



**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

***Análisis de situaciones de juego libre y acompañado  
en la edad preescolar***

**TESIS**  
para obtener el título de  
**LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

Presenta  
**Ana Karen Romero García**

Director(a)  
**Dra. Yulia Solovieva**

*Abril 2024*

## Agradecimientos

A mis padres por el apoyo incondicional, consejos que siempre me han brindado, así como escucharme en mis momentos de crisis y su amor incondicional.

A mi hermana por apoyarme en todo momento y escucharme cuando más lo necesitaba.

A mis abuelos maternos por el apoyo incondicional e impulsarme a lograr mis metas.

A la maestra Karina Rodríguez Castillo por sus consejos al momento de la realización de este proyecto.

A mi tío Rogelio Fausto por orientarme, sugerirme y apoyarme al realizar este proyecto.

A los honorables miembros de este comité por el tiempo invertido en la lectura de este trabajo y por las orientaciones, sugerencias y recomendaciones de lecturas que permitieron llevar a cabo esta investigación.

A las maestras y a la directora del Colegio Kepler por haber concedido la autorización y proporcionado el espacio para la realización de este proyecto, así como a los niños del tercer grado de preescolar del colegio por haber participado de este estudio y por los momentos divertidos que pasamos juntos.

A mi novio por apoyarme al realizar este proyecto y animarme siempre que lo necesitaba.



## Índice

Resumen de la tesis.....	vii
Introducción .....	viii
CAPITULO I	
Antecedentes .....	10
1.1 Planteamiento del problema.....	13
1.2 Objetivos de la investigación .....	14
1.3 Justificación .....	15
1.4 Supuestos de investigación.....	15
1.5 Definición de Variables .....	15
CAPITULO II	
Marco teórico .....	16
2.1 Concepciones sobre la actividad de juego .....	16
2.2 Desarrollo de juego en la infancia .....	19
2.3 Estructura de juego en la infancia .....	26
CAPITULO III	
Método (Desarrollo de la investigación) .....	31
3.1 Muestra.....	33
3.2 Materiales .....	34
3.3 Análisis de datos .....	35
CAPITULO IV	
Resultados .....	38
CAPITULO V	
Discusión .....	62
Conclusión .....	71
Recomendaciones o Sugerencias.....	72
Referencias.....	73

## Índice de Tablas y Figuras

### Tablas

Tabla 1. Características generales de las etapas del desarrollo de la actividad de juego .	23
Tabla 2. Edades cronológicas, promedio y rango de edad de todos los niños. ....	32
Tabla 3. Niveles de análisis de las acciones objétales. ....	36
Tabla 4. Tabla de acciones simbólicas.....	37
Tabla 5. Se presenta el análisis de las cadenas de acciones objétales y simbólicas, así como la representación de roles y roles que se pueden dar durante la actividad de juego. ....	38
Tabla 6. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño A. ....	40
Tabla 7. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña B. ....	43
Tabla 8. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño C.....	45
Tabla 9. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña D.....	47
Tabla 10. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña E. ....	49
Tabla 11. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño F.....	51
Tabla 12. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña G.....	53
Tabla 13. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña H.....	55
Tabla 14. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño I. ....	58
Tabla 15. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño J.....	60
Tabla 16. Se muestran íntegramente el conteo de las acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de todos los niños evaluados en esta investigación. ....	61

## Figuras

Figura 1: Objetos de cocina, objetos de doctor y fichas de plástico.....	34
Figura 2: Bloques de madera y los carritos. ....	34
Figura 3: Dos peluches. ....	35
Figura 4: Una muñeca.....	35
Figura 5. Juego libre Niño A.....	41
Figura 6. Juego acompañado Niño A.....	41
Figura 7. Juego libre Niña B.....	43
Figura 8. Juego libre Niño C.....	45
Figura 9. Juego libre Niña D.....	47
Figura10. Juego libre Niña E.....	49
Figura 11. Juego libre Niño F.....	51
Figura 12. Juego libre Niña G.....	53
Figura 13. Juego acompañado Niña G.....	53
Figuras 14 y 15. Juego libre Niña H.....	56
Figuras 16 y 17. Juego acompañado Niña H.....	56
Figura 18. Juego libre Niño I.....	58
Figura 19. Juego libre Niño J.....	60
Figura 20. Juego acompañado Niño J.....	61

## Resumen de la tesis

El presente trabajo de investigación tiene como temática las situaciones del juego libre y acompañado en la edad preescolar específicamente de tercer grado de preescolar, se analizaron las acciones objétales, acciones simbólicas y las acciones verbales dentro de cada situación. El tema abordado se presenta desde el enfoque histórico-cultural. El juego se sabe que es una actividad que ejerce en el desarrollo del niño en edad preescolar. El objetivo de la investigación consiste en analizar el comportamiento del niño en situación de juego libre (no orientado) y acompañado (actividad conjunta entre niño y adulto,) en niños de tercer grado de preescolar de 5 años y cuáles son las diferencias que tiene el niño ante cada situación de juego y en solo un momento de tiempo, es decir, a final del ciclo escolar. La muestra consiste en 10 niños preescolares sin ninguna discapacidad. Los supuestos que se plantean son confirmados por los resultados que se obtuvieron por lo que se concluye que: el adulto influye positivamente sobre las acciones con objetos del niño durante el juego y la participación del adulto influye positivamente sobre las expresiones verbales del niño durante el juego.

## Introducción

La psicología es parte de la comunicación ya que desde hace años se ha tenido la necesidad de transmitir, interpretar y comprender ideas.

Se sabe que la psicología ha tenido gran importancia en el ámbito educativo puesto que busca entender el comportamiento y el proceso de aprendizaje de cada alumno y viéndolo como un ser bio-psico-social. Así mismo identificar y respetar el estilo de aprendizaje y entorno socio cultural en el que se desenvuelve el alumno, así como la manera en la que influyen todos estos factores en el desarrollo de la personalidad, pensamiento y aprendizaje.

Para la psicología el juego es una actividad importante en la etapa de la primera infancia puesto que abarca la dimensión bio-psico-social del infante, el juego influye en el desarrollo del niño de manera parcial donde se abarca lo cognitivo, socio-cultural y afectivo. El juego y sus aportaciones al desarrollo psíquico es un tema bastante discutido en la psicología histórico-cultural.

Solovieva y Quintanar (2012) mencionan que “el niño juega con objetos, los toca, los huele, los prueba, los avienta y realiza diversos tipos de juegos constructivos con ellos” (p.25). Aunado a esto, en sus trabajos se destaca el papel del adulto como organizador y regulador externo de las funciones psicológicas del niño, en un nivel intersíquico antes de ser intrapsíquico (Vygotsky 2009, 2012a, 2012b, 2014, citado en Borges 2020).

Sabiéndose que el objeto de estudio de la psicología histórico-cultural es la actividad, entendida como un proceso sometido a un motivo y dirigido a un objetivo determinado, y su unidad de análisis es la acción, la cual posee elementos estructurales (motivo, objeto, base orientadora, operaciones y medios) y funcionales (orientación, ejecución y control) y que por unidad de análisis se entiende el elemento del todo que tiene en sí mismo la representación de la estructura completa del objeto estudiado, esta investigación toma por objeto de estudio la actividad de

juego, considerada a partir de su unidad de análisis: la acción, más precisamente las acciones objetales, verbales y simbólicas que conforman el contenido del juego. (Quintanar y Solovieva, 2008 citado en Borges 2020).

El objetivo de esta investigación es analizar el comportamiento del niño en situación de juego libre y acompañado por el adulto, al final de ciclo escolar. Para esto se utilizó un diseño cuasi-experimental de observación y participación transversal. La muestra consistió en 10 niños preescolares, con edades entre 5 y 6 años, todos de un mismo grado (tercer grado) y grupo. Los participantes pasaron por dos sesiones de juego, una libre y otra con el adulto, en un solo momento, al final del ciclo escolar.

En cuanto a la estructura del estudio, en el Capítulo I se abordan diferentes conceptos acerca de lo que es el juego. En el capítulo II se presentan las concepciones sobre la actividad de juego, así como el desarrollo del juego en la infancia y la estructura del juego en la infancia. En el Capítulo III se trata del desarrollo de la investigación, cuyo diseño metodológico considera la participación del adulto en el juego como condición fundamental al surgimiento de acciones objetales y simbólicas de mayor complejidad, de igual forma se encuentran las características del lugar donde se llevó a cabo la investigación y las características de los niños evaluados detalladamente.

El Capítulo IV presenta los resultados obtenidos haciendo un análisis de cada niño sobre las situaciones que presentaron en el juego libre y acompañado, así como la presencia de acciones objetales, verbales y simbólicas. El Capítulo V discute los resultados obtenidos a la luz de las bases teóricas de la psicología y neuropsicología histórico-cultural, comparando los datos de esta investigación con otros estudios del mismo enfoque o de otras perspectivas, lo que da la oportunidad de traer una reflexión crítica a la discusión.

## Antecedentes

Para Solovieva y Quintannar (2016) “la actividad de juego infantil posee su propia historia. Las formas y los tipos de juego infantil dependen del grado desarrollo tecnológico y socia” (p.37).

Ríos (2013) menciona que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en las primeras etapas. Los juegos son considerados como parte de la experiencia humana y son inherentes a todas las culturas y sociedades. A través de él aprendemos a relacionarnos dentro del ámbito familiar, material, cultural y social (p.3).

El juego provoca cambios cualitativos en la psiquis infantil en la edad preescolar y se van conformando en ella las bases de la edad escolar (Petrovski, 1995, citado en Solovieva y Quintannar 2016).

El juego es el pasatiempo favorito de los niños. Según Freud plantea en su teoría psicosexual que el propósito del juego es satisfacer los deseos. Aunado a esto, el autor menciona que las personas nunca renunciarán a las actividades que satisfacen deseos, y por eso mencionó que ha alcanzado la mayoría de edad (Freud, 1993, citado en Garza,2020).

El deseo principal que los niños quieren satisfacer a través del juego es el deseo de convertirse en adultos. Durante las lecciones de juego, los niños imitan las acciones de sus parientes mayores. El niño crea su propio mundo colocando en él cosas del mundo real, pero colocándolas en el orden que le gusta. Los niños perciben el juego como una actividad seria y llena de emociones. A pesar de que el niño creó este mundo, es completamente capaz de distinguir del mundo real.

El adulto cambia el placer que extraía del juego a otras actividades como fantasear y los sueños diurnos (Freud 1993, citado en Garza,2020). Ahora bien, el juego libre es una acción que el niño realiza de manera espontánea con ayuda de la imaginación que posee, este se realiza en un espacio determinado donde el niño se expresa mediante instrumentos (juguetes). De la misma manera el infante lo

considera placentero puesto que al expresar emociones diferentes identifica que es una de muchas maneras por las cuales lo considera divertido.

El juego libre favorece la adaptación cognitiva y emocional a las diferentes circunstancias para superar retos futuros y lograr el éxito en la vida adulta. En el juego de roles sociales el niño tiene la oportunidad de aprender, por ensayo y error, las reglas de la vida en sociedad y formar conductas adaptativas como la cooperación, la competición, la aceptación de los pares y la capacidad de solucionar problemas ajustando las metas personales a las exigencias sociales. Mientras más libre sea el juego, mayor diversidad de experiencias se adquiere y más flexible será la conducta cuando adulto (Greve y Thomsen, 2016).

Por otra parte, el juego acompañado es una actividad en la cual el niño tiene una interacción junto con el adulto u otro niño, esto viene acompañado de varios tipos de juego como pueden ser

- Juego de roles con temas y personajes propuestos
- Juego activo con reglas
- Juegos de imaginación
- Juegos de roles con temas y personas elegidos libremente
- Juegos de mesa

En cada uno de ellos el niño suele poseer expresiones tanto faciales como verbales, en el momento que el infante está teniendo la actividad de juego con el adulto hay comunicación tanto verbal como no verbal y esto ayuda al niño a poder desarrollarse de manera social y personal.

El juego es un medio de aprendizaje para cualquier niño, ya que los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también

enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo (López, 2018, p.10).

Ahora se muestran algunos ejemplos del aprendizaje que se genera en el niño durante el juego:

- —Establecer un plan y seguirlo “Quiero dibujar a mi familia. ¿A quién pondré en mi dibujo?”
- —Aprender mediante ensayo y error, utilizando la imaginación y las competencias de resolución de problemas “¡Mi alta torre se ha caído! A lo mejor mi amigo puede ayudarme a construirla de nuevo”.
- —Aplicar conceptos de cantidad, ciencia y movimiento a la vida real “Me gustan esas semillas grandes. ¿Cuántas me harán falta para cubrir esta parte de mi dibujo?”
- —Razonar de una manera lógica y analítica manipulando objetos “En este rompecabezas faltan algunas piezas. ¿Cuáles podrían encajar”
- —Comunicarse con los compañeros de clase y dirimir las diferencias de opinión “Yo quiero ser la madre. ¿Puedes ser tú el bebé? ¿O prefieres ser la abuela?”
- —Obtener satisfacción de los propios logros “¡Lo hemos hecho juntos!”
- —Desarrollar la creatividad y explorar la estética y la destreza artística “Me pregunto qué ocurrirá si mezclo estos colores” (López, 2018, p.10).

Así mismo el desarrollo y el aprendizaje son complejos, sin embargo, a través del juego se pueden estimular todos los ámbitos del desarrollo como son las competencias sociales, motoras, emocionales y cognitivas.

Piaget clasifica el juego en relación al grado de complejidad mental que el niño posee, y establece que el niño utiliza el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya adquirió. El autor menciona que el juego es una conducta adaptativa que se basa en actividades que buscan el placer o sentimientos de virtuosidad. Identifica tres tipos de juego consecutivos en relación a los estadios mentales que él mismo estableció (Piaget, 1973).

Durante los primeros dos años de vida, en la etapa sensorio-motora, el niño comienza a explorar objetos que generan acomodación a través de la asimilación. Una vez que el niño ya no estudia el fenómeno debido a que lo ha integrado, comienza a realizar acciones por puro placer funcional. “La acción sobre las cosas se transforma en juego cuando el fenómeno nuevo es ‘comprendido’ por el niño y no ofrece ya alimento a la búsqueda propiamente dicha” (Piaget, 1973, p.129).

## 1.1 Planteamiento del problema

Debido a la creencia común de que el juego es una actividad libre, sin estructura y sin objetivos, cuyo único fin es la diversión, diversos programas de educación infantil, en diferentes países del mundo no lo incluyen como una actividad específica y dirigida (Loizou y Avgitidou, 2014). Cuando esto se toma en cuenta, la información que se trasmite sobre el papel del juego en el desarrollo del niño es muy amplia y general. Aunque se identifiquen algunos beneficios de la implementación de la actividad lúdica en el currículo preescolar, eso no siempre se cumple de manera adecuada.

Desde el enfoque histórico-cultural se plantea que el desarrollo del niño transcurre en diversas actividades rectoras, entre las cuales se encuentra la actividad de juego, en la edad preescolar, el juego no constituye una actividad

espontánea, sino que se introduce desde la interacción cultural que se establece entre niño y adulto. Se han estudiado las etapas y niveles de adquisición y desarrollo del juego en la edad preescolar (Solovieva y Quintanar, 2019).

En la educación preescolar la ausencia del juego o de preparación del profesor para participar en el juego, conduce a problemas importantes en el desarrollo de las habilidades escolares futuras (Bonilla et al., 2012; Solovieva y Quintanar, 2013; González-Moreno y Solovieva 2016). Se ha comprobado que, en la actividad de juego temático de roles, que conforma a la actividad rectora de la edad preescolar, el motivo es la comunicación social con el adulto y con sus coetáneos. Los medios en la actividad de juego de roles son las acciones objétales y simbólicas que el niño adquiere en el periodo anterior, durante la infancia temprana. Con las acciones objétales se refiere al uso práctico de los objetos materiales concretos y juguetes animados y no animados.

## 1.2 Objetivos de la investigación

### Objetivo general

- Analizar el comportamiento del niño en situación de juego libre y acompañado.

### Objetivos específicos

- Analizar y comparar acciones de uso de juguetes y objetos durante el juego libre y acompañado.
- Analizar expresiones verbales del niño en la situación del juego libre y acompañado.
- Analizar y comparar acciones de uso simbólico de objetos y juguetes durante el juego libre y acompañado.

### 1.3 Justificación

La edad preescolar es un periodo de gran importancia para el desarrollo psicológico y la preparación escolar, el proceso de aprendizaje y logros escolares depende del tipo de actividades más comunes en las instituciones preescolares de todo el mundo, son la introducción a la lectura y escritura (Solovieva y Quintanar 2016). Dichas actividades se presentan como métodos mecánicos para el inicio de la lectoescritura, exigiendo un paso drástico de la acción material a la acción perceptivo abstracta; esto sin desarrollar las habilidades previas y generando apatía y falta de interés en el niño (Solovieva, Quintanar y Lázaro, 2002).

El juego es una actividad rectora que se necesita ser explotada en la zona de desarrollo próximo así mismo debe ser creada por la interacción entre el niño y el adulto, es necesario saber cómo van evolucionando las acciones objétales y simbólicas en el juego además del papel que tiene el adulto en esta actividad conjunta.

### 1.4 Supuestos de investigación

La participación del adulto influye positivamente sobre las acciones con objetos del niño durante el juego.

La participación del adulto influye positivamente sobre las expresiones verbales del niño durante el juego.

### 1.5 Definición de Variables

Durante el desarrollo de esta investigación se utilizaron dos condiciones específicas para la observación de la actividad de juego, juego libre sin participación del adulto y juego acompañado en el cual el adulto guía y dirige el proceso del juego junto con el niño, dichas condiciones señalan la posibilidad de uso de dos variables:

- Variables independientes: participación del adulto libre y acompañado en el juego.
- Variables dependientes: acciones objétales, simbólicas y verbales durante el juego.

## 2 Marco teórico

### 2.1 Concepciones sobre la actividad de juego

Los vocablos “juego” y “jugar” tienen muchas acepciones. La palabra “juego” se emplea con el significado de entretenimiento o diversión. “Jugar” significa divertirse, pero se emplea con otros muchos sentidos Elkonin (1980). Sus investigaciones revelaron que el juego tiene origen y naturaleza social, por lo que “nace a lo largo del desarrollo histórico de la sociedad como resultado del cambio de lugar del niño en el sistema de relaciones sociales” (Elkonin, 1980, p.67).

Según Smirnova (2017), la concepción de juego en la psicología histórico-cultural se caracteriza de forma paradójica, por unidades y contradicciones observadas en la actividad de juego. Además, la actividad de juego puede ser afectiva o intelectual.

En la etapa preescolar, la actividad rectora es el juego temático de roles y las neoformaciones que surgen a partir de dicha actividad son la imaginación, la función simbólica, la actividad voluntaria, el respeto de reglas sociales, la reflexión, el sentido personal y el desarrollo de la personalidad en general (Davidov, 1996). Por ello es recomendable que los maestros y educadores incluyan la actividad en el nivel preescolar como una parte fundamental de la actividad pedagógica, así mismo que la desarrollen con todos los medios posibles.

El juego, la actividad más primitiva del infante, está imbuido de corporeidad, es decir, los movimientos de succión y deglución, poco a poco, junto con la exploración de objetos con los movimientos de la mano, la boca y la lengua, evolucionan a la

actividad de juego que produce una excitación sensorial/corporal y resulta en una experiencia satisfactoria y placentera (Winnicott, 1993, p.72).

Al juego se le puede definir como modelo de una situación que implica un conflicto que requiere ser resuelto. El juego es análogo a una situación real de conflicto, que necesariamente incluye un sistema de valores.

El juego constituye, simplemente y durante las fases iniciales, el extremo de las conductas definidas por la asimilación (en tanto que la imitación se orienta hacia el polo de la acomodación), casi todos los comportamientos que hemos estudiado a propósito de la inteligencia son susceptibles de convertirse en juego cuando se repiten por asimilación pura, es decir, por simple placer funcional (Piaget, 1961).

Piaget propone una clasificación de 3 clases de juegos: la primera se refiere a los juegos de ejercicio, característicos de la inteligencia sensorio- motora; la segunda se trata de los juegos de símbolo, característicos de la inteligencia representativa; por último, los juegos de reglas representan la inteligencia reflexiva. En la transición de un nivel de juego a otro se encuentran los juegos constructivos (Borges, 2020, p.12).

Friedrich Froebel (como se citó en Bruce, 2017), pedagogo alemán y fundador del kindergarden, define el juego como un proceso de construcción simbólica en el que el niño puede explorar diversos materiales y transformarlos. La vida simbólica del niño está vinculada a sus experiencias reales donde provienen los temas a jugar y los objetos necesarios para tal fin.

Por medio de la imaginación, el niño reproduce la experiencia pasada de una forma nueva y creativa. Por lo tanto, en el juego, los niños experimentan lo que

aprenden y esto permite el desarrollo del comportamiento flexible, adaptativo y creativo (Borges,2020, p.15).

Cuando los niños juegan en parejas o en grupos con adultos, el juego progresa desde niveles básicos hasta niveles más amplios y maduros. Para los niños, es importante que los adultos participen en los juegos porque afecta el comportamiento del niño. Los adultos deben aplicar los principios de autonomía, sensibilidad y estimulación al juego. El principio de autonomía se basa en que los adultos brindan ayuda a los niños de la forma adecuada y en el momento adecuado. El principio de sensibilidad se refiere a la capacidad de un adulto de sentir cuándo y cómo intervenir. El principio de estimulación hace referencia a intervenciones encaminadas a promover el desarrollo en profundidad del juego. (Froebel, como se citó en Bruce, 2017).

El juego es una actividad muy importante en la vida del niño, ya que con él se desarrolla su creatividad, su lenguaje y la manera en la que se expresa con los demás, es fundamental por enriquecer el entorno del infante y de el mismo con esto se consolida una buena autoestima.

Contreras, et al. (2012) la zona de desarrollo próximo se basa principalmente en la relación entre habilidades actuales del niño y su potencial. Al relacionarlo con el juego permite a los niños situarse imaginativamente desempeñando roles sociales del mundo del adulto, el carácter de las situaciones lúdicas, sus contenidos y los procedimientos y estrategias que sugiere el desarrollo del propio juego en virtud de atenerse a las reglas sociales representadas en él.

El juego es el recurso más rico para llegar a acuerdos, entenderse, colaborar, compartir, fallar, experimentar, descubrir. Para poder jugar es necesario establecer normas y criterios, el juego nos ayuda a respetar y contemplar espacios (Martínez, 2022, p.34).

## 2.2 Desarrollo de juego en la infancia

Los niños se dedican al juego desde tiempos muy tempranos en la historia de la humanidad. Los juguetes más tempranos se formaron utilizando piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el Valle del Indo (3000-1500 a C.) que demuestran que los niños de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros y monos que se deslizaban por un hilo (Esquivel Ancona, 2010, p.61).

En ciertas ocasiones al jugar podemos fallar, al equivocarse estamos aprendiendo y eso es una gran forma de aprendizaje, así mismo los niños y niñas deben experimentar el fallar al jugar y no hay que reprenderlos de que esto pase. El niño aprende a que no siempre se gana y hay que a veces en que puede perder, pero no significa que sea malo en el juego o que ya no deba intentarlo, así como aprender a que el niño celebre y respete los logros de los demás.

Según Martínez (2022), los juegos y los juguetes deben ser valorados y supervisados. Ellos eligen qué hacer y a qué jugar, no es adecuado condicionar su juego a lo que nosotros deseemos o consideremos mejor. Es el momento para la exploración y el descubrimiento (p.35).

En relación con el desarrollo de juego, Solovieva y Quintanar (2016) indican las etapas del desarrollo de la actividad de juego las cuales son:

- **Juego de Manipulación inespecífica**

Se desarrolla a partir de los seis meses de edad, esto es desde el momento en el que fortalecen la acción de presión de objetos se extiende un poco más de los 12 meses, el niño realiza acciones las cuales no son específicas con juguetes y objetos cotidianos que el adulto brinda al niño para su

manipulación. Estas acciones se ejemplifican como agitar, tomar, aventar, mover, jalar, empujar, levantar, etc. A estas acciones se les denominan acciones inespecíficas puesto que son el mismo tipo de movimientos que realiza el niño con el objeto u objetos que tenga sin importarle su función verdadera (p.51)

Según Solovieva y Quintanar (2016), esta forma más elemental de juego la deben impulsar y promover los adultos. Si el adulto no trata de promover y apoyar la actividad, ésta se queda en el nivel de movimientos y la participación del adulto, la verbalización de todos los movimientos simples y aislados. La aprobación verbal y emocional, permiten ampliar el círculo de acciones y objetos accesibles y conocidos por el niño (p.51).

En esta etapa de juego es elemental en su desarrollo dado que dispone el logro de las acciones objétales y sirve muy bien para la etapa siguiente. El desenlace de etapa ocurre cuando hace coincidir con la colaboración situacional entre el niño y el adulto (Solovieva y Quintannar, 2016).

- **Juego objetal**

Se forma a partir del juego de manipulación inespecífica, pero a diferencia de este, el juego objetal representa acciones específicas con los objetos. Cada objeto cultural interioriza dentro de sí mismo, un tipo particular de acciones: cuchara, pelota, carro, muñeca. Con cada uno de estos objetos es posible realizar tipos específicos de acciones que no se pueden realizar con otros objetos. Por ejemplo, la muñeca puede ir en el carro, pero no puede ser al revés (Solovieva y Quintanar, 2016, p.52).

El menor es capaz de aprender una cantidad mucho más amplia de acciones, el juego de acciones objetales establece en la actividad rectora del primer periodo en preescolar, es el juego que asegura todo el desarrollo psicológico en esta etapa de la vida. El niño puede conocer los objetos, las acciones con cada uno de ellos, así como el significado verbal de los objetos y las acciones (Solovieva y Quintannar, 2016).

La actividad-objetal, “es de suma importancia para la solución de problemas psicológicos fundamentales y proporciona oportunidades reales para el desarrollo de un sistema integral del conocimiento psicológico” (Quintannar, 2001, p.15).

- **Juego simbólico**

Nace a partir del juego objetal durante el segundo año de vida. Las acciones se generalizan y su ejecución ya no requiere de la presencia constante de un mismo objeto. Por ejemplo, la acción de peinarse puede realizarse con un lápiz en la mano o sin ningún objeto, solo con movimientos específicos (Solovieva y Quintannar, 2016, p.52).

El indicador principal en el juego simbólico es reemplazar un objeto por otro dentro del juego objetal. Un ejemplo puede ser, el niño puede usar pedazos de papel simulando que es comida para sus muñecos, así mismo con todos los objetos sustitutos se podría realizar la acción que es correspondiente a cada objeto (Solovieva y Quintannar, 2016).

El juego simbólico es una etapa primordial para el desarrollo de la función simbólico ya que incluye las acciones que representan la imaginación, sustitución representación y modelación.

La acción de imaginación consiste en la posibilidad de crear y representar diversas acciones, objetos y fenómenos ante su ausencia, de situaciones poco

usuales, novedosas. La acción de sustitución se refiere a la posibilidad de utilizar un objeto en lugar de otro (Solovieva y Quintanar,2016, p.53).

La acción de representación se refiere a la ejecución de una acción ante la ausencia del objeto o fenómeno de acuerdo a su imagen, como la representación de la acción de apagar el fuego del encendedor cuando éste está apagado (Rosas, 2001, citado en Solovieva y Quintanar, 2016).

La acción de modelación se relaciona con el nivel más alto del desarrollo de la función simbólica la cual puede surgir en la última etapa de la infancia preescolar y durante toda la etapa del aprendizaje escolar (Davidov, 1996, como se citó en Solovieva y Quintanar, 2016).

En el juego simbólico, inicialmente surgen las funciones de representación y sustitución. Las otras funciones simbólicas (imaginación y modelación) aparecen en las etapas posteriores del desarrollo de la actividad de juego (Solovieva y Quintanar,2012, p. 53).

- **Juego temático de roles sociales**

Según Solovieva y Quintanar (2012) es la actividad rectora de la segunda etapa de la infancia preescolar, el chico retoma los roles sociales abstractos y los representa, el juego construye una actividad compleja y desplegada en el tiempo y requiere de varios participantes (p.53).

El juego temático de roles es menos exacto puesto que no es necesario de un argumento en específico, sino que deja extender el proceso del mismo juego.

El juego temático de roles tiene sus propias etapas, las cuales deben respetarse y utilizarse para la introducción de la actividad de juego en las instituciones preescolares:

- Participación objetal
- Materialización de roles
- Juego en situaciones desplegadas
- Incremento de la iniciativa o propuesta de juegos nuevos (Solovieva y Quintanar, 2012, p.53).

La satisfacción radica en que, al representar el rol, logra su necesidad de querer ser como los adultos y relacionarse como ellos (Vygotsky, 1979).

La Tabla 1 muestra la descripción de las etapas de juego mencionadas, con sus respectivas características de cada una de ellas.

*Tabla 1. Características generales de las etapas del desarrollo de la actividad de juego.*

<b>Etapas de Juego</b>	<b>Edad</b>	<b>Indicaciones</b>	<b>Logros</b>
1. Juego de manipulación inespecífica	6-12 meses	Curiosidad por los objetos, presión de objetos	Acciones inespecíficas con objetos
2. Juego objetal	1-3 años	Inicio de acciones independientes	Significados de acciones, objetos y palabras que los expresan
3. Juego simbólico	A partir de 1.5 a 2 años	Sustitución de objetos, generalización y de las acciones	Imagen interna, anticipación
4. Juego temático de roles	3-6 años	Intereses por acciones y actitudes de los adultos	Motivos e interés, sentido de la actividad, colaboración, aspectos voluntarios de la actividad, personalidad

Nota: Elaborado a partir de Solovieva y Quintanar (2016) pp. 55

- **Juego de representación materializada (material) de acciones y roles**

En esta etapa el niño representa situaciones solamente con ayuda de objetos (juguetes) que corresponden a los roles y las acciones, éste es el inicio del juego de roles y aún no se separa por completo del juego simbólico, surge al final de la etapa del juego objetal.

- **Juego de representación materializada de acciones**

La diferencia a la etapa anterior radica en que el niño ya es capaz de retomar el rol, sin embargo, aún necesita del uso de objetos concretos.

Por ejemplo, el niño es un doctor, pero aún no tiene una idea de cómo jugar sin los objetos (sustitutos) que le puedan ayudar a manifestar sus acciones.

- **Juego de roles con el apoyo de objetos**

El indicador a esta etapa del desarrollo del juego es la posibilidad, por primera vez, de retomar uno u otro rol social. El juego se realiza con los roles sociales, pero los niños aún no se apoyan en algún tipo de objetos concretos.

- **Juego de roles sociales**

Esta es la etapa más avanzada en el desarrollo del juego ya que los niños ya no necesitan de los objetos concretos para realizar los roles sociales, se sabe que en las instituciones preescolares se debe realizar un seguimiento conveniente de las etapas del desarrollo de las actividades de juego e incluirlas de cierta manera puesto que esto permite un mejor desarrollo físico y psicológico del niño. (Solovieva y Quintanar,2012, p.54)

Gracias al juego los menores integran su mundo afectivo, social y cognitivo, al tiempo que perfeccionan sus habilidades. En el juego, los niños incorporan elementos de tipo mágico, que les permiten crear su propio mundo y tener control,

sobre su cuerpo, lo que facilita la integración de su esquema corporal a partir del conocimiento de sí mismo y de los otros. (Esquivel Ancona, 2010, p.61).

Así mismo el juego es una conducta activa ya que de forma dinámica integra el crecimiento, aprendizaje y desarrollo esencial para el niño pues de esta manera se tiene una mejor construcción de maduración cognitiva y emocional.

Es importante adaptarnos a su altura, agachándonos o sentándonos junto a ellos para mirarles a los ojos... Los juegos de psicomotricidad serán de normas muy sencillas y fáciles de entender y seguir (ir a un sitio, hacer un movimiento, atrapar un objeto, lanzar objetos, hacer circuitos de diferentes dificultades, experimentar habilidades físicas básicas, manipular materiales variados (Martínez, 2022, p.36).

Según Esquivel Ancona (2010) se considera el juego “necesario para expresar, controlar y modular las vivencias internas que constituyen la vida afectiva de los seres humanos” (p.61).

La infancia abre caminos no sólo en el espacio transitorio, en la escena de juego y de la magia, a la cual no deja de responder, sino también en la escritura de la trama de su propio juego. (Stavchansky, 2014).

Mediante el juego el niño tiene un mejor crecimiento y desarrollo puesto que es la forma en la que aprenden, así como alcanzar a conocer y entender el mundo que le rodea. Los niños aprenden jugando mediante la interacción que tienen con sus padres y otras personas.

El juego de los niños en edad preescolar se transforma en una forma de imitar las experiencias de la vida real y de practicar sus destrezas sociales a medida que comienzan a jugar con otros niños. De la edad escolar en adelante, el juego asume la forma de actividades más formales (juegos con reglas y juegos competitivos) y

puede ser una forma importante de conocer otras personas fuera de su ambiente familiar y hacer amistades. (Esquivel Ancona, 2010, p.63).

### 2.3 Estructura de juego en la infancia

Según Martínez (2022), el juego es la herramienta de interacción por excelencia en procesos de enseñanza y aprendizaje, por eso el juego es necesario que sea incluido en \*nuestras programaciones docentes y en las metodologías como un vehículo imprescindible.

Gracias al juego el sujeto va a evolucionar y mejorar una serie de aspectos relacionados al desarrollo. Es así como, dependiendo del tipo de actividades lúdicas con las se “enfrente” el niño desde pequeño, desarrollaremos su motricidad (patrones motores, habilidades básicas, genéricas, etc.) y cualidades motrices; de igual forma contribuiremos a un desarrollo corporal y funcional más armónico, gracias a una estimulación constante: la actividad física jugada (García,2016, p.27).

El psicólogo Jean Piaget nos brinda una teoría sobre la evolución del juego, el clasifica el juego en 3 manifestaciones: Juego sensoriomotor (reiteración motriz), juego simbólico (construcción de símbolos a partir de distintas capacidades) y por último juego de reglas (prácticas y adquirir un grado de conciencia de la regla) (García, 2016).

El juego sensoriomotor es prioritario en las primeras etapas evolutivas en las que, a través de formas jugadas empezamos a descubrir el mundo: ruidos, olores, tactos, colores y sabores. El hecho de que los niños, desde sus primeros días tengan un mayor bagaje de sensaciones, unidas o no a actos motores, va a potenciar una mayor riqueza motriz y un desarrollo mayor de nuestro sistema

nervioso (sistema límbico unido al desarrollo de sensaciones y emociones), a la par que unos seres con más sensibilidad hacia lo y los que nos rodean (García,2016, p.28).

En el juego simbólico el niño hace suya la realidad a su forma de pensar y esto hace que pueda crear los personajes que desee, ambientes y lugares de ficción que por lo general son asociados a la imaginación del pequeño. Por lo tanto, se puede jugar al doctor, a los coches y representar una pista de carreras, representar a una familia, al restaurante, supermercado etc (García, 2016).

En este tipo de juego podemos saber intuitivamente cómo un niño digiere el mundo de los adultos y en muchos casos se encuentra con determinadas situaciones que no le parecen muy buenas desde su punto de vista (padre ideal, etc.) y cómo esto lo cambia.

El desarrollo intelectual se produce a través del juego simbólico, permitiendo revivir lo vivido y otorgando al sujeto un lenguaje personal y propio (mundo propio), que le otorga libertad de acción. Este tipo de juego es intermedio entre el juego sensoriomotor y el basado en reglas, donde el niño es libre de jugar con simbolismos y recrear sus experiencias (García, 2016).

García (2016) argumenta que el juego de reglas significa un progreso en la inteligencia infantil, con una inteligencia más racional y menos simbólica, una inteligencia colectiva, consensuada e impuesta por la sociedad. Ello se corresponde con una etapa de más sociabilidad del sujeto. El niño cuando juega es serio, surgiendo conflictos en las actividades lúdicas; el grupo toma una decisión y acuerda unas reglas infantiles: delimitación de las actuaciones para jugar

consensuadamente con los demás: espacio, tiempo, eliminaciones, formas de intervención, pérdidas... El niño pasa de fases en las que impone sus reglas a fases en las que depende de las reglas de los demás (p.28-29).

La creatividad tiene un papel importante a la hora del juego ya que el niño posee una capacidad para poder crear sus propios juegos de distintas formas.

Llamamos actividad creadora cualquier tipo de actividad del hombre que cree algo nuevo, ya sea cualquier cosa del mundo exterior producto de la actividad o cierta organización del pensamiento o de los sentimientos que actúe y esté presente solo en el propio hombre (Vygotsky, 1999).

García (2016) plantea que el sujeto es creativo desde el momento en que realiza algo original, algo nuevo o algo suyo, distinto de los demás. Esto puede ocurrir a través del juego, tanto el simbólico como el juego reglado. Cada sujeto adapta los juegos a su propia forma de pensar y en muchas ocasiones es capaz de inventar nuevos juegos a partir de los experimentados o vistos. Otras veces interioriza el juego, adaptándolo a sus posibilidades o intereses, con lo que de nuevo se manifiesta su creatividad (p.34).

Vygotsky (1999) afirma que una de las cuestiones más importantes de la psicología y la pedagogía infantil es la referente a la creación en los niños; su desarrollo y la importancia del trabajo creador para la evolución general y la maduración del niño. Desde la más temprana infancia observamos procesos de creación que se aprecian mejor en los juegos: el niño que se imagina que va a caballo cuando monta sobre un palo; la niña que se imagina madre al jugar con sus muñecas; otro que en el juego se transforma en un bandido, un soldado o un

marinero. Todos estos niños muestran ejemplos de la más auténtica y verdadera creación (p.5).

El juego del niño no solo es el recuerdo simple de lo que ha vivido, sino la transformación creadora de las impresiones vividas con su familia, amigos del colegio etc. Así mismo, el deseo de los niños de crear lo que desee es tan actividad de imaginación como el juego.

El pensamiento estratégico es el que determina la mejor solución motriz para cada problema planteado, todo ello en décimas de segundos. Es evidente que, si el niño no se ha familiarizado con un desarrollo de este pensamiento estratégico desde edades tempranas, difícilmente va a conseguir mejores resultados deportivos y en sus actuaciones lúdicas. Mientras mayores y más distintas sean las experiencias motrices, mayor sea el repertorio de posibles soluciones tenga el sujeto, o de situaciones en las que ha tenido que tomar una decisión para solucionar un problema, mejor será el desarrollo del pensamiento estratégico (García, 2016).

Con respecto a el desarrollo de afectivo y social, se sabe que cuando nos relacionamos con los demás de manera positiva hace referencia a que formemos parte de un grupo así se van creando lazos sociales y afectivos. En el juego, relacionarnos con un grupo fomenta que el pequeño asimile ciertas estructuras y roles del mundo de los adultos, se sabe que al convivir con un grupo o grupos pueden surgir ciertos conflictos los cuales hay que afrontarlos de tal manera que sea positiva.

El lenguaje desempeña un importante papel en el desarrollo de la actividad voluntaria, gracias a la función mediatizadora de la palabra. Cuando el lenguaje del niño empieza a mediar sus procesos psíquicos, se torna posible la comprensión verbal no sólo de los objetos, sino también de la propia actividad, dotada de

intencionalidad. Por otro lado, la actividad involuntaria se puede asociar a la conducta determinada por los reflejos, como se observa en el periodo postnatal, en el que el niño agarra el objeto, los lleva hasta la boca y los transfiere de una mano a otra (Vygotsky, como se citó en Borges, 2020)

Anton, et al. (2016) argumentan que el concepto «juego» se nutre de una serie de dimensiones que lo caracteriza, tal como se puede apreciar en los ejemplos que se han comentado. Estas se pueden poner de manifiesto en mayor o menor grado en cada situación concreta:

Libertad. El niño puede elegir autónomamente sin presiones, sobre todo por parte de los adultos.

Voluntariedad. Hace referencia a la posibilidad de participar o no, es el grado de obligatoriedad.

Diversión. Este es un elemento clave; el niño cuando juega disfruta. Esto no significa que no haya momentos del juego en los que sienta nervios, por ejemplo, al ser encontrado en el escondite, o en los que se muestre preocupado, por ejemplo, porque está buscando una solución para poder construir una torre muy alta que no se caiga.

Autonomía. La toma de decisiones durante el juego depende principalmente del niño y también las propuestas en las que se implica.

Objetivo. El juego permite que a veces haya un objetivo durante la actividad, como se puede apreciar en los juegos de reglas, por ejemplo. Mientras el niño juega, este objetivo puede mantenerse o variar, si los participantes lo encuentran

adecuado.

Motivación intrínseca. Cuando un niño o una niña juegan lo hacen llevados por sus propias necesidades y motivaciones.

Reto. Jugar puede implicar un riesgo asumible, un reto asumible que actúa como mecanismo de motivación.

Normas y reglas. Hay juegos que requieren unas normas que pueden estar previamente establecidas entre los participantes, o, en el caso de materiales como el juego de la oca, ya vienen preestablecidos por el fabricante.

Asimismo, Vygotsky (citado en Anton, *et al.*, 2016) también daba importancia al juego, pero sobre todo a los aspectos simbólicos e imaginativos.

Vygotsky (citado en Anton, *et al.* 2016) plantea que, cuando un niño juega, lo hace en la zona de desarrollo próximo:

*En el juego, el niño siempre se sitúa por encima de su edad media, de su comportamiento cotidiano: es como si, a la hora de jugar, creciera un palmo. Como el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias del desarrollo de forma condensada: es como si, en el juego, el niño tratara de superar el nivel del propio comportamiento normal. (Cuadernos de Pedagogía, 85, 39-49)*

### 3 Método (Desarrollo de la investigación)

Se trata de un estudio experimental y de observación en el cual se tomaría en cuenta al final del ciclo escolar (junio de 2023), para esta población se contó con 10 niños como grupo natural en el colegio Kepler la tabla 2 presenta características de la muestra con edad, edad promedio y rango de edad, todos los niños presentaron un desarrollo normal no han sufrido trastornos, enfermedades ni situaciones familiares graves. Cabe mencionar que los niños analizados pertenecieron a la pandemia del

virus COVID 19. Los padres y las madres de familia de los niños tienen nivel educativo de licenciatura.

*Tabla 2. Edades cronológicas, promedio y rango de edad de todos los niños.*

<b>Niño</b>	<b>Edad</b>	<b>Promedio</b>	<b>Rango</b>
Niño A	5 años	5.4	1
Niño B	6 años		
Niño D	5 años		
Niño E	6 años		
Niño F	6 años		
Niño G	5 años		
Niño H	5 años		
Niño I	6 años		
Niño J	5 años		

Nota: Elaboración propia.

Total de niñas y niños: 5 niñas y 5 niños

Como método se propuso la realización de experimento psicológico, basado en la concepción de juego como actividad rectora en la edad preescolar.

1. Observación dirigida de juego libre (no orientado), del niño durante cinco minutos el cual tuvo la posibilidad de desarrollar su propio juego con juguetes específicos.
2. Organización y observación dirigida de juego acompañado con la participación de una investigadora durante cinco minutos con los mismos juguetes específicos que estuvieron presentes en la situación anterior. En esta etapa, en las ocasiones en que el niño no propuso un juego, la investigadora presentó propuestas de temas y acciones que favorecieran el despliegue del juego.

Las dos observaciones fueron registradas en fotografías, con el debido consentimiento del colegio en el que estudian los niños. A partir del registro en fotografías, se realizó una transcripción de las acciones producidas por los niños.

El criterio de análisis de las acciones objétales, simbólicas y verbales. En esta investigación, será dado mayor peso al análisis de las acciones.

### 3.1 Muestra

La presente investigación consistió en una muestra no probabilística, seleccionada de un colegio urbano particular, de nivel socioeconómico medio, en la ciudad de Puebla, México. Es importante mencionar que la institución mencionada se basa en los principios de la psicología histórico-cultural y de la teoría de la actividad y aplica el método formativo del juego (Solovieva y Quintanar, 2016) en su programa pedagógico en los 3 grados de preescolar (característica del sistema educacional de México). Cabe mencionar que para la realización de la investigación se informó a las autoridades del colegio sobre el estudio, sus condiciones de realización y objetivos, así como se obtuvo el permiso de las mismas.

#### Contexto educativo

Pertenece a la zona urbana de la clase media, se trata de un colegio particular pequeño que tiene su propia metodología innovadora e interactiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar y primaria. La maestra del grupo tiene experiencia es maestra de la edad preescolar trabaja con niños especialmente de tercer grado.

#### Metodología del colegio

La edad preescolar se utiliza la actividad de juego temático de roles este consiste en que el pequeño retoma los roles sociales abstractos y los representa, además se utiliza la actividad dirigida del dibujo, análisis de cuentos, inglés y deportes.

## 3.2 Materiales

Listado de juguetes:

- 2 carritos.
- 1 muñeca.
- 2 peluches
- Objetos de cocina: 2 platos, 2 tenedores y 2 tazas.
- Objetos de doctor: 1 estetoscopio, 1 gaza, 1 jeringa, 1 bote de medicinas.
- Bloques de madera.
- Fichas de plástico.

*Figura 1: Objetos de cocina, objetos de doctor y fichas de plástico.*



*Figura 2: Bloques de madera y los carritos.*



*Figura 3: Dos peluches.*



*Figura 4: Una muñeca.*



Lista de herramientas de investigación:

- Cámara fotográfica.
- Computadora.

### 3.3 Análisis de datos

Los datos obtenidos por cada participante, fotografiados, fueron transcritos en dos condiciones: juego libre y juego acompañado. Se registraron las acciones producidas por los niños, en primer lugar, se registran de forma más general mediante unas tablas en las cuales se consideran las acciones de manipulación

inespecífica, las acciones de transición entre la manipulación, el uso objetual específico, las acciones objétales e y simbólicas.

Las acciones objétales y simbólicas fueron clasificadas y comparadas en niveles de análisis (ver las Tablas 3 y 4). Se han utilizado las tablas de (Borges, 2020) para el análisis y comparación de juego.

Se presenta la posibilidad para analizar las acciones objétales durante la actividad de juego, las acciones pueden ser únicas y repetitivas, acciones aisladas o secuenciadas.

Se presenta la posibilidad para analizar las acciones objétales durante la actividad de juego, las acciones pueden ser únicas y repetitivas, acciones aisladas o secuenciadas.

*Tabla 3. Niveles de análisis de las acciones objétales.*

Clasificación	Cómo se observa
Acción única y repetitiva	El niño realiza una única acción de forma repetida con el mismo objeto
Acciones aisladas	El niño realiza diferentes acciones con varios objetos, pero estas no están relacionadas entre sí.
Acciones secuenciadas	El niño utiliza diferentes objetos y realiza acciones variadas y secuenciadas con coherencia lógica entre sí.
Acciones que caracterizan un rol	El niño asume un rol y realiza acciones con diferentes objetos que le ayudan en la interpretación del rol.

Nota Elaborado a partir de (Borges,2020, p.55)

*Tabla 4. Tabla de acciones simbólicas*

Clasificación	Cómo se observa
Acciones con objetos sustitutos	El niño transfiere el significado de un objeto a otro, utilizándolo de forma representativa simbólica.
Acciones sin apoyo de objetos	En la ausencia del objeto, el niño lo realiza un gesto que representa al objeto en sí mismo o a una acción.
Mención de estados y propiedades imaginarias y realización de juego animado	El niño utiliza su lenguaje para la creación de la situación lúdica y para la reproducción de diálogos entre las muñecas y peluches
Asignación y representación de roles y habla protagonizada	El niño distribuye los roles y cuando asume su rol utiliza expresión verbal coherente con el mismo.

Nota: Elaborado a partir de (Borges, 2020, p.56)

Para la presente investigación se ha elaborado la forma específica de uso de las tablas debido a que se trata de otra edad psicológica de los niños y han participado en el juego temático de roles durante tres años.

*Tabla 5. Se presenta el análisis de las cadenas de acciones objétales y simbólicas, así como la representación de roles y roles que se pueden dar durante la actividad de juego.*

Clasificación	Cómo se observa
Cadenas de acciones objétales	El niño realiza la acción con los objetos para reconocer su función, propiedades y su uso social.
Cadenas de acciones simbólicas	El niño trasmite el significado de un objeto a otro, utilizándolo de una forma representativa simbólica. Cuando hay ausencia del objeto el niño realiza un gesto que representa al objeto en sí mismo o a una acción.
Representación de roles	El niño asume un rol y realiza acciones con diferentes objetos que le ayudan en la interpretación del rol.
Roles con iniciativa	El niño asume un rol de manera que con iniciativa propia desea jugar, así mismo realiza las acciones con los objetos que puedan ayudar en la interpretación del rol que él haya elegido.

Nota: Elaboración propia.

#### 4 Resultados

Los resultados de esta investigación se presentan de una forma que facilitará contestar a los objetivos planteados para el estudio. Primero se presentarán los análisis de los datos de cada niño es decir una descripción detallada de lo que se observó al momento del juego libre y del juego acompañado, así como las acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales que se presentó en cada niño. Posteriormente, se presentarán los resultados de manera cuantitativa en forma de tablas, las acciones objétales, acciones simbólicas y verbales que obtuvo cada niño.

Es importante mencionar que cada niño colaboro de manera efectiva para poder llevar a cabo cada observación, así mismo mencionar que la maestra a cargo del grupo también colaboro con esto. El experimento se realizó con la presencia del adulto dentro del aula de investigación, pero sin hacer ninguna interacción con el niño durante el juego libre.

Para no revelar los datos reales de los niños se optó por agregar una letra por cada participante los cuales son del A a la J. La letra E hace significado a la experimentadora.

- **Niño A**

- **Juego libre:** En primer lugar, se muestra un poco tímido al principio.

- Niño A- ¿Cómo te llamas?

E- Me llamo Karen, y me da gusto conocerte

Se le cometa que vamos a jugar, él se muestra entusiasmo se le indica que saque los juguetes de la caja para poder iniciar, toma los bloques que normalmente se juega jenga con aquellos bloques y comienza a hacer una pista de carreras, posteriormente toma los carritos (run run, pipipi), mientras pasa los carritos sobre la pista realizada con los bloques.

Comenta que no sabe qué era lo que quiere jugar así que amontono todos los carritos y los pasaba por la pista que el mismo había realizado.

Se observa en el niño A durante el juego libre, el uso de juguetes fue el adecuado a lo que deseaba jugar, en cuanto a las acciones objétales se observó que realizo (1) por otro lado las acciones simbólicas se observaron que se había realizado (2) al hacer la pista de carreras y al pasar los carritos sobre la pista, cabe mencionar que para haber sido realizado este experimento a finales del ciclo escolar, se apreciaba que el niño A hubiera querido más de 5 min para poder jugar el solo.

Con respecto a las acciones verbales se presentaron (3) al hacer sonidos de carro mientras lo pasaba por la pista. Para la edad de 5 años que posee es más

común que se hayan presentado acciones simbólicas, así como acciones verbales al momento del juego.

○ **Juego acompañado:**

E- Ahora vamos a jugar los dos juntos.

Niño A –¡ Si si si! Con entusiasmo.

E - ¿Qué quieres jugar?

Niño A- Juguemos a competir en una carrera con los carritos.

(Procedemos a hacer una pista de carreras con los bloques y cada uno escogió su carrito).

Niño A- ¿Quiero decir las palabras de salida, listos?... fueraaaa! (ruun ruuun ruuun mientras deslizaba el carrito), se emociona ya que él gana.

Durante el juego acompañado se observó que el niño A se ha mostrado que tuvo tanto más acciones simbólicas como verbales puesto que al tener un compañero de juego se mostraba con más confianza, se observó que las acciones simbólicas que presento fueron (4) un número más alto que en el juego libre, en cuanto a las acciones verbales se obtuvieron (3) como lo fue al hacer sonidos de los juguetes que él había seleccionado y al tener iniciativa de decir las palabras de salida a la carrera. Con respecto a las acciones objétales no hubo diferencia alta puesto que solo realizo (1) acción objetal al momento de agarrar los carritos.

*Tabla 6. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño A.*

<b>Acciones Objétales</b>	<b>Acciones Simbólicas</b>	<b>Acciones Verbales</b>
<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6</b>

Nota: Elaboración propia



*Figura 5. Juego libre Niño A*

Se muestra la acción simbólica de tomar los bloques y hacer una pista de carreras. Así mismo se muestra como el niño realiza la acción simbólica al pasar los carritos sobre la pista que él había realizado y acción objetal al momento de tomar los carritos.



*Figura 6. Juego acompañado Niño A*

Se muestra las acciones simbólicas y objetales que se realizaron junto con la experimentadora durante el juego acompañado al hacer nuevamente la pista, tomar los carritos y posteriormente pasarlos por la pista.

- **Niña B**

- **Juego libre:** Al entrar al salón

Niña B - ¡Hola! ¿Qué vamos a hacer?

E -Hola ¿Cómo estás? Vamos a jugar ¿qué opinas?

Niña B- Me encanta mucho jugar.

Posteriormente le comenté como iba a estar la dinámica y ella estuvo totalmente de acuerdo, entonces le pedí de favor que sacara todos los juguetes que había en la caja, (agarró una bolsita que incluía instrumentos de doctor, se pone el estetoscopio y agarró al pato de peluche que estaba al lado posteriormente toma el termómetro para tomarle la temperatura al peluche).

Niña B – ¡Oh me falta lo más importante el cubrebocas!, (continúa con el juego del doctor, no comenta nada mientras revisa al peluche, posteriormente agarra la jeringa y sigue sin decir ninguna palabra está muy concentrada en revisar al peluche, agarra a un bebé de juguete y también lo revisa, lo agarra con más delicadeza.

Se observa en la niña B durante el juego libre, el uso de juguetes fue el adecuado a lo que deseaba jugar, en cuanto a las acciones objétales se observó que realizó (5) al momento de tomar uno por uno los instrumentos de doctor que necesitaría, por otro lado, las acciones simbólicas se observaron que se había realizado (3) al agarrar al peluche y al bebé simulando que eran los pacientes, y al jugar simbólicamente con los instrumentos de doctor siendo ella la doctora.

Con respecto a las acciones verbales se presentó solo (1) al momento de darse cuenta que le faltaba el cubrebocas. Realizo un uso adecuado de los juguetes en todo momento.

○ **Juego acompañado:**

E - Ahora jugaremos las dos ¿te parece?

Niña B – Si ya que a que vamos a jugar.

E- ¿y le dije que quería jugar?

Niña B – Quiero jugar al doctor, pero que tu seas la que está enferma y yo soy la doctora.

E -muy bien me parece.

Le pide a la experimentadora acostarse en el piso

Niña B- Te encuentras muy enferma y que tienes fiebre (toma la jeringa)

Niña B – Tendré que ponerte una inyección lo siento si te duele, (según a su imaginación me puso la inyección y se ríe).

Niña B- Me estoy divirtiendo, ahora ya te vas a sentir mucho mejor.

Durante el juego acompañado, se observó que la niña B obtuvo de acciones simbólicas (3) al ser la doctora, al pedirle a la experimentadora que sea la paciente y al tomar los instrumentos de doctor simbólicamente, sin embargo, realizó más

acciones verbales las cuales fueron (4) al momento de estar teniendo la conversión con la experimentadora. Con respecto a las acciones objétales se obtuvieron (2).

Cabe mencionar que la niña jugo un juego de roles con la experimentadora, puesto que tenía los juguetes necesarios para jugar las acciones simbólicas.

*Tabla 7. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña B.*

Acciones Objétales	Acciones Simbólicas	Acciones Verbales
7	6	4

Nota: Elaboración propia.



*Figura 7. Juego libre Niña B*

Se muestra la acción simbólica al tomar el peluche para hacer la simulación que es un paciente, y por otra parte de muestra la acción objetal y acción simbólica de agarrar el estetoscopio.

- **Niño C**

- **Juego libre:**

Cuando llego al salón se mostraba muy abierto a hacer cualquier actividad que se indicará, además de que llegó muy feliz.

Comento como se llamaba y posteriormente le dije mi nombre también, se le comento que íbamos a jugar.

Niño C – ¡Siiiiii! (con mucho entusiasmo). entonces empezó a sacar los carritos.

Niño C- Me gustan mucho los coches de colores en mi casa tengo muchos.

Pide ayuda a la experimentadora para poder acomodar los carritos y después procedió a jugar con ellos.

Niño C – run run ruuun y – Pi pi pi pi (mientras agarraba los carritos). Cabe mencionar que, con un nivel alto de sonido, sabía perfectamente a lo que estaba jugando y muy decidido a lo que estaba diciendo. Agarraba correctamente los juguetes, después cogió los instrumentos de doctor solo los observaba y los probaba con el mismo.

Durante el juego libre se observó que el niño C obtuvo de acciones objétales (2) al tomar los carritos y agarrar los instrumentos de doctor, por otra parte, las acciones verbales que fueron (3) las cuales se producían al momento de jugar con los carritos, con respecto, en las acciones simbólicas se obtuvieron (3) al momento de poner los carritos en el piso, deslizar los carritos y de probar los instrumentos de doctor con él mismo.

Cabe mencionar que para la edad de 5 años que posee, se observó que no tenía una idea muy concreta a lo que quería jugar.

- **Juego acompañado:**

E – Ahora vamos a jugar los dos ¿va?

Niño C -va, vamos a jugar al doctor y yo seré el doctor obviamente. Procede a tomarle la temperatura a la experimentadora para ver si tenía fiebre, (le da muchas pastillas a la experimentadora) el niño C comenta que la experimentadora tenía una enfermedad grave y por ese motivo tenía que tomarse todas las pastillas.

Niño C– Ahora tengo que ponerte una inyección que te va a doler muchísimo, pero ni modo. (agarra la jeringa y se la pone en el brazo de la experimentadora, haciendo un sonido de dolor), él se ríe automáticamente.

Con respecto al juego libre, el niño C estaba decidido a lo que deseaba jugar a comparación en el juego libre, fue un juego de roles entre la experimentadora y el

niño en este juego se obtuvieron acciones objétales (6) un número más elevado que en el juego libre ya que tomaba todos los instrumentos de doctor, en cuanto a las acciones verbales se obtuvieron (4) y por último de acciones simbólicas se obtuvo (7) al representar el escenario de doctor con cada juguete con la experimentadora.

*Tabla 8. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño C.*

<b>Acciones Objétales</b>	<b>Acciones Simbólicas</b>	<b>Acciones Verbales</b>
8	10	4

Nota: Elaboración propia



*Figura 8. Juego libre Niño C*

Se muestran acciones objétales al tomar los carritos.

- **Niña D**

- **Juego libre:**

Al llegar al salón se muestra un poco tímida.

Niña D- ¿Cuál es tu nombre?

E- Mi nombre es Karen, me alegro de conocerte

Niña D- Que bonito nombre.

Se le comenta la dinámica que hará y ella dijo que estaba bien, se pide que saque los juguetes de la caja y rápidamente agarra el juego de doctor y también el peluche de rana que se encontraba ahí mismo, ya después de unos dos minutos comienza a platicar con el peluche.

Niña D- ¿Te sientes mal? (agarrando el peluche, yo soy doctora y te voy a curar. Sienta al peluche en el piso y lo revisaba cuidadosamente, agarra el estetoscopio y se lo pone en el pecho de la rana.

Niña D -Tu corazón se escucha muy bien no sé qué es lo que te pasa (agarrando el peluche).

Toma el termómetro de juguete y se lo puso en el brazo del peluche.

Niña D -Ahh ya se tienes mucha temperatura, no te preocupes ahorita te voy a dar una medicina que te hará sentir mejor, (agarra la jeringa y le pone una inyección en su brazo del peluche).

En cuanto al juego libre se observó que la niña D, sabía lo que perfectamente deseaba jugar, de acciones simbólicas se obtuvieron (4) al momento de representar a la doctora, revisar a los dos peluches y tomar simbólicamente los instrumentos de doctor para jugar, en cuanto a las acciones verbales fueron (6) puesto que la niña D platicaba mucho con el peluche mientras jugaba, y con respecto a las acciones objétales se obtuvieron (5) las realizaba al momento de tomar todos los instrumentos de doctor que necesitaba.

Tuvo una excelente manipulación de todos los juguetes en todo momento.

- **Juego acompañado:**

Se le propuso que ahora jugáramos las dos, ella acepto.

E - ¿Qué te gustaría jugar?

Niña D -Jugaremos al doctor, yo quiero ser la doctora y tú eres la niña que está enferma.

Agarra todos los instrumentos del juego de doctor y le pide a la experimentadora que se acostara en el suelo.

Niña D -¿Qué es lo que te duele?

E -Doctora me duele mucho mi estomago cúreme lo más pronto posible por favor.

Sus expresiones en ese momento fueron de alegría y al mismo tiempo de concentración.

Niña D -Tendré que darte una medicina que no te va gustar.

Cogió de los medicamentos de juego una caja de pastillas.

Niña D -Tienes que tomarte todas para que te sientas mucho mejor.

(al mismo tiempo le da la caja de pastillas a la experimentadora)

E- Muchas gracias doctora me siento mucho mejor.

Niña D -Soy una buena doctora.

En cuanto al juego acompañado, se jugó un juego de roles por lo que en las acciones simbólicas se obtuvieron (2) al ser la doctora y al darle la caja de pastillas a la experimentadora, en cuanto a las acciones objétales fueron (2) al momento de tomar todos los instrumentos de doctor al mismo tiempo y tomar los medicamentos y por último en las acciones verbales se obtuvieron (5), la niña D tenía claro lo que deseaba jugar y tuvo una excelente manipulación de los juguetes en todo momento.

*Tabla 9. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña D.*

<b>Acciones Objétales</b>	<b>Acciones Simbólicas</b>	<b>Acciones Verbales</b>
7	6	11

Nota: Elaboración propia



*Figura 9. Juego libre Niña D*

Se muestra las acciones simbólicas las cuales son tomar el peluche, poner el termómetro en el peluche y jugando a ser doctora, así mismo se muestra la acción objetal de tomar los instrumentos de doctor.

- **Niña E**

- **Juego libre:** Al entrar al salón se mostró un poco tímida.

E -Hola, ¿Cómo estás?, me llamo Karen y el día de hoy vamos a jugar ¿qué te parece?

Niña E -¡Si!

Se le pidió que sacara todos los juguetes de la caja y que tomara los que ella quisiera para jugar, en un inicio agarro los peluches y el muñeco (bebé) pero no hablaba solo hacia movimientos con ellos, se le comento que podía agarrar más juguetes con toda confianza, así que agarro el juego de doctor y saco todo lo que había en él y se enfocó en revisar al muñeco (bebé), agarro el estetoscopio y le reviso su corazón, posteriormente tomó el termómetro y se lo puso en la boca del muñeco (bebé), cabe mencionar que seguía sin decir una palabra mientras jugaba al doctor.

Por lo que respecta al juego libre, se observó que la niña E obtuvo de acciones objétales (5) al tomar a los peluches, al tomar al bebé y tomar cada uno de instrumentos de doctor que necesitaba para revisarlos, por consiguiente, de acciones simbólicas tuvo un total de (4) al representar a la doctora, al revisar el corazón del bebé y usar el termómetro con el bebé, sin embargo, en acciones verbales no obtuvo ninguna, se puede explicar de manera que la niña estuvo concentrada revisando al muñeco (bebe) .

- **Juego acompañado:** Se le propuso que jugáramos las dos.

Niña E -Yo quiero jugar al doctor.

E -Muy bien, ¿qué quieres que haga, soy la doctora o la paciente?

Niña E -Tú serás la paciente y yo la doctora así que te revisare si tienes calentura y tu corazón no te muevas.

Empieza a tomar el termómetro, el estetoscopio y el cubrebocas para revisarme.

E -Doctora ayúdeme me siento muy mal.

Niña E -No hables porque no puedo concentrarme, (me toma la temperatura y posteriormente escucha los latidos de mi corazón con el estetoscopio.

Niña E -Tendré que ponerte una inyección no vayas a llorar.

E- Esta bien doctora no llorare, (agarra la jeringa y me pone una inyección en mi brazo).

Niña E -Listo ya estas curada.

En cuanto al juego acompañado, se define que hubo juego de roles al jugar al doctor, por otra parte, se observó que la niña E obtuvo de las acciones objétales tuvo un total de (3) al momento de tomar el termómetro, el estetoscopio y tomar la jeringa, por consiguiente de acciones simbólicas (4) el mismo número que se obtuvo en el juego acompañado al representar a la doctora, tomar la temperatura, escuchar los latidos con el estetoscopio y colocar una inyección a la experimentadora, y por último de acciones verbales fueron (4) que en este caso el número de tales acciones cambio por lo que simbólicamente cuando va al doctor se entiende que tiene una conversación con el médico mientras se realiza el chequeo.

Cabe mencionar que tanto en el juego libre como acompañado tuvo una buena manipulación de los juguetes.

*Tabla 10. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña E.*

Nota: Elaboración propia

<b>Acciones Objétales</b>	<b>Acciones Simbólicas</b>	<b>Acciones Verbales</b>
8	8	4



*Figura 10. Juego libre Niña E*  
Se muestra la acción objetal al momento de tomar el termómetro y la acción simbólica al momento de estar revisando al bebé.

- **Niño F**

- **Juego libre:**

E -Hola, mi nombre es Karen, el día de hoy vamos a jugar, ¿Qué te parece?

Niño F -Bueno.

Se le indico que sacara los juguetes que él quisiera para poder jugar, él no sabía con exactitud que jugar posteriormente agarro los bloques de jenga y empezó a realizar una torre, (se observa que lo hacía cuidadosamente además de que tardo como 4 min en realizar la torre de bloques, no hace ninguna acción verbal durante el juego y al terminar de realizar su torre la tumbo).

En cuanto al juego libre a pesar de que fueron 5 min de juego se había demorado en el juego sin embargo tuvo una adecuada manipulación de los juguetes que estaba realizando en cuestión de las acciones objétales obtuvo (1) en el momento que toma los bloques, de acciones simbólicas obtuvo (2) cuando realiza la torre y cuando tumba la torre que había realizado y finalmente de acciones verbales no se obtuvo ninguna, podría deber a que el niño F se notaba algo tímido desde que entró al salón.

Tuvo una excelente manipulación de los juguetes en todo momento del juego libre.

- **Juego acompañado:**

Se le comenta que ahora jugaríamos los dos.

E - ¿Qué te gustaría jugar?

Niño F -A los coches, entonces agarro su choche y yo el mío vamos a ver quién gana en las carreritas.

Se colocan los coches en la línea imaginaria de salida y se arrojan, al momento de lanzar su coche no hizo algún sonido.

En el juego acompañado cabe mencionar que en algunas ocasiones que llegaba a decir alguna palabra no se lograba entender lo que decía con claridad y se tenía que confirmar lo que había dicho para asegurarse lo que había dicho, podría deberse al cubrebocas que traía puesto ya que cuando se hacia la confirmación de

lo que estaba diciendo su lenguaje era el adecuado, con respecto a las acciones objétales se obtuvieron (2) en el momento que toma su carrito y el de la experimentadora, en acciones simbólicas se obtuvieron (2) cuando se imaginaba la línea de salida para la carrera y al deslizar su carrito y por ultimo las acciones verbales solamente se obtuvo (1).

*Tabla 11. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño F.*

Acciones Objétales	Acciones Simbólicas	Acciones Verbales
3	4	1

Nota: Elaboración propia



*Figura 11. Juego libre Niño F*

Se muestra al niño F realizando las acciones objétales de tomar los bloques y hacer torres.

- **Niña G**

- **Juego libre:**

E -Hola, ¿Cómo estás?, el día de hoy vamos a jugar.

Ella solo movió la cabeza diciendo "si", (se le comenta que podría agarrar todos los juguetes de la caja) tomo los bloques, no realizaba ninguna acción verbal, posteriormente comenzó a armar una torre para jugar el juego llamado "jenga" pero continuaba sin sostener conversación, se observó que al momento de ir quitando pieza por

pieza lo hacía con mucha paciencia y dedicación para no derribar los bloques.

En este caso del juego libre la niña G hizo una buena manipulación de los bloques, con respecto a las acciones objetales se realizó (1) al tomar los bloques, en las acciones simbólicas se obtuvo (2) realizar la torre del jenga, y al sacar los bloques que se puede entender que esto lo hace con su familia regularmente y finalmente de acciones verbales no se obtuvo ninguna, tal vez se deba a que se mostraba tímida ante la experimentadora que la estaba observando.

- **Juego acompañado:** Ahora le comenta que jugaríamos juntas.

Niña G -Juguemos jenga

E -Claro que sí, hay que construir de nuevo la torre.

Se comienza a armar la torre con mucho cuidado ya que ella lo hacía de esa manera, al momento de que era el turno de la experimentadora para sacar los bloques esta misma colocaba el bloque en la cima de la torre, lo cual ella tuvo una expresión facial de duda.

Niña G - ¿Por qué pones los bloques arriba?, si se supone que los tienes que tomar y ya.

E -Ahh, es que yo lo juego así para que torre sea más alta.

Niña G -No así no me gusta.

Así que, la experimentadora quito el bloque y se jugó a la manera de ella.

Por otra parte, en el juego acompañado la niña G se observó que tuvo más confianza con la experimentadora al jugar con ella, en acciones verbales la niña G obtuvo (2), de acciones objetales obtuvo (1) al momento de tomar los bloques y de acciones simbólicas se obtuvo (2) al hacer la torre del jenga, y al sacar los bloques.

La niña G tuvo una gran manipulación de los juguetes que ella utilizo para poder jugar a lo que deseaba.

*Tabla 12. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña G.*

<b>Acciones Objétales</b>	<b>Acciones Simbólicas</b>	<b>Acciones Verbales</b>
2	4	2

Nota: Elaboración propia

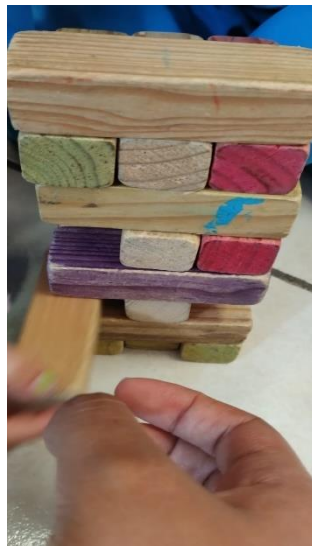
*Figura 12. Juego libre Niña G*

Se muestra la acción objetal al tomar los bloques y las acciones simbólicas al hacer la torre y jugar jenga.



*Figura 13. Juego acompañado Niña G*

Se muestra la acción simbólica de jugar al jenga y sacar los bloques, la niña G juega acompañada de la experimentadora.



- **Niña H**

- **Juego libre:**

Se le pregunta

E: ¿Cómo estás?

Niña H- Bien.

E- Me da mucho gusto que estes bien.

A continuación, la experimentadora le explica que jugaría con los juguetes que tenía en frente de ella. Se mostro cooperativo.

Inicio por tomar un coche de carreras (lo veía con atención), continuó tomando los demás coches (no realizaba ningún sonido, aventaba en el centro los coches), continuaba agarrándolos y no construía una manipulación concreta con los coches.

En cuestión del juego libre la niña H aparte de cooperativa se mostró algo tímida, se nota cuando no realizaba ninguna acción verbal, se observó que se le quedaba mirando a la experimentadora mientras esta la observaba, en cuanto a las acciones objétales se obtuvieron (3) al momento de tomar el coche las cuales fueron tres veces que se realizaron estas acciones, en acciones simbólicas se obtuvieron (3) el mismo número anterior al arrojar cada uno los coches que había tomado y finalmente de acciones verbales no se obtuvo ninguna.

- **Juego acompañado:**

Se le planteo ahora jugar juntas.

E: ¿Te parece si ahora jugamos las dos?

Niña H: Bueno

E: ¿Tienes alguna idea de lo que quieres que juguemos?

Niña H: Quiero jugar al restaurante, yo seré la cocinera y tu venias a comer.

E: Muy bien.

E: Buenas tardes, ¿qué es lo que tiene de comer señorita?

Niña H: Tenemos sopa y ensalada

E: Muy bien, me da una ensalada por favor.

Niña H: Enseguida.

La niña toma el plato, la cuchara, el tenedor y los bloques simulando la comida, empieza a preparar la comida hace sonidos de freír (sssss), y de que le echa sal a la comida (tssss).

Tomo la cuchara e hizo movimientos refiriéndose a revolver la comida.

Niña H: Aquí esta su ensalada.

E: Mmmm... está muy rica.

Por otro lado, en el juego acompañado, fue más dinámico entre la experimentadora y la niña H, ya que se presentaron más acciones simbólicas, objétales y sobre todo verbales. En acciones objétales se obtuvieron (5) al tomar cada utensilio de cocina, de acciones simbólicas de obtuvieron (4) al tomar los bloques dándole la representación de la comida, preparar la comida, friendo la comida y revolver la comida y de acciones verbales se obtuvieron (5) por todos los sonidos al momento de preparar la comida y la conversación con la experimentadora. Cabe mencionar que se realizó un juego de roles.

*Tabla 13. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales de la Niña H.*

<b>Acciones Objétales</b>	<b>Acciones Simbólicas</b>	<b>Acciones Verbales</b>
8	7	5

Nota: Elaboración propia



*Figuras 14 y 15. Juego libre Niña H*

Se muestran las acciones objétales de tomar los carritos.



*Figuras 16 y 17. Juego acompañado Niña H*

En la primera imagen se muestra a la niña H realizando las acciones objétales y simbólicas, en la segunda imagen se muestra a la experimentadora con la acción simbólica que realizo

la niña H al darle una representación de los bloques y darle un significado que es la comida que ella preparo.

- **Niño I**

- **Juego libre:**

Se le explica la dinámica que se va a llevar.

Niño I: A mí me gusta mucho jugar, ¡estoy listo!

Comienza tomando los coches que estaban dentro de la caja.

Niño I: (agarra un carrito) me gusta este carrito yo tengo muchos en mi casa y pone el carrito en el piso y mientras lo desliza dice (run run run).

En cuanto al juego libre se observó que el niño I obtuvo de acciones objétales (2) al momento de tomar los carritos, de acciones simbólicas obtuvo (2) al poner el carrito en el piso y deslizar el carrito y finalmente de acciones verbales se obtuvieron (3). También se observó que tuvo un buen manejo (manipulación) de los juguetes en todo momento

- **Juego acompañado:** La experimentadora le comenta al niño que es hora de jugar los dos juntos.

Niño I: Siii, vamos a jugar a los coches (toma dos carritos uno para la experimentadora y otro para el)

Niño I: Vamos a lanzar los carritos y haber quien llega más lejos ¿va?

E: Va

El niño I pone el carrito en el piso al igual que la experimentadora.

Niño I: ¿Listos? Fueraaaa (lanza el coche haciendo run run ruun)

E: Ganaste, muy bien felicidades, ¿lo hacemos de nuevo?

Niño I: Si, pero ahora quiero tu carrito (la experimentadora cambia el coche con el de él)

Niño I: ¿Listos? Fueraaaa (lanza el carro más agresivo haciendo run run runnn)

E: Ganaste de nuevo, ¡que padre!

Niño I: ¡Soy el mejor! (muestra cara de felicidad)

Por otro lado, en el juego acompañado se observó que el niño I presentó más acciones verbales las cuales fueron (10) en este juego con la experimentadora estando a su lado el niño se sintió en más confianza con ella es por eso que el niño obtuvo más acciones verbales, en cuestión de acciones simbólicas se obtuvieron (3) al momento de poner el coche en el piso y lanzar dos veces el coche, y para finalizar en acciones objétales obtuvo (1) al tomar los dos coches. Así como en el juego libre también en el juego acompañado el niño tuvo una excelente manipulación de los juguetes en todo momento.

*Tabla 14. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño I.*

<b>Acciones Objétales</b>	<b>Acciones Simbólicas</b>	<b>Acciones Verbales</b>
3	5	13

Nota: Elaboración propia



*Figura 18. Juego libre Niño I*

Se muestra al niño I realizando la acción objetal de tomar el coche y la acción simbólica de ponerlo en el piso para poder jugar a las carreritas.

- **Niño J**

- **Juego libre:**

Al entrar al salón el niño no muestra accesibilidad para hablar, la experimentadora le comenta que van a jugar, el menor no contesta o hace algún movimiento.

E: Puedes tomar los juguetes que quieras, (el menor se les queda viendo a los juguetes sin tomar alguno).

Pasando dos minutos el niño toma dos carritos y los bloques, posteriormente acomoda los bloques en dos hileras haciendo una pequeña pista de carreras y pasa los carritos sobre la pista que había realizado (sigue sin hablar, solo se le queda viendo los carritos y a la experimentadora).

En el juego libre el niño J no muestra mucha accesibilidad para jugar, se le notaba un poco molesto, con respecto a las acciones objétales se obtuvieron (2) al momento de tomar los carritos y tomar los bloques, de acciones simbólicas se obtuvieron (2) al realizar la pista de carreras y de pasar los carritos sobre la pista y finalmente de acciones verbales no se presentó ninguna.

- **Juego acompañado:** La experimentadora le explica al niño que es momento de jugar los dos juntos.

E: ¿Qué te gustaría jugar?

Niño J: No lo sé (diciéndolo un poco molesto)

E: ¿Te parece si jugamos con los carritos?

Niño J: Bueno (diciéndolo de nuevo un poco molesto)

El niño J toma algunos bloques y los amontona a modo de unirlos formando una hilera y pasa los carritos sobre ella.

La experimentadora le pregunta si van a jugar a lo que ella propuso.

Niño J: Ah si si

La experimentadora toma un carrito y le dice que jugarán a las carreras (el menor pone su coche en el piso y solo lo avienta), la

experimentadora le dice que debe esperar a que diga “fueraaaa” para poder iniciar la carrera.

Niño J: (Vuelve a tirar el coche sin seguir indicaciones).

En cuestión del juego acompañado el niño J no cambio la actitud que tenía, incluso no siguió las reglas establecidas por la experimentadora, de acciones objétales se obtuvieron (3), sobre acciones simbólicas se obtuvieron (4) al momento de poner el carrito en el piso y al aventarlo y de acciones verbales se obtuvieron (3). Tuvo una buena manipulación de los juguetes, sin embargo, como se menciona anteriormente no siguió indicaciones.

*Tabla 15. Conteo total de Acciones objétales, acciones simbólicas y acciones verbales del Niño J.*

<b>Acciones Objétales</b>	<b>Acciones Simbólicas</b>	<b>Acciones Verbales</b>
5	6	3

Nota: Elaboración propia



*Figura 19. Juego libre Niño J*

Se muestra que el niño J realiza la acción objetal tomando los carritos y la acción simbólica realizando la pista de carreras.



*Figura 20. Juego acompañado Niño J*

Se muestra al niño J realizando la acción objetal al tomar los bloques y los carritos.

*Tabla 16. Se muestran íntegramente el conteo de las acciones objetales, acciones simbólicas y acciones verbales de todos los niños evaluados en esta investigación.*

Niño	Juego libre	Juego acompañado
	Acciones objetales, acciones simbólicas y acciones verbales	Acciones objetales, acciones simbólicas y acciones verbales
Niño A	6	8
Niño B	8	8
Niño C	8	17
Niño D	15	9
Niño E	11	11
Niño F	3	6
Niño G	3	5
Niño H	6	14
Niño I	7	14
Niño J	4	10

Nota: Elaboración propia.

## 5 Discusión

A partir de los resultados presentados, la discusión será planteada de tal forma que se puedan contestar los objetivos y supuestos de esta investigación. Inicialmente se discutirán los supuestos que se establecieron, posteriormente se discutirán los objetivos planteados.

El objetivo general del presente estudio fue analizar el comportamiento del niño en situación de juego libre y acompañado al final del ciclo escolar. Se establecieron dos supuestos.

El primero establecía que la participación del adulto influye positivamente sobre las acciones con objetos del niño durante el juego. Se encontró que efectivamente la mayoría de los niños que participaron al momento del experimento el adulto en este caso la experimentadora influía positivamente en las acciones con los objetos puesto que los niños tenían la iniciativa de proponer el juego y tomar los objetos que fueran necesarios para jugar, esto hace referencia a (Froebel, como se citó en Bruce, 2017), el cual dice que la participación del adulto en el juego es importante ya que de esta manera influye en el comportamiento del pequeño a largo plazo.

Se puede afirmar que el adulto tiene un papel muy importante en el juego acompañado con el niño puesto que su comportamiento del pequeño cambia de tal manera que el adulto le brinda ayuda en la manera correcta y en el momento necesario del juego. Cuando el adulto participa en el juego con el niño este hace que su vida simbólica este vinculada con experiencias reales donde provienen los temas a jugar y los objetos necesarios para tal fin (Froebel, como se citó en Bruce, 2017).

En cuanto al segundo supuesto se esperaba encontrar que la participación del adulto el cual fue la investigadora influyera de manera positiva en las expresiones verbales de la mayoría de los niños durante el juego, sin embargo hubo tres niños que sobresalieron en expresiones verbales con la participación del adulto, por ejemplo la niña D obtuvo 5 expresiones verbales al momento del juego con el adulto en esta situación se presentó el juego del doctor cabe mencionar que fue un juego

de roles de tal manera que el adulto y en especialmente la niña tenían comunicación en todo momento al jugar, además la niña tuvo la imaginación y la función simbólica en todo momento así haciendo una combinación con las expresiones verbales tal como lo menciona (Davidov, 1996).

Por otra parte, el niño F solo obtuvo 1 expresión verbal, fue el que menos expresiones verbales tuvo, por lo que la participación del adulto no influyó positivamente en el niño durante el juego, la comunicación del niño hacia el adulto fue más no verbal que verbal, esto refleja también que no se hallaba flexibilidad para jugar.

En comparación de la niña H también obtuvo 5 expresiones verbales al de jugar con el adulto, se jugó un juego de roles en este caso al restaurante, se observó que la niña estaba muy a gusto con la experimentadora al momento de estar jugando puesto que en todo momento le platicaba o le preguntaba mientras estaban jugando se sentía con un rol de ser adulto esto hace referencia a (Vigotsky, 1979). Así mismo este autor hace referencia a que el aprendizaje es resultado de la interacción social y a su vez es clave para la obtención del conocimiento, por lo que la niña H al tener una interacción con el adulto obtiene un aprendizaje que se va construyendo de tal manera que la niña asocie el juego con su entorno.

Ahora bien, el niño I fue la que presento más expresiones verbales de todos los niños observados en este proyecto, ella obtuvo 10 expresiones verbales, al momento de jugar fue simbólicamente, tuvo una conexión muy buena con el adulto (experimentadora) en todo momento estuvo comunicando verbalmente, así como señalan (Solovieva y Quintannar, 2016) el juego simbólico incluye acciones que pueden representar la imaginación de la misma manera de crear acciones, objetos o personas.

En niño I jugo con juego temático de roles con el adulto, la observación que se realizó al momento del juego fue satisfactoria pues el niño I representaba correctamente al personaje que deseo y como ya se había mencionado estaba habiéndolo de manera simbólica, la niña I logro decir los argumentos que deseara esto hace referencia a (Solovieva y Quintannar, 2016) en el juego temático de roles

no es necesario de un argumento en específico, y debido a esto la niña se extendía en las palabras o frases como quisiera.

Se observo en los resultados que hubo niños que obtuvieron menor cantidad de expresiones verbales en el juego con el adulto, claro ejemplo es la niña F la cual solo obtuvo una expresión verbal al momento de jugar al “Jenga” y la cual fue la puntuación más baja de todos los niños evaluados en este proyecto. Desafortunadamente con la niña F no se logró lo que dice (Froebel como se citó en Bruce, 2017) ya que no se alcanzó un nivel de maduración al jugar con el adulto, no influyo de manera positiva en el comportamiento de la niña F, incluso observando los resultados del juego libre no obtuvo ninguna expresión verbal, lo cual podría deberse a que en ese momento la niña F no tenía ganas de jugar por las razones que ella quisiera o que no se sentía en confianza al estar con el adulto (experimentadora).

De acuerdo a (Vygotsky, como se citó en Borges, 2020) que hace referencia a que el lenguaje desempeña un papel muy importante en el desarrollo del niño, ya que el pequeño empieza a comprender verbalmente mientras juega y no solamente se comunica con los objetos. La comunicación no verbal se desempeñó mucho en la niña F, está claro que la comunicación no verbal también es importante al momento del juego, pero cuando es comunicación verbal se observa mejor desarrollo psíquico en el niño entre otros desarrollos asociados al momento del juego.

Por otro lado, hubo dos niños más que obtuvieron bajos números de expresiones verbales los cuales fueron la niña G la cual obtuvo 2 expresiones verbales y el niño J el cual obtuvo 3 expresiones verbales, haciendo nuevamente mención de lo que dice (Vygotsky, como se citó en Borges, 2020) estos dos niños jugaron diferentes juegos con el adulto y no tuvieron una comunicación verbal buena. Esquivel Ancona (2010), menciona que el juego es necesario para expresar y esto es claro, sin embargo, la niña G y el niño J se estaban expresando de manera diferente ya que no se expresaban de manera verbal sino de manera no verbal. Para ellos lo

importante era cumplir con la indicación que se les estaba dando, cabe mencionar que los dos niños no obtuvieron ninguna expresión verbal en el juego libre.

Ciertamente en los niños F, G y J no influyo el adulto (experimentadora) de manera positiva en sus expresiones verbales durante el juego.

Con respecto a los objetivos planteados en esta investigación se analizaron y compararon las acciones de uso de juguetes y objetos durante el juego libre y acompañado, no todos los niños jugaron a lo mismo cuando se trataba de juego libre y juego acompañado, lo que se analizo fue que el juego más jugado fue al doctor, ya sea que lo hicieran de manera simbólica como lo plantean (Solovieva y Quintannar, 2016) en el juego simbólico es principal indicador es reemplazar un objeto por otro dentro del juego objetal. Los niños usaban los peluches como pacientes y cuando era acompañado querían que el adulto (experimentadora) fuera su paciente, los niños tomaban el control en el juego acompañado normalmente, lo anterior hace mención a (García, 2016) dice que en el juego simbólico el niño dirige el mundo de los adultos y los transforma como él desee, al mismo tiempo se hacia el uso de la imaginación donde claro está el niño hace suya la realidad y crea el ambiente y personajes que quiera.

En la actualidad un niño puede jugar con juguetes para niñas y una niña puede jugar con juguetes de niños, lo cual se ha normalizado, se menciona esto ya que algunas niñas evaluadas en esta investigación optaban por jugar a los carritos usaban los carritos como mejor les pareciera sin importar si era para niños, se hace referencia a lo que dice (Martínez, 2022) los niños pueden elegir qué hacer y a que jugar ya que no es adecuado condicionar su juego a lo que el adulto desee jugar porque para el niño es un excelente momento para explorar y descubrir.

Para el siguiente objetivo se analizaron las expresiones verbales de los niños en las situaciones de juego libre y acompañado esto fue de manera cuantitativa cada niño obtuvo un número específico de expresiones verbales, por ejemplo la niña D fue ella quien obtuvo el mayor número de expresiones verbales las cuales fueron 11, donde se reflejaron más fueron en el juego de doctor, mismo que fue juego temático de roles, la niña se sintió con una gran confianza para poder jugar con el

adulto y así mostrar que poseía un vocabulario excelente, una gran imaginación y creatividad. (Vygotsky, como se citó en Borges, 2020).

Sin embargo hubo otro niño quien tuvo un gran número de expresiones verbales fue el niño I que como anteriormente ya se había mencionado obtuvo 10 expresiones verbales en total de juego libre y juego acompañado, se encontró que al analizar a estos dos niños que tuvieron mayores expresiones verbales solo hubo un número de diferencia. De esta manera al jugar los niños aprendían diversas situaciones para su desarrollo, haremos mención a Vygotsky quien nos habla del socio-constructivismo el cual se caracteriza por describir el aprendizaje como un proceso en donde la interacción social en este caso el niño jugando con el adulto es clave para la obtención del conocimiento.

Sin embargo, el análisis de las expresiones verbales fue muy variado ya que cada niño poseía un comportamiento diferente, así como sus expresiones eran diferentes al momento del juego libre o juego acompañado, el niño F fue el que obtuvo menores expresiones verbales, se sentía tímido y no expresaba de manera verbal como se esperaba, esto no se logró con lo que mencionan Solovieva y Quintanar (2016) ya que la participación del adulto no incluyó de manera positiva para el niño. Se sabe que Vygotsky planteaba que el lenguaje es el principal mediador en la formación y en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, aunque el niño F tuvo escasas las expresiones verbales no significa que no posee un desarrollo adecuado del lenguaje, simplemente podría estar asustado por jugar con un adulto quien no conoce y eso le podría pasar a cualquier niño. (Vygotsky, como se citó en Borges, 2020).

Ahora bien, una parte importante como ya se había mencionado anteriormente fue que todos los niños evaluados en esta investigación iniciaron su etapa escolar en pandemia por COVID-19, eso significa que cada uno de los niños tuvo con un contexto en casa diferente, así como la convivencia con sus relaciones familiares, de amigos y grupos sociales fueron distintas e influyeron cuando ingresaron a preescolar. También recibieron clases en línea o no recibieron ningún tipo de clase, entonces sabemos que en la infancia y etapa preescolar que es el inicio de la vida escolar del ser humano es importante la interacción social, descubrir, explorar, lo

cual no se sabe ciertamente que es lo que adquirió cada niño en casa (Talizina, citado en Solovieva y Quintanar 2016).

Otro punto importante a mencionar es que los niños al terminar de dar las indicaciones y dar permiso para que tomarán los juguetes dentro de la caja, la mayoría tomaba lo primero que veía en la caja, puesto que a los niños siempre les llamará la atención los juguetes que vean, primero, y esto hacía que los niños tomarán la decisión de jugar con lo primero que tomarán, aunque no siempre esto pasaba.

En lo que respecta al último objetivo se analizó y compararon las acciones de uso simbólico de objetos y juguetes durante el objeto libre y acompañado, ejemplificando al niño C quien obtuvo más acciones de uso simbólico de objetos en el juego acompañado para ser más específicos, se había jugado un juego de roles con el adulto, esto hizo que el niño C usará su imaginación y creatividad correctamente e hiciera su propio escenario en el juego (Solovieva y Quintanar, 2016).

Martínez (2022) nos habla de la importancia de adaptarnos a su altura al jugar con los niños, ya sea sentándonos, agachándonos y mirarlo siempre a los ojos pues esto hace que el niño confíe en el adulto y el juego sea fluido. Con todos los niños se hacía la acción de sentarse, acostarse y agacharse con ellos, y concentrarse cuando se estaba jugando en todo momento.

Hubo cuatro niños quienes obtuvieron el mismo número de uso de objetos simbólicos los cuales fueron los niños A, B, D y J todos obtuvieron 6 acciones simbólicas, aunque cabe mencionar que dos de ellos jugaron al doctor con el adulto, el adulto jugaba un papel importante cuando jugaba con los niños pues ayudaba a que los niños accedieran a las acciones simbólicas, pero no siempre pasaba esto, en la mayoría de veces los niños jugaban simbólicamente. (García,2016)

Ahora bien, es importante mencionar que en los resultados obtenidos el juego simbólico favorito de la mayoría de los niños destacó jugar con “los carritos” como lo hicieron los niños A, C, F, H, I Y J y el “juego de doctor”, y los niños B, C, D, y E fueron los que jugaron este juego ya sea en juego libre o en juego acompañado, así mismo los resultados arrojan el desarrollo de complejidad de acciones simbólicas y

poseen un lenguaje propio para poder realizar el juego simbólico. En concordancia a lo que dice García (2016) el juego simbólico se desarrolla mediante dichas experiencias vividas y al mismo tiempo crear un lenguaje propio, es decir hacer propio su mundo.

Al hacer una comparación entre los juegos más jugados por los niños en esta investigación influye el que tomaban lo primero que veían en la caja y procedían a jugar con los objetos y juguetes encontrados, sin embargo, si hablamos del “juego de doctor”, lo que hacía que tuviera preferencia en algunas ocasiones este juego simbólico eran todos los objetos o juguetes que se encontraban para poder jugar este juego puesto que era imposible para la mayoría de los niños no jugarlo, ya que también hacían suya su realidad como lo postula Esquivel (2010) en el juego simbólico el niño representa o crea personajes y lugares asociados a su imaginación.

En relación con el juego simbólico mencionando a Solovieva y Quintanar (2016) quienes afirman que este juego es primordial en la etapa preescolar para el desarrollo simbólico pues esto crea acciones que representan la imaginación, representación y sustitución de objetos.

La niña H se caracteriza por jugar un juego simbólico y a la vez de roles que ningún otro niño jugó, el cual fue “jugar al restaurante” ella al inicio del juego libre no tuvo motivación de uso de medios simbólicos, pero en el juego acompañado tuvo la iniciativa con el adulto de proponer este juego, por lo cual mediante los resultados obtenidos de la niña se analiza que su desarrollo de lenguaje es el adecuado y con una autonomía de uso de medios simbólicos.

El niño F se observaba en el juego libre poca iniciativa de uso de medios simbólicos, aunque si lo hizo, pero no como se esperaba, sin embargo, en el juego con el adulto mostraba la iniciativa para el uso de medios simbólicos jugar a “los carritos”, los cuales eran propuestos por el adulto.

Si tomamos de ejemplo ahora al niño J se notaba cierta resistencia (poca flexibilidad) a la posibilidad de atribuir un nuevo significado y uso a un objeto, al mismo tiempo no se observaba en el juego con el adulto la iniciativa para el uso de medios simbólicos, los cuales eran propuestos por el adulto, cabe mencionar que

no tenía claro el seguimiento de reglas, lo cual es una característica de no poseer un buen desarrollo del lenguaje y de la atención.

Por otro lado, la psicología histórico-cultural reconoce que la participación del adulto debe favorecer al máximo el desarrollo del juego, lo que implica que el adulto esté atento a las oportunidades de crear nuevas situaciones a los niños y a la vez, darles espacio para que manifiesten su iniciativa propia, sin que esto signifique esperar que el niño por sí mismo presente formas más maduras de juego (Elkoninova, 2016, como se citó en Borges, 2020).

Con respecto a las funciones del juego en la edad preescolar se afirmó mediante esta investigación que promovía y facilitaba los vínculos humanos pues así se logra llevar una vida plena, además favorecía la relajación y liberación de tensiones en algunos niños puesto que al momento de estar jugando se relajaban ya que era algo que les encantaba mucho hacer, por otra parte también hubo niños que al jugar con el adulto no experimentaban la misma relajación ya que sus relaciones interpersonales eran más introvertidas. Otra función fue que daba libre imaginación y creatividad, los niños evaluados en esta investigación tenían creatividad propia para sus juegos e imaginaban lo que más les gustaba.

Otro punto es que el juego es fundamental como base para el aprendizaje, esto se refiere a que los niños expresan sus sentimientos y emociones, cada niño expresaba sus sentimientos y varias emociones, mientras jugaban como por ejemplo el niño C y la niña D al jugar al doctor sus expresiones las mostraban sin ninguna complicación, cabe mencionar que algunos niños mostraban más emociones que sentimientos pues se mostraban muy tímidos o asustados por interactuar con el adulto como lo hizo el niño F quien mostraba más timidez. También es importante mencionar que los niños al jugar aprenden a aceptar y cumplir las reglas establecidas ya sea que ellos hagan sus reglas o que se les indiquen las reglas a seguir y cumplir, con referente a los niños evaluados la mayoría seguía y cumplía las reglas establecidas.

La importancia de la Zona de Desarrollo Próximo durante el juego es que el niño logra con apoyo y orientación del adulto ciertas habilidades demasiado difíciles de dominar, esto a su vez hace que el niño pueda realizar la resolución de problemas,

el conocimiento del adulto es compartido con el niño, esto se puede observar en el juego simbólico ya que el niño adquiere conocimientos que el adulto le comparte.

El juego con reglas establecidas es un claro ejemplo de cómo se crea la zona de desarrollo próximo puesto que el niño debe solucionar ciertos problemas que se le vayan presentando a lo largo del juego, esto también como ya se ha mencionado se va logrando con la ayuda del adulto durante el juego.

Haciendo nuevamente mención a García (2016) hace referencia al juego de reglas el cual significa un progreso en la inteligencia infantil, con una inteligencia más racional y menos simbólica. El niño puede crear sus propias reglas y eso está bien pues así también toma decisiones propias y desarrolla aún más su creatividad, la mayoría de los niños respetaron las reglas establecidas de cada juego ya sea por creadas por ellos mismo o por el adulto.

Para concluir se compara cada niño de acciones verbales y acciones simbólicas, puesto que algunos obtuvieron más acciones verbales que simbólicas y viceversa, las cuestiones que influían en los niños de obtener diferentes resultados, era el contexto (ambiente) en el que se estaba jugando, la presencia del adulto en todo momento, no estar presentes otros niños en el momento del juego libre o acompañado y los juguetes u objetos que se poseer en ese momento.

## Conclusión

Se concluye que el juego es muy complejo y es una actividad excelente para el desarrollo cognitivo y físico del niño, así mismo la actividad conjunta del niño con el adulto favorece el desarrollo de las acciones simbólicas, objetales y verbales.

El adulto tiene una participación importante en el desarrollo del juego con el niño ya que en varias ocasiones influye positivamente en las expresiones verbales del niño. Al jugar los niños asocian los objetos y juguetes con lo que conecta su imaginación y así también se presentan expresiones verbales que se considera adecuadas para cada juego que elegían, al estar presente el adulto durante el juego de niños preescolares incrementa las producciones verbales y las enriquece, confirmando el aprendizaje guiado y así darle importancia a la zona de desarrollo próximo.

Gracias al juego el niño puede tener la capacidad de resolver problemas, así como relacionarse con el medio en el que se encuentre y tener mejores relaciones interpersonales y afectivas y regular sus emociones, de la igual manera al jugar se garantiza la adquisición de formas más complejas de acciones simbólicas y objetales en la edad preescolar.

Por otra parte, el juego permite que el niño explore su medio y mediante la imaginación cree su propia realidad, provoca un placer que esto a su vez permite que el cerebro se desarrolle y favorezca el aprendizaje.

### Recomendaciones o Sugerencias

- Se recomienda el juego acompañado en niños preescolares ya que esto favorece el aprendizaje y formación adecuada en los niños.
- El papel del adulto en el desarrollo del niño favorece la mayor complejidad de las acciones objetales y simbólicas en el juego y, por ende, el logro de las principales neoformaciones de la edad preescolar.
- En las instituciones escolares se sugiere el juego como medio de aprendizaje y al mismo tiempo que los maestros estén involucrados en todo momento para favorecer el aprendizaje o desarrollo en niños preescolares.
- Su aplicación en el ámbito escolar es enriquecedora a la dinámica del aula y a la preparación psicológica del niño.

## Referencias

- Anton, M. (Coord.), Blanch, S. (Coord.) y Edo, M. (Coord.) (2016). El juego en la primera infancia: (ed.). Barcelona, Ediciones Octaedro, S.L. Recuperado de <https://elibro.bibliotecabuap.elogim.com/es/ereader/bibliotecasbuap/114193>
- Borges, C. y Solovieva, Y. (2020). Valoración de acciones objétales y simbólicas en niños preescolares con problemas en el desarrollo. Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales. nº11 (nº2), pp 81- 98.
- Borges, C (2020). Análisis de las acciones objétales y simbólicas en situaciones de juego libre y acompañado. Tesis de maestría. Puebla: BUAP.
- Borges, C., Quintanar L. y Solovieva, Y. (2020). Efectos del juego de roles sobre la interiorización de acciones objetales y simbólicas en preescolares. Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología. nº 20 (nº1), pp 1-15
- Bruce, T. (2017). Ponderings on play. Froebelian assemblages. En Bruce, T., Hakkarainen, P. y Bredikyte, M. The Routledge International Handbook of Early Childhood Play (pp.9-21). Nueva York: Routledge International Handbooks.
- Contreras, N., Contreras Y., Contreras, Y. (2012) Zona de Desarrollo Próximo. Recuperado de <https://es.slideshare.net/neydamary/zona-de-desarrollo-proximo-14119355>
- Davidov, V. V. (1996). Teoría de la enseñanza que conduce al desarrollo. Moscú: Intor
- Elkonin, D. B. (1980). Psicología del juego. Madrid: Visor libros.
- Esquivel, F (2010). Psicoterapia infantil con juego casos clínicos. El Manual Moderno.
- Freud, S. (1993). El creador literario y el fantaseo. En Obras completas, Vol. 9 (pp.125 -135). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- García Fernández, P. (2016). Fundamentos teóricos del juego: (ed.). Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.bibliotecabuap.elogim.com/es/ereader/bibliotecasbuap/33693>
- Garza, R (2020). Análisis de producciones verbales en situación de juego libre y acompañado en niños preescolares. Tesis de maestría. Puebla: BUAP
- Greve, W. y Thomsen, T. (2016). Evolutionary advantages of free play during childhood. Evolutionary Psychology, 14(4), 1-9.
- González Moreno, C. X., Solovieva, Y. y Quintanar Rojas, L. (2014). El juego temático

de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308.

González-Moreno, C. X. (2022) Importancia del juego temático de roles en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, vol. LII, núm. 1, pp. 299-320.

Loizo, E. y Avgitidou, S. (2014). The Geek- Cypriot early childhood educational reform: introducing play as a participatory learning process and as children's right. *Early Child Development and Care*, 01-18.

López, P. (2018) Aprendizaje a través del juego. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Martínez, Ó. (2022). La emoción de jugar: neuroeducación en acción: (1 ed.). Barcelona, España, Editorial INDE. Recuperado de <https://elibro.bibliotecabuap.elogim.com/es/ereader/bibliotecasbuap/225302>

Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. Recuperado de [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRAB\\_AJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRAB_AJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.

Quintanar, L. y Solovieva, Y. (2002). Análisis neuropsicológico de las alteraciones del lenguaje. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 55(1), 67-87.

Quintanar, L. (2001). La formación de las funciones psicológicas durante el desarrollo del niño. Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Quintanar, L., y Solovieva, Y. (2008). Aproximación histórico-cultural: Fundamentos teórico-metodológico. En L. Quintanar, Y. Solovieva, J. Azcoaga, E. Peña, M. Bonilla, G. Yáñez, . . . C. Uribe, *Los trastornos del aprendizaje. Perspectivas neuropsicológicas* (pp.147-181). Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, Instituto Colombiano de Neurociencias, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Solovieva, Y. y Quintanar L. (2016). La actividad de juego en la edad preescolar. México: Trillas.

Solovieva, Y. y Quintanar- Rojas, L. (2019). Acerca de la meditación. En Solovieva, Y. y Quintana, L. *La metodología formativa en la psicología histórico cultural* (pp. 157-179). Madrid: Editorial EOS.

Stavchansky, L. (2014). *Bordes de lo infantil: ocho ensayos de clínica con niños*. Letra Viva.

Vygotsky L. S. (1999). Imaginación y creación en la edad infantil. Editorial Pueblo y Educación.  
Recuperado de [https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion\\_y\\_Creatividad\\_En\\_La\\_Infancia.pdf](https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf)

Smirnova, E. (2017). Cultural-historical play theory. En Bruce, T., Hakkarainen, P. y Bredikyte, M. The Routledge International Handbook of Early Childhood Play (pp.46-57). Nueva York: Routledge International Handbooks.

Vygotsky L. S. (1979). El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Grijalbo, Barcelona.

Winnicott, D.W. (1993). Realidad y juego. Barcelona: Editorial Gedisa.