.

YO Maria Isabel Buendía he leído y entendido este formato de consentimiento. Mis preguntas han sido contestadas a satisfacción. Doy mi consentimiento para participar en esta investigación.

Nombre completo: Maria Isabel Buendía  
 Cédula de ciudadanía # 35460079 de Bogotá  
 Firma: M. Isabel Buendía  
 Fecha: 20/02/2014

### Anexo 3

#### Propuesta a la institución



**Febrero 17 del 2014**

**María Elvira Casas J**

**Trabajo de grado**

**Nombre del Proyecto:** El juego como herramienta de aprendizaje y enseñanza en la primera infancia.

**Tipo de Investigación:** Enfoque cualitativo y alcance descriptivo.

**Pregunta problema:**

1. ¿Cómo es el rol docente al proponer juegos simbólicos en las estudiantes de preescolar del Gimnasio Femenino?

#### **Objetivo general**

Identificar el rol docente al proponer juegos simbólicos en las estudiantes de preescolar del Gimnasio Femenino.

#### **Objetivo específico**

Establecer y describir las características del rol docente.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

MESES	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>SEMANAS</b>																				
<b>ACTIVIDADES</b>																				
<b>Visita Gimnasio Femenino</b>																				
<b>Recoger información</b>																				
<b>Recoger información y consolidar datos</b>																				
<b>Análisis de la información</b>																				
<b>Entrega final y sustentación</b>																				

Anexo 4

## Grupo focal



Universidad de  
**La Sabana**

### GRUPO FOCAL

**Fecha:** Abril 11 del 2014

**Nombre de la institución:** Gimnasio Femenino

**Investigadora:** María Elvira Casas

Este grupo focal tiene como objetivo retomar algunos interrogantes que surgieron luego de aplicar y analizar las respuestas de las encuestas por parte de las docentes; es importante realizar este grupo focal pues es pertinente analizar algunas de las respuestas obtenidas a través de los comentarios y así comprender cómo las docentes conciben el rol docente al proponer juego simbólico

1. ¿Qué beneficios le trae al niño jugar?
2. ¿Cuáles aspectos del área socio afectivo se generan en el niño al jugar?
3. ¿Se puede diferenciar el juego social y habilidades sociales? ¿Cuáles son las características de cada uno?
4. ¿En qué momento se podría decir que el juego simbólico es ficticio? De un ejemplo.
5. ¿Cómo se concibe la creatividad en el juego?
6. ¿En el juego solo se aprende?
7. Dentro del marco teórico de la investigación se tiene la siguiente definición del rol docente:  
“está definido desde la posibilidad que tiene el maestro para acercarse a los niños de una forma divertida y diferente y así conocerlos integralmente para saber que necesita cada



infante”; teniendo en cuenta dicha definición, ¿ Se podría definir al maestro como mediador?

¿Qué significa ser mediador?

8. Qué quiere decir la frase “espejo interior del niño”.

## Anexo 5

### Carta aprobación trabajo de grado



**GIMNASIO FEMENINO**

DP-75

Bogotá, 22 de noviembre de 2013

Señora  
**INGRID ANZELIN**  
 Coordinadora de Investigaciones  
 Facultad de Educación  
**UNIVERSIDAD DE LA SABANA**

Apreciada Señora:

En respuesta a su comunicación en donde nos solicita autorización para que nuestra exalumna **MARÍA ELVIRA CASAS**, lleve a cabo su trabajo de grado en nuestra institución, me es grato aprobar su petición.

Sin embargo, a fin de atender debidamente esta tarea cuya temática se alinea con el quehacer académico, es importante que la docente **Mónica Guevara** se comunique con **Gisela Toro López**, Directora de la Sección Preescolar, al PBX 6578420 extensión 164, celular 3203394476, para informar detalladamente el rol que el colegio tendrá en la ejecución de este proyecto.

Cordial saludo,

  
**MARCELA JUNGUITO CAMACHO**  
 Rectora

Graciela.

PBX: (57 1) 657 84 20 · Fax: (57 1) 657 84 45 · Av. Carrera 7a. No. 128 - 40  
 Bogotá, D.C. - COLOMBIA  
[www.gimnasiofemenino.edu.co](http://www.gimnasiofemenino.edu.co)



