

TRABAJO FIN DE GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

**EL JUEGO MOTOR SIMBÓLICO. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA Y PROPUESTA
DIDÁCTICA PARA EDUCACIÓN INFANTIL
(Modalidad: Revisión Teórica y Propuesta de Innovación)**

**ALUMNAS: IDAIRA GARCÍA REGALADO
NOELIA RODRÍGUEZ LÓPEZ**

TUTOR: ABRAHAM GARCÍA FARIÑA

CURSO ACADÉMICO: 2019/2020

CONVOCATORIA: Julio

Título: El juego motor simbólico. Revisión bibliográfica y propuesta didáctica para Educación Infantil.

Resumen:

Este trabajo pretende reflexionar acerca de las ventajas de emplear el juego motor simbólico en la etapa de Educación infantil. Contiene dos partes bien diferenciadas, una en la que se lleva a cabo una revisión teórica recogiendo las aportaciones de diversos autores sobre la importancia del juego motor simbólico en edades infantiles y otra en la que se presentan 3 propuestas prácticas con la que se pretende dar a conocer la utilidad del juego motor simbólico como una estrategia pedagógica de gran utilidad para los docentes. Las conclusiones apuntan que el juego motor simbólico es un recurso interesante para utilizar en las aulas de infantil debido a los diversos beneficios que se obtienen en los distintos ámbitos de desarrollo del niño, tanto a nivel cognitivo, motor, social-afectivo y en el lenguaje.

Palabras Claves: Juego motor, Juego simbólico, Juego motor simbólico, Educación Infantil

Abstract:

This paper tries to reflect on the advantages of using symbolic motor play in Preschool. This paper contains two well differentiated parts, one in which a theoretical review of the vision and experience of various authors in relation to the importance of symbolic motor play in Preschool is carried out, and another one in which a practical proposal is presented with the intention of promoting the usefulness of symbolic motor play as a pedagogical strategy to be used in Preschool. The conclusions indicate that symbolic motor play is a fundamental tool to use in Preschool classrooms due to the various benefits that are achieved in the different changes in the child's cognitive, motor and social development, and in language.

Key Words: *Motor game, Symbolic game, Symbolic motor game, Preschool.*

ÍNDICE

1. Introducción y justificación	1
2. Revisión teórica	2
2.1. El juego y el juego motor en Educación Infantil	2
2.2. El juego simbólico en Educación Infantil	7
2.3. El juego motor simbólico como recurso didáctico de alto valor pedagógico	12
2.4. Estrategias para su puesta en práctica	16
3. Propuesta práctica de innovación	21
3.1. Identificación, contextualización	21
3.2. Justificación y su relación con el currículum de Educación Infantil	23
3.3. Metodología	23
3.4. Diseño de juegos motores simbólicos	25
3.5. Propuesta de evaluación y calificación	27
4. Discusión y conclusiones	29
5. Limitaciones y perspectivas	31
6. Referencias bibliográficas	33

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Este Trabajo Fin de Grado que se titula “El juego motor simbólico. Revisión Bibliográfica y propuesta didáctica para Educación Infantil.”, pretende poner en valor un recurso didáctico poco utilizado en la enseñanza como es el juego motor simbólico, el cual podría aportar múltiples beneficios educativos para esta etapa. La escasez de referencias prácticas nos ha incitado a realizar una variada propuesta de juegos motores de carácter simbólico dirigido al alumnado de Educación Infantil.

El juego motor es una herramienta pedagógica ampliamente reconocida y utilizada para el desarrollo de elementos motrices, sociales y emocionales a través del movimiento, puesto que se mejora la adquisición de variados contenidos, especialmente en edades tempranas. El carácter simbólico de este tipo de juegos posibilita que los niños puedan crear otros mundos, vivir otras vidas, aprender a pensar como los otros, etc. y esto es un valor añadido a la propia potencialidad educativa de los juegos. No obstante, nos planteamos algunas preguntas que durante el documento le daremos respuesta: ¿Qué es el juego? ¿Por qué es tan importante? ¿Qué rasgos contiene que lo hacen fundamental en el ámbito educativo? ¿Qué diferencia hay entre un juego motor y un cuento motor? ¿Qué propuestas didácticas podemos ofrecer?, Si soy maestra, ¿Cómo podemos llevarlo a la práctica? o ¿Cómo lo evaluamos? En los próximos apartados analizaremos y concretaremos cada una de las preguntas que nos planteamos.

Partiendo de una revisión teórica en la que se comparan distintos autores, que hacen aportaciones relacionadas con el juego infantil, el juego motor y el símbolo, hemos elaborado una propuesta de innovación formada por tres juegos motores simbólicos, preparados para llevarlo a cabo en las aulas de Educación Infantil.

2. REVISIÓN TEÓRICA

En este apartado se presenta una revisión teórica sobre las similitudes, diferencias y características generales del juego y sus distintas variantes o manifestaciones: el juego motor, el juego simbólico y del juego motor simbólico y su implantación en Educación Infantil. Se llevará a cabo una búsqueda y análisis bibliográfico para constatar las aportaciones de los diferentes autores sobre estos conceptos. Una de las grandes aportaciones de este trabajo, recae en la entrevista personal con el Dr. Vicente Navarro, gran referente en el campo del juego motor desde la Educación Física donde nos desvela valiosa información específica sobre el juego motor simbólico. Además, propondremos algunas estrategias docentes para abordarlos en las sesiones de clase.

Para comparar la información según distintos autores y encontrar varias teorías sobre la aplicación del juego motor simbólico en Educación Infantil, se ha indagado en la herramienta de búsqueda de información: PuntoQ, Google Académico y el repositorio de la Universidad de la Laguna.

2.1.- El juego y el juego motor en Educación Infantil

Para llegar a entender el juego motor infantil, hemos querido destacar algunas de las aportaciones de los autores más relevantes que han hablado sobre del juego en esta etapa. Para ello, nos centraremos en la importancia y características del juego para luego profundizar en el juego motor y los beneficios que este aporta en el desarrollo infantil.

El juego ha estado presente desde tiempos inmemorables en todas las sociedades. Es cierto que, la importancia y valoración del juego infantil ha dependido en gran medida de las características culturales de los contextos donde se desarrolla, así como de la consideración de la infancia y su papel en la sociedad. Según Romero y Gómez (2008), el juego ha ido tomando más importancia cuando se ha reconocido la infancia como un periodo importante y crucial en el desarrollo del niño y niña. Esto se refleja en el reconocimiento del juego como un derecho fundamental en la infancia, recogido en la Declaración de los Derechos del Niño, del 30 de noviembre de 1959 en su artículo 7, en cual se afirma que “[...] El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de

este derecho” (Romero y Gómez, 2008, p.8). Incluso, desde una perspectiva emocional, Ortega (1993) remarca el papel que ocupa el juego en la historia personal de cada niño:

Las experiencias del juego con los padres, hermanos o amigos se guardan en la memoria desde el principio de la vida ya que constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permiten asociar juego-felicidad y juego-alegría. [...] No es de extrañar que los niños relacionen el juego con estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. (Ortega, 1993, p. 20)

Estas afirmaciones nos aclaran la importancia de utilizar el juego como medio para el desarrollo de los objetivos propios en las primeras edades.

¿Y qué significa juego? Son muchos los autores, teorías y perspectivas que han tratado en profundidad los juegos, hasta tal punto que existe variada documentación con análisis y propuestas sobre juegos y juegos motores. Posiblemente una de las caracterizaciones más completas sea la del historiador y filósofo, Huizinga (1972), que define el juego como “una actividad o acción voluntaria, que se desarrolla sin interés material dentro de ciertos límites de tiempo y espacio”. Este autor defiende que el juego no puede entenderse si no se tiene la completa libertad de decidir si se quiere jugar o no. Además, contiene otras connotaciones, como la de provocar alegría en quien juega y la de jugar por el mero hecho de hacerlo, es decir, lo importante del juego no es el fin material sino el proceso. Otras definiciones más actuales caracterizan al juego motor como “una situación motriz, incierta, de carácter lúdico, con acuerdos, normas o reglas” (Castro, Hernández, Navarro y Jiménez, 2008). Probablemente sea de las definiciones más completas que existen en la actualidad.

¿Qué características hacen que el juego sea un derecho de la infancia y un elemento fundamental en el desarrollo durante la infancia? Apoyándonos en Romero y Gómez (2008), podemos enumerar algunas de las características que definen la identidad propia del juego. (p. 9-10)

- **Actividad placentera:** el juego es una actividad lúdica, destinada a producir placer y satisfacción a quien lo realiza.
- **Actividad libre, espontáneo y voluntario:** se juega por que se quiere. El juego debe ser escogido sin presiones y nunca debe ser impuesto ya que si no dejaría de ser juego.

- **El juego tiene un fin en sí mismo.** Se juega por el placer de jugar, sin esperar un beneficio material de él. Se juega por el proceso y no por el resultado final.
- **El juego implica actividad.** Esto no quiere decir que todos los juegos deban ser motores, si no que el individuo debe tener ganas de jugar y mostrarse activo.
- **El juego se desarrolla en una realidad ficticia.** Durante el juego los niños y niñas puede ser los que ellos quieran y pueden superar los límites de la realidad (Freud, 1967).
- **El juego tiene una limitación espacial y temporal.** El tiempo estará determinado por el interés subjetivo del niño y ese espacio se vendrá determinado por la zona donde el niño practique el juego.
- **El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña.** Así pues, a medida que van creciendo y desarrollándose, los juegos varían (Piaget, 1956).

Estas características demuestran que el juego es fundamental en las fases de desarrollo en la infancia gracias a sus múltiples beneficios constatados. A través del juego los niños y niñas encuentran la motivación para aprender, lo que hace que los aprendizajes sean más significativos. El juego infantil incide en el desarrollo emocional del niño, ya que, a través de la realidad ficticia, estos pierden el miedo al fracaso, lo que les permite expresar y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. El juego se considera un pilar fundamental para establecer contacto con sus iguales, además de una herramienta indispensable para los docentes, ya que a través de éste conocen lo que los niños y niñas han aprendido (Romero y Gómez, 2008).

Para autores tan relevantes como Freud, Piaget o Vygotsky, jugar es una actividad fundamental para nuestro funcionamiento psicológico. Piaget (1959) estudió el desarrollo cognitivo a través del juego infantil. Vygotsky (1979) afirmaba que el juego “constituye el motor del desarrollo” a partir del cual, los niños y niñas desarrollan sus capacidades y cumplen sus deseos insatisfechos creando una situación ficticia. Para Freud (1967), el juego es un proceso que se repite, permite un cierto dominio de una situación que ha sido vivida y lleva al más allá del placer. No obstante, son muchos los autores que consideran el juego como un elemento fundamental en el desarrollo integral del ser humano, especialmente en la infancia.

A partir de estas ideas y de otros referentes como Elkonin, Winnicott o Wallon, quienes han considerado el juego como una actividad clave en el desarrollo infantil en todas sus facetas, presentamos una tabla en la que se resume los beneficios del juego motor en cada uno de los diferentes ámbitos:

Tabla 1

Beneficios del juego motor en los diferentes ámbitos de desarrollo. Recuperado de Romero y Gómez (2008, p.28).

Ámbito motor	<ul style="list-style-type: none">-Los movimientos continuos favorecen un avance en las percepciones y en la coordinación.-A través de la actividad motora, el niño construye las estructuras básicas del conocimiento a través de la asimilación de esquemas.-A través de las representaciones lúdicas el niño desarrolla su pensamiento-El juego motor favorece la coordinación-óculo manual.
Ámbito cognitivo	<ul style="list-style-type: none">-Los movimientos continuos favorecen un avance en las percepciones y en la coordinación.-A través de la actividad motora, el niño construye las estructuras básicas del conocimiento a través de la asimilación de esquemas.-A través de las representaciones lúdicas el niño desarrolla su pensamiento.-El juego motor favorece la coordinación-óculo manual.
Ámbito social-emocional	<ul style="list-style-type: none">-A través del juego motor llegan a la comprensión del mundo que les rodea.-Además propician la capacidad de superación: cuánto más se practica mejores resultados se obtienen.-Facilita los procesos de comunicación y cooperación con los demás.-Favorece la interacción social.-El niño va conformando su personalidad y el concepto de sí mismo a través de las relaciones sociales durante el juego.

Como podemos observar, el juego es una actividad constante en las manifestaciones lúdicas en la infancia comentando que “la explicación del juego infantil no se puede realizar sin relacionarlo con el desarrollo del niño ni con la actividad motriz, ya que el juego motor es un tipo de juego que se caracteriza fundamentalmente por la actividad motriz, es decir, moverse, imitar, pensar, explorar y comunicarse con los demás participantes” (Navarro, 2002, p.147).

Baena y Ruiz (2016), destacan el papel del juego motor en el ámbito social del niño y defiende que:

Cuando es compartido por los demás, se transforma en un poderoso medio socializante, ya que ayuda a los niños a comprender, respetar y tolerar a los demás, al mismo tiempo que les introduce en la aceptación de las normas y de las responsabilidades de asumir determinadas funciones que podrán extrapolar a sus propias vidas. (p.75)

También, el juego motor promueve el desarrollo de las capacidades básicas que se producen en los niños y niñas a través del movimiento y de la actividad lúdica (Romero y Gómez, p. 28).

Vistas las características y aportaciones del juego motor en el desarrollo del niño, creemos que este tipo de juego es el punto de partida de cualquier actividad lúdica y educativa, dado que sus beneficios inciden notablemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, como docentes destacamos el juego motor como una herramienta indispensable para trabajar a todos los niveles de edad, no solo en la etapa de Educación Infantil, sino también en etapas posteriores.

A continuación, se adjunta la tabla 2, las aportaciones más relevantes, a modo de síntesis, donde se engloba las aportaciones sobre el juego infantil y el juego motor de los autores mencionados y sus respectivas fuentes.

Tabla 2

Aportaciones más relevantes del juego infantil y el juego motor.

AUTOR	TÍTULO	APORTACIONES MÁS RELEVANTES
Piaget (1959)	“La formación del símbolo en el niño”	Centra los beneficios del juego motor en el ámbito cognitivo.
Huizinga (1972)	“Homo ludens”	Define el juego como una actividad placentera dentro de límites como el espacio y el tiempo.
Vygotsky (1979)	“El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”	Define el juego como el motor del desarrollo a partir del cual se desarrolla las capacidades y deseos insatisfechos.
Ortega (1993)	“Módulo didáctico, 4. Espacios de juego en la educación infantil”	Remarca la influencia de lo emocional y afectivo en el desarrollo del niño.
Navarro (2002)	“El Afán de Jugar”	Defiende que el desarrollo infantil está relacionado con el juego infantil y a actividad motriz.

<p>Castro, Hernández, Navarro y Jiménez (2003)</p>	<p>“Análisis praxiológico comparado de los juegos y deportes tradicionales de las islas canarias: una etnomotricidad singular”</p>	<p>Destacan el carácter incierto y lúdico del juego motor.</p>
<p>Romero y Gómez (2008)</p>	<p>“El juego infantil y su metodología”</p>	<p>Importancia del juego en el desarrollo infantil. Características que definen la identidad del juego infantil. El juego motor ayuda a promover todas las capacidades básicas del individuo en todos los ámbitos.</p>
<p>Baena y Ruíz (2016)</p>	<p>“El juego motor como actividad organizada en la enseñanza y en la recreación”</p>	<p>Determina el papel socializante del juego motor.</p>

2.2.- El juego simbólico en Educación Infantil

Podríamos decir que el juego simbólico es un tipo de juego libre, con alto grado de autonomía, que requiere de muy pocas reglas y condiciones, pero que se enriquece cuando se suman espacios y objetos donde interactuar, pero que precisa de muy poca intervención docente. Es una experiencia que permite al alumnado convertir y generar otros mundos, experimentar ser otras personas, pensar y sentir como otros.

El juego simbólico es una modalidad de juego considerada por Piaget (1959) “como una manifestación de la función simbólica, o capacidad para utilizar representaciones mentales, las cuales se presentan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida” (p.150). Para llegar a entender mejor el juego simbólico, es necesario conocer la tipología del juego en Educación Infantil. De acuerdo con este mismo autor, según la edad y en el estadio que se encuentre el niño, los juegos se clasifican en:

- **Juego sensoriomotor:** consiste en la repetición de una acción para la obtención de placer. Este tipo de juego se sitúa en la etapa sensoriomotora, que va desde los 0 a los 2 años.

- **Juego de reglas:** aparece en el estadio de las operaciones concretas, entre los 7 y los 12 años. Este juego se caracteriza por la utilización de reglas y normas que todos los participantes deben respetar para el desarrollo del juego.
- **Juego simbólico:** Podemos identificarlo como el juego de “hacer como si”, en el que la realidad se transforma en ficción. Este juego hace referencia a la capacidad del niño para representar situaciones y objetos de la vida real a través del lenguaje, imagen mental o gestos simbólicos.

Revisando las últimas décadas nos encontramos que los grandes referentes de la psicología infantil, han realizado importantes aportaciones a este campo. Según Piaget (1959), dentro del estadio preoperatorio se produce la adquisición de la función simbólica, la cual tiene su máxima expresión entre los 2 y 7 años. Dicho estadio se caracteriza por el empleo de símbolos, es decir, pensar en cosas, personas o acontecimientos que no están presentes, por medio de sus representaciones mentales. Desde el punto de vista de la definición, para Freud (1967) “el juego simbólico es representativo”, es decir, está relacionado con los sueños como expresión de deseos placenteros inconscientes que buscan pasar a la conciencia. Mientras que para Vygotsky (1979), el juego simbólico es una de las necesidades psicológicas del niño para su desarrollo cognitivo y para su inserción en un contexto sociocultural. En los deseos insatisfechos del niño, está el impulso necesario para crear situaciones fingidas que permitan su realización. Para Wallon (1980), el juego simbólico se presenta como una necesidad biológica ligada al placer que el juego produce, y ese placer está estrechamente relacionado con las emociones que actúan como mecanismo de adaptación al entorno social.

El juego simbólico permite acercarse al niño al mundo de la simbolización, el cual se caracteriza por “la acción del pensamiento de representar en la mente una idea atribuida a una cosa” (Navarro, 2002, p.150). Este mismo autor afirma que el juego simbólico está caracterizado por “el uso de símbolos para jugar” y esos símbolos permiten al niño reproducir escenas de la vida real, adaptándolas a las necesidades y deseos en cada momento. Es por ello que, a través del juego simbólico:

[...] el niño ejercita los papeles sociales de la actividad que le rodean: el profesor, el camionero, el médico, y eso le ayuda a dominarlas. Los símbolos van adquiriendo su significado en la actividad; los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en su camión (Delval, 1994, p.292).

En cuanto a su utilidad, Loor (2016), afirma que “el uso del juego simbólico es de gran importancia para el desarrollo del infante ya que despierta sus capacidades cognitivas, desarrolla su lenguaje, permite una mayor expresión de sus sentimientos y le da seguridad en su entorno” (p.9).

Uno de los aspectos de mayor incidencia del juego simbólico es su contribución al desarrollo emocional del niño. Según Piaget, citado en Ruiz y Abad (2011), este tipo de juego, cumple entre otras, tres funciones importantes en el desarrollo emocional. Estas funciones se denominan: compensatorias, liquidatorias y anticipatorias. Cuando el niño compensa y asimila realidades, significa que el niño a través del juego ficticio puede realizar lo que le han prohibido, o no puede hacer en la realidad (función compensatoria). Cuando puede asimilar situaciones desagradables reproduciéndolas simbólicamente sería la función liquidatoria. Y la función anticipadora sería cuando este tipo de juego permite al niño anticipar de alguna manera los resultados de la acción.

Otro de los aspectos destacados es que el juego simbólico “[...] favorece la empatía, ya que para ésta es necesaria la imaginación de ponerse en el lugar de la otra persona” (Navarro, 2002, p.151).

En consonancia con Navarro, Ruiz y Abad (2011), consideran el juego simbólico como un ejercicio de descentración, ya que cuando un niño representa a una persona o personaje tiene que ponerse simbólicamente en su lugar. En esa forma de desarrollar el pensamiento abstracto, Vygotsky (1979) cree que el juego simbólico ayuda a desarrollarlo y a estimular el desarrollo de funciones psicológicas superiores, como la imaginación y la creatividad. Para Freud (1967), el juego simbólico desarrolla en los niños y niñas una realidad ficticia. Esa realidad ficticia le permite superar los límites de la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo se puede conseguir, rectificar o reconducir según convenga.

A través del juego simbólico, el niño puede comprender y asimilar el entorno que le rodea. “Transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo exterior” (Bruner, 2002, p.212). Mediante el juego simbólico el niño aprende y practica conocimientos sobre los roles de la sociedad, los cuales están sometidos continuamente a sus deseos y necesidades.

Conocer el papel de la regla en el juego simbólico, nos permite analizar la influencia de este tipo de juego en el proceso de aprendizaje del niño. Tomando como referencia a Navarro (2002), en el juego simbólico, la regla no es considerada como una norma estricta a cumplir, sino más bien como un consenso colectivo que sirve de orientación a los participantes del juego. Este consenso se consigue a través de “la negociación de significados que se realiza con los compañeros de juego”, es decir, llegan a un acuerdo entre ellos y es aceptada la regla. En este sentido, Ortega (2002) reconoce que el niño aprende a llegar a un consenso con los demás, así como a resolver los conflictos que puedan surgir durante la búsqueda del acuerdo. Esto permite al niño aprender las herramientas necesarias para la adquisición de habilidades sociales necesarias para su desarrollo en sociedad. Para Piaget y Vygotsky, citado en Ruiz y Abad (2011), el juego simbólico contribuye enormemente a la autonomía moral del niño. Esta autonomía permite que el niño tome sus propias decisiones y sea capaz de autorregularse, lo que le hace actuar en base a su capacidad de autolimitación y autodeterminación, sin esperar las indicaciones del adulto.

Con respecto al lenguaje y la comunicación, el juego simbólico contribuye a su desarrollo, ya que según Llor (2016) a través de desempeñar roles con otras personas, el niño mejora su léxico expresivo a través de su capacidad de interrelacionarse con su entorno y los demás.

A continuación, se adjunta la tabla 3 donde se engloba los diversos autores, sus respectivas fuentes y sus aportaciones sobre el juego simbólico.

Tabla 3

Aportaciones más relevantes sobre el juego simbólico.

AUTOR	TÍTULO	APORTACIÓN
Piaget (1959)	“La formación del símbolo en el niño”	El juego como una manifestación de la función simbólica. Realiza una diferenciación del juego según la edad y el estadio.
Freud (1967)	“Más allá del principio del placer”	Destaca la capacidad de representación del juego simbólico. A través del juego se desarrolla una realidad ficticia, donde el niño entra en un mundo imaginario.

Vygotsky (1979)	“El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”	El juego simbólico como una necesidad psicológica del niño. Defiende que a través del juego simbólico se desarrolla el pensamiento abstracto además de las funciones psicológicas superiores. El juego simbólico es de naturaleza socio-cultural.
Wallon (1980)	“Psicología del niño: una comprensión didáctica del desarrollo infantil”	Afirma que el juego simbólico es una necesidad biológica ligada al placer que este produce al niño.
Delval (1994)	“El desarrollo humano”	Los papeles sociales, son ejercidos por el niño a través del juego simbólico.
Brunner (2002)	“Acción pensamiento y lenguaje”	Durante el juego simbólico el niño transforma el mundo exterior, mientras que para llevar a cabo un aprendizaje se transforma el mismo para adaptarse al mundo.
Navarro (2002)	“El Afán de Jugar”	El juego simbólico se desarrolla a través de la simbolización, es decir, la capacidad para atribuir una idea a una cosa. Defiende que a través del juego simbólico se favorece la empatía.
Ortega (2002)	“Lo mejor y lo peor de las reglas: juegos, conflictos y violencia”	Papel de la regla en el juego simbólico, la cual, no es considerada como una regla estricta sino como un consenso colectivo.
Ruiz y Abad (2011)	“El juego simbólico”	Defienden que a través del juego simbólico se realiza un ejercicio de descentralización, es decir, el niño al representar a un personaje se pone simbólicamente en su lugar.
Loor (2016)	“Juego simbólico con materiales alternativos y su aplicación en el proceso de adaptación en niños de subnivel inicial 2.”	Defiende la importancia del juego simbólico para el desarrollo del niño, destacando el desarrollo del lenguaje.

Esta tabla nos muestra como el juego simbólico es un recurso beneficioso porque contribuye al desarrollo cognitivo y del lenguaje, favorece la expresión de sus sentimientos y emociones, lo que le permite adaptarse al medio social en el que se desenvuelve con mayor seguridad.

2.3.- El juego motor simbólico como recurso didáctico de alto valor pedagógico.

El juego motor simbólico es una variante del juego motor, bastante desconocido por el público en general, que combina y se enriquece con el simbolismo permitiendo a los docentes de disponer de un recurso muy valioso para la práctica. Sin embargo, la escasez de información nos ha limitado a la hora de definir sus rasgos caracterizadores y contrastar ideas de los trabajos divulgativos o de investigación. En contrapunto a esa situación, hemos podido acceder mediante una entrevista, al profesor jubilado de la Universidad de La Laguna: Vicente Navarro, uno de los referentes principales que más ha aportado a la literatura científica, desde el prisma de la Educación Física y la Praxiología Motriz. La entrevista semiestructurada contenía preguntas dirigidas a revisar y profundizar en todo lo concerniente al juego motor simbólico y otras de carácter más abierto que diera lugar a respuestas relacionadas, pero más esporádicas. Sin duda, hemos podido enriquecer este trabajo gracias a su generosidad y compromiso con el conocimiento académico.

Entrando en materia, Navarro “considera que, en el juego motor simbólico, la actividad motriz pasa a un segundo plano para darle más importancia a la simbolización. Es decir, el juego motor trata de enriquecer el juego, pero al fin y al cabo es una actividad de la que los niños se acaban cansando, como, por ejemplo, de montar en un columpio”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo del 2020).

“Navarro nos explica que toda persona cuando juega, lo hace a través del rol. Solo en el juego principalmente motor como el columpio, se puede ejercer una menor fuerza del rol. Una vez que haya una representación mental, el rol juega un papel tremendo, ya que es lo que le permite al niño la representación mental, es decir, lo que manipula imaginariamente”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

“El profesor Navarro nos declaró recientemente la diferencia que existe entre el juego motor y el juego simbólico desde la perspectiva docente. Apuntó también que para el niño o la niña no hay ninguna diferencia entre los juegos, ya que estos lo viven como una globalidad, como una actividad completa y plena”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

“El juego motor es una forma de enriquecer la situación, mientras que el juego simbólico, es una manera de perseguir los objetivos que el docente se plantea”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

“A través del juego motor el docente puede crear con elementos, una situación en un escenario, para que se enriquezca una trama, la cual caminará por donde el docente quiera”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

“Mediante el juego motor simbólico el niño o niña juega a ser, a captar lo que significa ser y a ser reconocido, por los demás, a través de un rol”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

Tomando como referencia a Navarro (2002), para acercarnos a la naturaleza del juego motor simbólico, enumeramos las características más notables de este tipo de juego, el cual permite alcanzar unos objetivos pedagógicos:

- **Significación motriz.** La significación motriz depende del contenido de la trama. Esto es, la actividad motriz queda supeditada a la trama o historia creada por los participantes del juego. Para que la actividad motriz sea significativa, los jugadores deben entender, tanto la trama como el conjunto de sus acciones.
- **Distribución de papeles.** Evidentemente, la distribución de papeles está vinculada con la trama o historia que se haya elegido. El juego motor simbólico, permite la libre elección de los personajes a la vez que permite surgir nuevos papeles en el desarrollo del juego. Esto crea la diferencia con el juego motor de reglas, en el cual, para incluir un personaje o un cambio de rol, este debe ser consensuado y aceptado por todos los participantes.
- **Regulación de las acciones.** Las acciones de los personajes dentro de la trama, están vinculados a los comportamientos y valores deseables de la sociedad. En este tipo de juego existe un mayor margen para la actividad, ya que la regla actúa a modo de organización a través del acuerdo de los participantes y no como una norma rígida a cumplir.

- **Logro.** Para el niño que juega al juego motor simbólico, el logro sería ser reconocido como personaje, reproducir un modelo, colaborar en el desarrollo de una situación. situación, etc. El objetivo es vivir la experiencia no tanto, el resultado.

“El profesor Navarro destaca lo enriquecedor que es jugar simbólicamente con los demás. Para este autor, el simbolismo colectivo es más efectivo para los niños y niñas, ya que jugar con otros es más rico. Esto se debe a que, a través del juego se utilizan símbolos, que son compartidos por la sociedad, que a su vez son aprendidos por los niños y niñas mediante la interacción”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

Tras conocer las características que definen el juego motor simbólico, éstas se “pueden tener en cuenta para organizar una práctica didáctica y así cumplir con unos fines educativos a partir de la relación lúdica símbolo-motricidad” (V. Navarro, 2002, p. 162).

Suele ocurrir, que se confunda el juego motor simbólico con el cuento motor, pues ambos comparten algunos rasgos, sin embargo, no son lo mismo. En muchos casos, esta confusión viene dada por el desconocimiento del juego motor simbólico puesto que es mucho más común el uso de los cuentos motores entre profesionales de la enseñanza. Esta situación, nos obliga a esclarecer cada una de las diferencias. En primer lugar, García y Pérez (2010), definen el cuento motor o cuento representado:

Como una variante del cuento, motivadora, educativa y estimulante, que resulta muy eficaz en la escuela, tanto para el desarrollo psíquico, como para el físico y el mental del alumno, y en el cual el factor fundamental es el juego (García y Pérez, 2010, p.1).

Como bien exponen Pérez, Martínez y Fernández (2010), “los cuentos motores son cuentos leídos en voz alta para un grupo de alumnos cuya función será interpretar las acciones narradas a través de la motricidad” (p.1). Además, como apunta Ruiz (2011), el cuento motor requiere de una preparación y estructuración previa “que cada docente ha de redefinir y convertir en algo propio” (p.15). Esta apreciación denota el carácter intervencionista del adulto no solo en la preparación sino también en el desarrollo del mismo. A través del cuento motor no solo se narra o describe una historia, sino que se organizan y dirigen las acciones del receptor del cuento. Por tanto, las principales diferencias entre el cuento motor y el juego motor se

podrían sintetizar en que el empleo de acción motriz busca unos fines diferentes en cada uno de ellos. Por un lado, el cuento motor utiliza la motricidad para representar una historia imaginaria guiada por el docente, mientras que, en el juego motor simbólico, el fin es utilizar los movimientos del cuerpo por placer. Otra de las diferencias se podría enfocar en el papel del adulto en el juego del niño. El cuento motor exige el acompañamiento continuo de un adulto para el desarrollo de la trama de la historia y los movimientos, mientras que el juego motor simbólico permite una menor intervención de parte del adulto, lo que permite al niño expresarse motrizmente de manera más abierta.

Para esclarecer las diferencias entre el juego motor simbólico y el cuento motor, expondremos a continuación una tabla para facilitar la comprensión.

Tabla 4

Diferencias entre el juego motor simbólico y el cuento motor.

	JUEGO MOTOR SIMBÓLICO	CUENTO MOTOR
Trama	Trama inicial	Trama narrada de principio a fin.
Desarrollo del juego	El desarrollo del juego depende de la capacidad simbólica del niño, sus intereses y emociones.	El desarrollo del juego depende de la trama narrada. No invita a la espontaneidad del niño.
Papel del docente	Papel del docente como acompañante. Solo interviene para reconducir el juego	Papel del docente más intervencionista

Como acabamos de comprobar, las escasas referencias bibliográficas evidencian que no haya sido tratado ni considerado como un recurso de interesante de alto valor pedagógico. Esta variante de juego simbólico nos resulta interesante y nos abre la puerta a seguir ahondando e investigando las bondades de su aplicación en el ámbito educativo para poder seguir profundizando en su conocimiento a través de las experiencias y la investigación. Probablemente el desconocimiento de los docentes o su ausencia en los manuales de formación del profesorado sería un planteamiento a cuestionar por las autoridades educativas para incorporarla a los planes de formación inicial y continua del profesorado.

2.4.- Estrategias para su puesta en práctica

Las pocas referencias sobre esta temática nos obligan a tomar decisiones sobre cómo llevar a cabo este tipo de juegos en las sesiones de infantil. No obstante, algunos autores podrían ayudar a tomar decisiones sobre la metodología docente. Según Aucouturier, citado en Ruiz y Abad (2011), hay una serie de pautas que el docente debe tener en cuenta a la hora de poner en práctica el juego simbólico:

- **Tener autoconciencia.** Si queremos que los niños expresen a través del juego sus propios sentimientos y emociones, el adulto debe ser capaz separar nuestras propias emociones para no influir en el juego del niño.
- **Ser símbolo de ley.** El ambiente que se debe crear, debe permitir la espontaneidad de los niños y niñas, siempre teniendo presente la figura del docente cuyo papel será fundamental para redirigir la actividad en caso de que se encuentren perdidos. Es decir, el adulto debe ser “capaz de transmitir la ley sin adoptar un papel de directividad” (Ruiz y Abad, 2011, p.110).
- **Dar seguridad física y afectiva.** El adulto debe saber en qué situaciones debe prestar ayuda a los niños y niñas. Esta seguridad se transmite tanto a través del contacto y ayuda física, como a través de la expresividad del docente (una mirada, un gesto o el tono de voz).
- **Tener empatía tónica.** El docente debe captar lo que sienten o necesitan los niños y niñas a través de su expresión tónica. Esto implica, no anticiparse ni interrumpir la acción del niño durante el juego, respetando su espontaneidad.
- **Tener disponibilidad.** El educador debe estar disponible para intervenir cuando el niño requiera su ayuda o atención.
- **Establecer un tipo de relación asimétrica.** El adulto debe ser un mero acompañante del juego, es decir, la ayuda que este preste al niño debe estar inmersa en el papel que el niño está desempeñando en el juego.

Autores como Ruiz y Abad (2011), definen una serie de consideraciones para preparar el contexto de juego, las cuales facilitarían la práctica del juego motor simbólico:

- **Los espacios.** A pesar de que se prepare en un inicio el espacio donde se va llevar a cabo el juego, esto no quiere decir que sea inamovible. Es conveniente que sean espacios poco estructurados, que inviten a la imaginación y creatividad del niño, para evitar condicionar el juego del niño.
- **Los materiales.** Es importante que los materiales sean variados y los más reales posibles permitiendo al niño convertirlos en cualquier otro objeto dentro del juego. Además, deben estar en buen estado y cuidados.
- **El tiempo.** Se debe dedicar un tiempo de calidad al juego, no aprovechar los momentos sobrantes del día, sino establecer un periodo de tiempo en el que los niños y niñas puedan desarrollar el juego motor simbólico.

Ruiz y Abad (2011) consideran que todas estas variables deben ser seleccionadas por todos los participantes del juego. Ortega (2002), también defiende esta idea y afirma que “los protagonistas del juego eligen sus temas, distribuyen sus roles y simulan sus escenas y guiones de acuerdo a su propia intencionalidad y a su propio proceso social” (p. 8). Para dichos autores resulta interesante que los jugadores elijan los materiales, el espacio, así como el tiempo que estimen oportuno. Es decir, los participantes en el juego tienen la elección de las variables que conforman el mismo. Pero, en contradicción con dicha idea, consideramos que dentro del juego motor simbólico debe haber una pequeña estructuración por parte del docente. Por ejemplo, el adulto es quien debe proponer el espacio, el tiempo y los materiales para la actividad lúdica. Esta idea busca que los niños y niñas desarrollen su juego a partir de las variables que se les ofrece. Es así como podemos comprobar uno de los principales beneficios que tiene el juego motor simbólico, que como hemos apuntado anteriormente, sería permitir al niño adaptarse a la realidad existente. Por tanto, y bajo nuestro punto de vista, creemos que en el juego motor simbólico es necesario que el educador dé unas pautas iniciales a los niños y niñas para así encaminar el juego hacia un determinado aprendizaje. En consonancia con nuestra idea, Ortega (2002) afirma que: “los niños deben sentirse seguros en escenarios en los que no hay adultos ni leyes externas. [...] En las relaciones interpersonales se producen tensiones, conflictos de poder

[...] por lo que es necesario la ayuda de un tercero para restablecer el vínculo comunicativo perdido” (p.104-105)

Otras de las estrategias o consideraciones que se deben tener en cuenta en el juego motor simbólico es la disposición y actitud del docente ante el juego del niño. El adulto debe “proporcionar seguridad y apoyo cuando el niño solicita ayuda, estando cerca pero no encima, con una actitud disponible pero no intrusiva” (Ruiz y Abad, 2011, p. 110).

“Según nos ha declarado Navarro, y en consonancia con los estudios del juego realizados por la Escuela Soviética de Educación Infantil, la presencia del adulto era fundamental en desarrollo de los juegos de los niños y niñas. Esto significa que la metodología a utilizar en los juegos tiene un papel importante”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

“Para Navarro, el papel del adulto ante el juego del niño debe ser el de acompañamiento, teniendo en cuenta que no debe quitar el protagonismo del niño, sino que la actuación del adulto debe servir como un estímulo en los pasos del desarrollo del juego. El docente debe generar un escenario físico con elementos, materiales y disfraces, que puedan potenciar la trama propuesta, la cual buscará una situación motriz”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

Otra de las estrategias que deben llevar a cabo el docente durante la práctica del juego motor simbólico es la observación del mismo. Como bien apuntan Esteban y Parellada (2001), el docente debe actuar como observador, no como un mero espectador, sino teniendo en cuenta que los resultados que obtenga forman parte de su intervención en el juego. Para dichos autores, es importante una buena observación de la práctica del juego motor simbólicos analizando los materiales, el espacio, el tiempo y las relaciones consigo mismo y con sus iguales.

“Según nos comentó Navarro, es importante que el docente realice una observación abierta en la que se observe durante el juego del niño, tanto los roles previstos como los nuevos roles que surjan. La información obtenida nos servirá para la posterior evaluación. Lo importante a observar no es la relación del niño con los materiales, sino que debemos centrarnos en la observación del rol, ya que es el rol el que lleva al niño a utilizar simbólicamente los distintos materiales. Cada mensaje transmitido tiene una carga simbólica que el docente debe saber interpretarlo”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

Esta forma de observar, requiere de unos aspectos que se deben tener en cuenta, durante el juego del niño (Arnaiz, 2000):

- **Tener en cuenta el valor simbólico de los objetos y saber utilizarlos en situaciones de juego.** Es importante observar la relación del niño con los objetos durante el juego. La elección del mismo objeto denotará la falta de madurez afectiva e intelectual del niño lo que muestra limitaciones en la vida imaginaria del niño.
- **El significado simbólico de los objetos varía según las situaciones y los contextos.** El niño dotará a los objetos de un significado u otro dependiendo de las situaciones y contexto de juego. Esto implica que el niño que sea capaz de adaptarse a los contextos y materiales que se le propongan, mostrará más seguridad emocional y cognitiva en situaciones de juego.
- **Asume y desarrolla los distintos roles.** Los niños se deben sentirse seguros a la hora de desempeñar un papel dentro del juego, es decir, el rol a realizar debe despertar interés y deseo en el niño, pues si no se quedará estancado en el papel que conozca y en el que se sienta seguro. Por ello, es necesario que el docente motive a los niños y niñas a salir de los roles basados en sus preferencias, para descubrir otros roles que por ellos mismos no serían capaces de investigar.
- **Asume roles opuestos dependiendo de la circunstancia.** El niño podrá pasar de un rol a su opuesto siempre que tenga claro que puede recuperarlo.
- **Mantiene la comunicación en registro simbólico con los compañeros de juego.** Para que haya una buena comunicación entre los participantes del juego, es necesario que los niños y niña sean capaces de distinguir entre lo que es ficción y lo que es realidad. Para ello, es necesario que todos tengan claros sus propios sentimientos.

Tabla 5

Resumen de las estrategias metodológica para el juego motor simbólico.

AUTOR	ESTRATEGIA	DESARROLLO
<p>Aucouturier (2004)</p> <p>Vicente Navarro (Comunicación personal, 28 de mayo de 2020)</p>	<p>Actitud y disposición del docente ante el juego.</p>	<p>El docente debe dar seguridad física y emocional, sabiendo intervenir en los casos necesarios y dando oportunidad a la espontaneidad del niño.</p> <p>El docente como acompañante del juego. Su presencia tiene que servir como ayuda, para presentar la trama y reconducir el juego del niño.</p>
<p>Vicenç Arnaiz (2000)</p> <p>Esteban y Parellada (2001)</p> <p>Ruiz y Abad (2011)</p>	<p>Observación del juego del niño desde un enfoque participante.</p>	<p>Se observa para aprender, reflexionar, y dar sentido a lo que acontece durante el juego.</p>
<p>Ruiz y Abad (2011)</p>	<p>Preparar el contexto de juego</p> <ul style="list-style-type: none"> -El espacio - Los materiales - Tiempo 	<p>Tener estructurado el contexto de juego es una buena estrategia para cumplir con los objetivos propuestos, además permite una práctica más significativa.</p>

En resumen, como docentes, debemos tener en cuenta para la aplicación de un juego motor simbólico, la preparación del contexto de juego, la propia actitud y preparación del docente y la observación del juego. La aplicación de estas estrategias permitirá una práctica óptima del juego motor simbólico.

3. PROPUESTA PRÁCTICA DE INNOVACIÓN

Este apartado aborda una serie de consideraciones necesarias para llevar a cabo nuestra propuesta práctica de innovación. Comenzaremos con la identificación y la contextualización de la propuesta, siguiendo con un análisis del papel del juego motor simbólico en el currículo de infantil, que desarrollaremos en el apartado “Justificación y su relación con el currículum de Educación Infantil”. En los siguientes apartados se explicará la metodología que se llevará a cabo, el diseño de la propuesta, así como la evaluación y calificación de la misma.

3.1.- Identificación y contextualización.

Realizamos una propuesta de 3 juegos motores simbólicos para su enseñanza en la etapa de Educación Infantil, los cuales están organizados para trabajar el contenido didáctico o temática en torno al bosque y sus elementos, aunque también cabe la posibilidad de realizarlos de manera esporádica con otros proyectos afines como la primavera, animales, etc. Está dirigido al alumnado del segundo ciclo de educación infantil, es decir, va destinada a niños y niñas de entre los 5 y 6 años. Consideramos que la edad propuesta es la más adecuada para sacar el máximo partido a este tipo de juego, ya que los niños y niñas a estas edades son más conscientes de la realidad que les rodea y empiezan a interiorizar más las normas sociales. Además, la capacidad simbólica tiene una mayor fuerza a estas edades, lo que permite que los niños y niñas entiendan tramas más complejas y puedan disfrutar de los diversos juegos.

Esta propuesta didáctica está dirigida a un grupo de entre 21-22 niños y niñas. Para atender a la diversidad y garantizar la inclusión del alumnado NEAE en el desarrollo de esta propuesta, tendremos en cuenta los criterios propuestos y modificados por Arráez (1998) y Ríos (2004): Igualdad, ayuda o apoyos y adaptación o modificación. A continuación, se describen en una tabla cada uno de ellos.

Tabla 6

Criterios para una intervención inclusiva según Arráez (1998) y Ríos (2004)

Igualdad	Ayuda o apoyos	Adaptaciones o modificación
No es necesario ningún tipo de adaptación, ya que el juego se plantea de manera que todo el alumnado pueda realizarlo de forma independiente y con las mismas posibilidades de éxito.	En caso de ser necesario, se podrá proporcionar una ayuda de tipo verbal o física, así como el acompañamiento de un compañero o del maestro.	Se diferencian dos tipos: <ul style="list-style-type: none">- Adaptación/modificación del medio. En la que se adapta tanto el espacio, el tiempo y los materiales.- Adaptación/modificación de la tarea. En la que se permitirá una mayor flexibilidad en cuanto a las normas, roles y desplazamiento por el espacio.

Esta propuesta está pensada para llevarse a cabo en la sala de psicomotricidad o el aula polivalente del centro, la cual debe estar libre de obstáculos y contar con las medidas de seguridad estipuladas para este tipo de salas. Además, para implementar esta propuesta, es necesario disponer del material característico de las aulas de psicomotricidad como son: colchonetas, aros, cuerdas, pelotas, bloques de gomaespuma, picas, bloques de construcción, etc. Asimismo, es necesario la disposición diversos disfraces o vestimenta para caracterizar el juego, ya sean comprados o de elaboración propia.

A pesar de que esta propuesta está dirigida a la etapa de infantil, puede ser totalmente aplicada en el primer ciclo de primaria, es decir, al primero y segundo curso. Por supuesto que se podrá llevar a cabo en el resto de cursos de infantil, realizando las adaptaciones necesarias a las edades de cada curso.

En cuanto a la temporalización, podrán ser incluidos en las rutinas habituales de la clase, estableciendo un periodo de tiempo específico para este tipo de juegos, en el cual el docente pueda tener previsto todos los materiales y la disposición del aula requerida, que en este caso será el aula de psicomotricidad o un aula polivalente libre de obstáculos.

Estos tres juegos permitirán desarrollar la capacidad simbólica e imaginaria del alumnado, a través de tres tramas diferentes, que tiene en común el mismo contexto de

desarrollo, en este caso “el bosque” que tomaremos de ejemplo. El bosque es un lugar real, muy utilizado en la literatura infantil, donde los niños y niñas se transportan a un lugar idílico, lleno de fantasía e imaginación, donde se encuentran elementos reales de la naturaleza, que le ayudan a relacionar lo real con lo imaginario dentro de una actividad lúdica. Además, el bosque es un espacio que invita al niño al descubrimiento, tanto de sus elementos como del espacio.

3.2.- Justificación y su relación con el currículum de Educación Infantil

Para llegar a entender la importancia que tiene nuestro objeto de estudio, hemos querido analizar el grado de presencia del juego motor simbólico en el currículum del segundo ciclo de infantil, Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias. Para ello, cabe destacar que a pesar de que actualmente estamos bajo la legislación de la LOMCE, haremos referencia a la LOE debido a que en la actual Ley Educativa no se incorporan cambios en lo que se refiere a la Educación Infantil, por lo tanto, en esta etapa educativa se continúa tomando como referencia la LOE.

Atendiendo a este currículum, vemos que en la primera área de desarrollo: “Conocimiento de sí mismo y autonomía personal” concretamente en el apartado II “juego y movimiento”, aparece un contenido referido al juego simbólico que puede considerarse también para el juego motor simbólico. “Utilización de la expresividad motriz en juegos simbólicos y actividades espontáneas”.

Debido a que solo aparece recogido en un contenido del currículum, consideramos que se le debe dotar de una mayor presencia dada la importancia que el juego motor simbólico tiene para el desarrollo de los niños y niñas cómo hemos destacado a lo largo de este trabajo.

3.3.- Metodología

Lo que pretendemos a través de los juegos que conforman nuestra propuesta, es acercar al niño a mundo de la simbolización a través de la actividad lúdica y motora, para así conectar con la realidad existente a través de la adquisición de nuevos símbolos. Todo ello, a través de la interacción son sus iguales, lo que Navarro (2002) denomina, simbolismo colectivo. Para ello tendremos en cuenta una serie de estrategias o principios metodológicos:

- **Papel del docente.** El docente debe actuar como acompañante del juego, además de ayudar, guiar y reconducir. En cuanto a la intervención del adulto en el juego se podrá llevar a cabo desde dos vertientes diferentes. Una de ellas será la del papel del adulto, es decir, el docente reconduce desde su propio papel de maestro, dando indicaciones o proponiendo otras variantes de juego. Otra de las vertientes que se pueden llevar a cabo, es representar un rol o personaje dentro del juego propuesto, de manera momentánea, para guiar el juego hacia el objetivo propuesto. Se presentan estas dos perspectivas con el fin de que el docente pueda elegir el papel a desempeñar, para adaptar su actuación a circunstancias y características del alumnado. Por ejemplo, si nos encontramos con un grupo retraído, que le cueste tomar la iniciativa en el juego, el docente tendrá que tomar un rol dentro del juego, como participante, para estimular la implicación del alumnado. Si, por el contrario, es un grupo más implicado, el docente podrá actuar como espectador del juego para así, no coartar la espontaneidad del grupo.

- **Preparación del juego (espacio, materiales y tiempo).** Se debe crear un escenario que propicie la actividad motora y simbólica. Por ello, es necesario, tener una buena preparación previa tanto del espacio, como de los materiales ya que de ello dependerá la calidad de actividad simbólica y motora. Centrándonos en el espacio de juego, este debe ser amplio y libre de obstáculos para propiciar el desplazamiento por el mismo. El espacio de juego deberá estar delimitado por conos, con el fin de tener controlado visualmente a todo el alumnado. Un buen espacio para el desarrollo del juego motor simbólico, sería la sala de psicomotricidad. En cuanto a los materiales, es importante que se le presenten diversos tipos de objetos como aros, colchonetas, cubos, cuerdas y disfraces que inviten al niño a desarrollar la imaginación y la simbolización, junto con acciones motoras como saltar, rodar, bailar, volar, etc. En lo que al tiempo se refiere, el docente no debe aprovechar el tiempo libre o sobrante del horario habitual para el desarrollo de dichos juegos, sino que debe incluir estos juegos en la planificación del aula, dedicando un espacio temporal dentro de la rutina de los niños, estableciendo una duración determinada, con posibilidad de ampliación.

- **Propuesta de la trama.** El docente debe proponer tramas iniciales, adaptada a la edad de los niños y niñas, que persigan un fin educativo. Estas tramas deben ser abiertas para dejar fluir la espontaneidad del niño. Dentro de esa trama, cada niño podrá desempeñar

el rol que más esté acorde a su personalidad o gustos, siempre y cuando se adapte a la trama propuesta.

3.4.- Diseño de juegos motores simbólicos

En este apartado se desarrollarán los diferentes juegos que conforman nuestra propuesta de innovación en las cuales, se especificarán los objetivos de cada juego, la organización del espacio, la duración, los materiales, así como una serie de observaciones e indicaciones a tener en cuenta en la puesta en práctica de los diferentes juegos.

JUEGO 1: LAS REINAS DEL BOSQUE.

<p>Descripción y puesta en marcha:</p>	<p>Sentados el grupo en semicírculo, en una esquina del aula, se les explicará que vamos a jugar de forma libre, que podrán desplazarse por todo el espacio delimitado y que podrán utilizar los disfraces que se encuentran en una caja.</p> <p>Para ponerlos en situación se le expondrá la siguiente trama: <i>“Somos abejas que vuelan por el bosque. La abeja reina nos ha mandado a hacer miel en los panales y a transportarlas de un lado al otro del bosque. ¡Pero con cuidado! En el bosque hay obstáculos que pueden hacer que la miel desrame”.</i></p>	
<p>Objetivos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la motricidad - Desarrollar la capacidad de representación - Aumentar la imaginación - Favorecer la socialización - Mejorar las relaciones interpersonales - Expresar sentimientos y emociones 	
<p>Organización del espacio:</p>	<p>En la sala de psicomotricidad, libre de obstáculos/ muebles.</p> <p>Se distribuyen diferentes materiales a lo largo de todo el espacio. Dichos materiales deben invitar al niño o la niña a la imaginación de los diferentes elementos del bosque como son: piedras, árboles, charcos, etc.</p>	
<p>Duración:</p>	<p>El tiempo estimado será de entre 20 -40 minutos aproximadamente. Aunque el tiempo de duración estará marcado por el interés e implicación del alumnado.</p>	
<p>Materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Camiseta de rallas negras y amarillas - Antenas - Alas - Materiales de psicomotricidad: aros, bloques de goma espuma, cuerdas, picas y bloques de construcción, etc. 	

Observaciones: El docente debe tener en cuenta que, si los niños y niñas no sabe como actuar o pierde el interés, el adulto debe reconducir el juego invitando a los niños y niñas a la participación en el mismo.

Indicaciones para guiar el juego:

- ¿Cómo hacen las abejas?
- ¡Se me ha caído la miel! ¡Que alguien me ayude!
- ¡Cuidado con el charco

JUEGO 2: LOS GNOMOS EN BUSCA DEL TESORO.

<p>Descripción y puesta en marcha:</p>	<p>Sentados el grupo en semicírculo, en una esquina del aula, se les explicará que vamos a jugar de forma libre, que podrán desplazarse por todo el espacio delimitado y que podrán utilizar los disfraces que se encuentran en una caja.</p> <p>Para ponerlos en situación se le expondrá la siguiente trama: <i>“Somos nomos atravesando el bosque en busca de un tesoro mágico. Quizás están en la copa de los árboles o enterradas en la profundidad de la tierra. ¿Quién sabe? ¡A buscar!”</i></p>	
<p>Objetivos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la motricidad - Desarrollar la capacidad de representación - Favorecer la socialización - Aumentar la imaginación - Mejorar las relaciones interpersonales - Expresar sentimientos y emociones 	
<p>Organización del espacio:</p>	<p>En la sala de psicomotricidad, libre de obstáculos/ muebles. Se distribuyen diferentes materiales a lo largo de todo el espacio. Dichos materiales deben invitar al niño o la niña a la imaginación de los diferentes elementos del bosque como son: piedras, árboles, charcos, desniveles de tierra, etc.</p>	
<p>Duración:</p>	<p>El tiempo estimado será de entre 20 -40 minutos aproximadamente. Aunque el tiempo de duración estará marcado por el interés e implicación del alumnado.</p>	
<p>Materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gorros de gnomos (hechos con gomaeva) - Materiales de psicomotricidad: aros, bloques de goma espuma, colchonetas, cuerdas, picas y bloques de construcción, etc. 	

Observaciones: El docente debe tener en cuenta que, si los niños y niñas no sabe como actuar o pierde el interés, el adulto debe reconducir el juego invitando a los niños y niñas a la participación en el mismo.

Indicaciones para guiar el juego:

- ¿Cómo camina los gnomos?
- ¿Qué habrá por aquí debajo?
- Somos gnomos, ¡silencio para que no nos descubran!

JUEGO 3: LOS CONEJOS SALTARINES.

Descripción y puesta en marcha:	<p>Sentados el grupo en semicírculo, en una esquina del aula, se les explicará que vamos a jugar de forma libre, que podrán desplazarse por todo el espacio delimitado y que podrán utilizar los disfraces que se encuentran en una caja.</p> <p>Para ponerlos en situación se le expondrá la siguiente trama: "Somos conejos que persiguen palomas en el bosque. Muy silenciosos intentan atrapar a sus amigas a las palomas para jugar con ellas"</p>	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar la motricidad- Desarrollar la capacidad de representación- Favorecer la socialización- Aumentar la imaginación- Mejorar las relaciones interpersonales- Expresar sentimientos y emociones	
Organización del espacio:	<p>En la sala de psicomotricidad, libre de obstáculos/ muebles.</p> <p>Se distribuyen diferentes materiales a lo largo de todo el espacio. Dichos materiales deben invitar al niño o la niña a la imaginación de los diferentes elementos del bosque como son: piedras, árboles, charcos, desniveles de tierra, etc.</p>	
Duración:	<p>El tiempo estimado será de entre 20 -40 minutos aproximadamente. Aunque el tiempo de duración estará marcado por el interés e implicación del alumnado.</p>	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">- Orejas de conejo- Materiales de psicomotricidad: aros, bloques de goma espuma, colchonetas, cuerdas, picas y bloques de construcción, etc.	

Observaciones: El docente debe tener en cuenta que, si los niños y niñas no sabe como actuar o pierde el interés, el adulto debe reconducir el juego invitando a los niños y niñas a la participación en el mismo.

Indicaciones para guiar el juego:

- ¿Cómo se mueven los conejos?
- ¡Vamos a saltar muy alto!
- Juega conmigo paloma.

3.5.- Propuesta de evaluación y calificación

Para llevar a cabo la evaluación de esta propuesta emplearemos la observación directa y sistemática como principal instrumento para la recogida de información. Para el registro de la información observada, el docente utilizará una hoja de registro, para evaluar los aspectos más simbólicos del juego.

ÍTEMS	SI	A VECES	NO
Entiende la trama que se propone			
Ajusta sus acciones al rol previsto			
Representa diferentes roles durante el juego			
Utiliza los materiales propuesto			
Se adapta al escenario			
Interactúa con los demás siguiendo un rol			
Muestra una comportamiento participativo y creativo en el juego			
Se muestra cohibido en sus acciones			

Teniendo en cuenta los criterios de evaluación establecidos, y siguiendo las pautas orientativas de las rúbricas del Gobierno de Canarias para Educación Infantil, hemos diseñado y modificado esta rúbrica de evaluación individual, que nos permitirá analizar el juego motor simbólico del niño, así como las capacidad y habilidades implicadas juego, como son el respeto hacia las normas sociales, el uso del espacio, así como aspectos más relacionados con la autonomía del niño ante el juego.

	Descriptorios	Poco adecuado	Adecuado	Muy adecuado	Excelente
ÁREA 1: “Conocimiento y autonomía personal”	Muestra confianza y seguridad en el juego.	Realiza con poca confianza y seguridad las acciones en el juego.	Realiza con cierta confianza y seguridad las acciones en el juego.	Realiza generalmente con confianza y seguridad las acciones en el juego.	Realiza con bastante confianza y seguridad las acciones en el juego.
	Se orienta en el espacio durante el desarrollo del juego.	Se sitúa y se desplaza generalmente sin ayuda.	Se sitúa y se desplaza de manera casi autónoma.	Se sitúa y se desplaza con bastante autonomía.	Se sitúa y se desplaza con mucha autonomía.
	Tiene en cuenta los objetos que están a su alrededor durante el juego.	Localiza y ubica con alguna dificultad los objetos en el espacio.	Localiza y ubica sin dificultades destacables los objetos en el espacio.	Localiza y con bastante facilidad los objetos en el espacio.	Localiza y ubica con mucha facilidad los objetos en el espacio.
	Muestra actitudes de respeto y aceptación hacia las reglas del juego y las normas básicas de relación y convivencia.	En pocas ocasiones acepta las reglas del juego y escucha, dialoga, manifiesta sus propias opiniones, respeta la de los demás.	A menudo acepta las reglas del juego y escucha, dialoga, manifiesta sus propias opiniones, respeta la de los demás.	Muchas veces acepta las reglas del juego y escucha, dialoga, manifiesta sus propias opiniones, respeta la de los demás.	Casi siempre acepta las reglas del juego y escucha, dialoga, manifiesta sus propias opiniones, respeta la de los demás.

Con los instrumentos de evaluación diseñados, lista de control y rubrica de evaluación, pretendemos analizar y evaluar las diferentes capacidades del niño implicadas en el juego motor simbólico.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La revisión realizada muestra que el juego motor simbólico es una herramienta útil para potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas. Como apunta Navarro (2002), el juego motor simbólico es un buen recurso para el desarrollo de las emociones, como la empatía. También destaca el carácter socializante de este tipo de juego, ya que a través del juego con los

demás o juego colectivo, los niños y niñas van adquiriendo símbolos, los cuales les ayudan a entender mejor la sociedad para aplicarlos a su propia realidad.

A pesar de los beneficios que este modelo de juego produce en el niño, hay muchos profesionales de la Educación Física y de Educación Infantil que no aplican este tipo de juego en las aulas. Esto se podría deber a que, en el juego motor simbólico, la actividad motora pasa a un segundo plano y no despierta interés. (Navarro, 2002).

En cuanto a la aplicación de este tipo de juego, hay autores como Ruiz y Abad (2011) y Navarro (2002) que difieren en cuanto a la preparación del juego motor simbólico. Para Ruiz y Abad (2011), es el niño quien debe decidir tanto los materiales, el espacio y el tiempo de juego, mientras que Navarro (2002), considera que este tipo de juego requiere la preparación previa, por parte del docente, tanto del escenario, del tiempo y de los materiales. Todos ellos deben estar conjuntamente organizados de tal forma para alcanzar los objetivos pedagógicos planificados.

El juego motor simbólico, a pesar de ser poco estudiado en la literatura científica, se está mostrando como un recurso interesante para su inclusión e implementación en Educación Infantil por los siguientes motivos a modo de conclusión:

- El juego motor simbólico constituye un valioso recurso para apoyar el aprendizaje en Educación Infantil.
- Lo motor es un recurso que motiva al alumnado a aprender. Mientras que lo simbólico contribuye al desarrollo de los procesos cognitivos superiores.
- Emplear el juego motor simbólico en las aulas potencia la empatía, la socialización, el lenguaje y el desarrollo de la capacidad de representación.
- El juego motor simbólico ayuda al niño a entender la realidad que le rodea.

En definitiva, consideramos que el juego motor simbólico produce notable beneficios en el desarrollo integral del niño, además de un recurso indispensable para utilizar tanto en las aulas de infantil como en las de primaria.

5. LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS

En este apartado comentaremos brevemente las limitaciones que hemos tenido a la hora de realizar este tipo de estudios, pero daremos algunas ideas que para futuros trabajos en esta temática.

5.1.- Limitaciones

Para la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado, nos hemos encontrado con una serie de dificultades y limitaciones como pueden ser: la insuficiente información existente sobre el objeto de estudio y la interrupción de las prácticas debido a la crisis sanitaria por el COVID-19. Esto ha dificultado tanto la puesta en práctica de nuestra propuesta, así como la imposibilidad de realizar tutorías presenciales con nuestro tutor, aunque lo hemos podido solventar a través de videollamadas. Esta situación también ha influido negativamente en la forma de trabajo, ya que hemos tenido que realizarlo a través de videollamadas, lo que dificulta la comunicación y el intercambio de información y opiniones.

En lo que a su elaboración se refiere, al realizar este trabajo conjuntamente, hemos tenido que unificar dos modalidades de trabajo, lo que conlleva un aumento notable de la magnitud, tanto en la búsqueda de información como en la elaboración de la propuesta pedagógica. Debido a que durante el transcurso de la carrera no se nos ha solicitado un trabajo de estas dimensiones, nos ha supuesto un reto personal para ambas. Otra de las dificultades que hemos encontrado durante la elaboración del mismo, ha sido la dificultad a la hora de citar, tanto dentro del texto como en las referencias bibliográficas, que hemos tenido que resolver realizando consultas a nuestro tutor y consultando la normas APA.

5.2.- Prospectivas

Tras haber profundizado en el juego motor simbólico y habernos encontrado tan poca información, lo que denota la escasa importancia que se le da a este tipo de juegos en las aulas de Educación Infantil, creemos que este trabajo invita a la realización de otras investigaciones y puestas en práctica como pueden ser:

- Aplicar los juegos motores simbólicos que proponemos en las aulas de infantil y comprobar sus resultados.

- Estudiar los planes de formación del profesorado para conocer si está presente en los contenidos formativos.
- Conocer la motivación del alumnado cuando practican este tipo de juegos.
- Estudiar la motivación del profesorado cuando apliquen el juego motor simbólico en el aula.
- Comprobar en qué edades tiene una mejor mayor aplicabilidad.
- Diseñar un manual de formación para maestros donde se hable sobre el juego motor simbólico y se incluyan propuestas para la puesta en práctica.

Por último, sería interesante poder llevar a cabo tanto nuestra propuesta como el juego motor simbólico en sí, en la etapa de primaria. “Tras lo transmitido por Navarro, este autor reivindica el insuficiente trabajo del juego simbólico en la educación primaria. Dicho autor, no comparte el enfoque en el que actualmente está planteada la asignatura de educación física, la cual se centra en la actividad motora y deja a un lado la parte simbólica”. (V. Navarro, comunicación personal, 28 de mayo de 2020).

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnaiz, V. (2000). La imagen de uno mismo ¿es evaluable? *Aula de Innovación Educativa*, (93-94), 66-72.
- Arráez, J.M. (1998). *Teoría y praxis de las adaptaciones curriculares en Educación Física*. Málaga. Aljibe.
- Baena, A. y Ruiz, P. J. (2016). Juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física* (38), 73-86.
- Bruner, J. (2002). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid. Alianza.
- Castro, U., Hernández, J., Jiménez, N, y Navarro, N. (2008). Análisis praxiológico comparado de los juegos y deportes tradicionales de las Islas Canarias: Una etnomotricidad singular. *Acción Motriz* (1), 59-101.
- Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias. BOC nº163, del 14/08/2008.
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. Madrid. Siglo XXI Editores.
- Elkonin, D.B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid. Pablo del Río.
- Esteban, L. y Parellada, C. (2001). Propuesta de parámetros de observación alrededor del juego simbólico. *Aula de infantil*, (2), 3.
- Freud, S. (1967). *Más allá del principio de placer*. Madrid. Biblioteca Nueva.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid. Editex.
- García, B. M y Pérez, M. (2010). Cuento motor. Una pizca de magia. *EFDeportes.com, Revista Digital* (149).
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza.

- Loor, D (2016). *Juego simbólico con materiales alternativos y su aplicación en el proceso de adaptación en niños del subnivel inicial 2 (trabajo fin de grado)*. Universidad de Machala. Ecuador.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. Inde.
- Ortega, R. (1993). Espacios de juego en la Escuela Infantil. En Junta de Andalucía, Consejería de Educación y Ciencia, *Módulo didáctico, 4. Espacios de juego en la educación infantil* (pp.71-94). Sevilla: Consejería de Educación y Ciencia. Junta de Andalucía.
- Ortega, R. (2002). Lo mejor y lo peor de las reglas de iguales: juegos, conflicto y violencia. *Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (44), 93-113.
- Pérez, M., Martínez, M. A. y Fernández, C. (2010). El barco intelectual. Cuento psicomotor. *EFDeportes.com, Revista Digital*, (149).
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. y Bärber, I. (2016). *Psicología del niño*. Madrid. Ediciones Morata, S.L.
- Ríos, M. (2004). *La Educación Física y el alumnado con discapacidad. Didáctica de la Educación física: Una perspectiva crítica y transversal*, (147-168). Madrid. Biblioteca Nueva.
- Romero, V., y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Altamar.
- Ruiz, Á., y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona. Graó.
- Ruiz, J.V. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar. Cómo construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear*. Sevilla. Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Crítica.
- Wallon. H. (1980). *Psicología del niño: una comprensión dialéctica del desarrollo infantil*. Madrid. Pablo del Río.
- Winnicott, D. (1975). *El proceso de maduración en el niño. Estudios para una teoría del desarrollo emocional*. Barcelona. Laíá.