

EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA NEURODIDÁCTICA PARA FAVORECER EL DESARROLLO EMOCIONAL EN EL NIÑO DE PREESCOLAR

El presente documento externa el impacto que tiene el juego simbólico en el desarrollo emocional del infante, esto al reconocer que la infancia es la etapa más importante de la vida del ser humano, porque es dónde vamos teniendo un contacto directo con los demás, debido a que si hacemos de un niño ser feliz, a lo largo de su vida le ayudará para tener un mejor futuro.

Autor: Cecilia Vara Verona

Correo electrónico_ ceci_15_linda@hotmail.com

El juego simbólico como estrategia neurodidáctica para favorecer el desarrollo emocional en el niño de preescolar

El desarrollo humano es tan complejo que su estudio ha requerido del aporte de múltiples ciencias, de ahí que su definición sea polisémica. Sin embargo en cada una de estas definiciones se logra vislumbrar que el desarrollo humano es un proceso que implica cuatro dimensiones, como:

- a. Desarrollo físico
- b. Desarrollo cognoscitivo
- c. Desarrollo emocional o socioafectivo
- d. Desarrollo social

Estas dimensiones atañen diferentes aspectos, no obstante están estrechamente coordinadas unas con otras, de ahí su importancia en el desarrollo integral del ser humano. Por ello, es necesario que éstas se consideren para que el ser humano pueda ir las adquiriendo a lo largo de su vida.

La dimensión física hace al hombre más estructural, debido a que nuestro cuerpo es la herramienta básica para el funcionamiento de la persona en cualquier ámbito, es por ello, que se manifiesta por medio de la atención que se tiene al cuidado del cuerpo, tanto por dentro como por fuera.

Respecto a la dimensión social se toma en cuenta al ser humano como parte de un grupo o de una sociedad, se consideran las relaciones que existen entre los integrantes de dicho grupo, debido a que tiene que ser parte de ella, siendo importante debido a que al relacionarnos con diversas personas nos permite generar lazos afectivos, e incluso organizarse en sociedades.

El ser humano tiene una dimensión cognitiva; esto es, buscar y alcanzar el conocimiento en distintas áreas. Parte de la constante información que se va recabando de acuerdo a nuestro interés lo cual nos permite ir cultivándonos y llegar a tener un intelecto amplio el cual nos permitirá centrar nuestra atención en

lo importante e ir formándonos como ser humano. La dimensión cognitiva pone de manifiesto la capacidad que tiene el ser humano para crear nuevos proyectos, transformar su propia realidad y construir nuevos escenarios.

Le permite al ser humano seguir creyendo en él mismo, esto se da por los logros que se van adquiriendo a lo largo de nuestra vida, un ejemplo de ello es cuando nos formamos una meta y la alcanzamos un lapso de tiempo, es decir, vamos teniendo un progreso, lo cual nos va permitiendo reconocernos como un todo.

La dimensión emocional del ser humano responde a la capacidad de tener en claro cómo se debe actuar frente a las demás personas sin hacerlas sentir mal, respecto a nuestra opinión es la dimensión más importante porque se generan en ellas respuestas a los estímulos internos y externos, debido a que implica el autoconocimiento, el reconocer nuestras emociones y las de las demás personas, logrando que nos desenvolvamos de manera conveniente ante situaciones o experiencias que vamos viviendo a lo largo de nuestra vida.

Es por ello que como docentes consideramos que tenemos la responsabilidad de apoyar a las personas que están a nuestro alrededor, así como reconocer nuestras emociones para que logremos estar en constante comunicación con los niños, lo cual nos permitirá que se sientan a gusto, que se genere un ambiente de confianza en el que los niños se desenvuelvan y vayan fortaleciendo su confianza y seguridad al interactuar con los demás, pero se debe comenzar con uno mismo.

Aunado a lo anterior, de acuerdo a Vilorio (2005) “el desarrollo emocional juega un papel esencial para la vida y constituye la base o condición necesaria para el progreso del niño en las diferentes dimensiones de su desarrollo” (p.110). Es decir, la dimensión emocional permite potenciar otros aspectos del desarrollo, como el físico, cognoscitivo y social.

En este sentido, el desarrollo emocional permite al individuo distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Asimismo, es un proceso por el cual el ser humano construye su identidad, su autoestima y la confianza que tiene en sí mismo y en el mundo que lo rodea. Este proceso es tan ininteligible que para entenderlo mejor, es necesario considerar el papel que juega la familia en el desarrollo emocional del niño. Pues como anteriormente se mencionó, la acción parental, es uno de los pilares que permiten la formación y el desarrollo de componentes emocionales infantiles, tal y como lo menciona Henao y García (2009). En este entendido la interacción que el niño tiene con el primer núcleo social “familia”, permite que de manera paulatina vaya progresando su desarrollo emocional.

De igual manera existen otros entornos sociales que influyen directamente en este proceso, tal es el caso de la escuela. Casanova (2014) señala que: “La escuela, junto a la familia, debe promover el aprendizaje emocional para conseguir niños con una alta autoestima, optimistas, empáticos y que superen las adversidades evitando las frustraciones; o lo que es lo mismo: niños sanos y felices.” (p.14) Aunado a ello, la escuela es un centro socializador que a partir de la interacción, facilita el reconocimiento de emociones y la autorregulación.

Sin embargo, existe un gran desconocimiento de las grandes contribuciones que esta aporta, puesto que los docentes no cuentan con las herramientas necesarias para optimizar el desarrollo emocional de los niños. Pese a esta situación, en los últimos años han surgido nuevas ciencias que se han tomado la tarea de apoyar a la tarea docente como es el caso de las neurociencia, la cual se define como: “...el estudio científico del sistema nervioso (principalmente el cerebro) y sus funciones.” (Campos, 2014, p.46) Es decir, la neurociencia surge con el interés de indagar los procesos que se producen en el cerebro, que inicialmente buscaba encontrar el origen de patologías que afectan el funcionamiento de este sistema. En la actualidad las neurociencias actúan de manera multidisciplinar y gracias a esto se ha insertado en distintas áreas debido a sus aportes tales como: “...explicar el

funcionamiento de nuestros pensamientos, sentimientos, motivaciones y comportamiento; y como todo esto influye y es influenciado por las experiencias, las relaciones sociales, la alimentación y las situaciones en las que estamos.” (Campos, 2014, p.54)

Una de las áreas en las que las neurociencias están incidiendo de manera relevante es en el ámbito educativo, ya que ha tenido múltiples aportes entre los que se encuentra el planteamiento de la Neurodidáctica. Cabe mencionar que la Neurodidáctica es una disciplina que sugiere una forma de interacción entre las neurociencias y la educación, que revelan condiciones bajo las cuales optimizan al máximo el aprendizaje humano.

El eje medular de la Neurodidáctica, radica en el estudio de los procesos biológicos del cerebro y la interacción social, cuyos fundamentos están previstos, según Friedrich, Gerthard y Preiss (2003), en una nueva disciplina donde los neurólogos pueden ayudar a los profesores y pedagogos a desarrollar mejores estrategias.

Aunado a lo anterior, Boscán (2011) especifica tres modalidades ideales denominadas estrategias neurodidácticas, como: las operativas, metodológicas y socioemocionales. En lo que concierne a las estrategias neurodidácticas operativas, estas constituyen “...un conjunto de estilos creativos de enseñanza desarrollados en función del interés del alumno y el contexto. Entre las cuales se pueden mencionar: los organizadores previos, mayéutica, metáfora, analogías y las tácticas de interacción.” (Boscán, 2011, p.79)

Respecto a las estrategias neurodidácticas metodológicas, estas “...proporcionan procedimientos lógicos en la búsqueda y construcción del conocimiento, mismos que parten de las estrategias operativas y socioemocionales.” (Boscán, 2011, p. 80) Tales como: los mapas mentales, mapas conceptuales, entre otros.

Finalmente, las estrategias neurodidácticas emocionales, permiten "...la interacción entre los aspectos fisiológicos, psicológicos y conductuales que comprometen al alumno en la experiencia educativa." (Boscán, 2011, p. 81) Entre las estrategias que atañen el ámbito emocional se distinguen: el trabajo basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el juego.

Con el fin de dar a conocer las implicaciones de dichas estrategias neurodidácticas, para favorecer el desarrollo emocional del niño y de la niña, cabe destacar su definición y cuáles son sus propósitos principales. En primera instancia el aprendizaje basado en proyectos (ABP) se conoce como: "...un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase." (Blank Y Harwell, 1997, como se cita Martí, 2010, p.185)

Dicho lo anterior el ABP es una estrategia que permite a los alumnos participar en la puesta en práctica de sus propuestas encaminadas hacia el logro de objetivos, que trascienden el aula. Por las dimensiones que abarca el aprendizaje basado en proyectos, demanda a los involucrados, disposición para trabajar en equipo. Los objetivos que se pretenden alcanzar con el ABP son:

1. Mejorar la habilidad para resolver problemas y desarrollar tareas complejas
2. Mejorar la capacidad de trabajar en equipo (Blank Y Harwell, 1997, como se cita Martí, 2010, p.188)

Por ende el aprendizaje basado en proyectos permite mejorar la capacidad de los alumnos para colaborar con un fin común, sin embargo no solo brinda esta posibilidad sino que además fortalece el sentido de pertenencia a un grupo social, el reconocimiento de logros propios, así como de los demás integrantes del grupo.

Entre otra de las estrategias implicadas en el marco de la educación emocional se encuentra el aprendizaje cooperativo el cual se define como: "el uso didáctico de

equipos reducidos de alumnos, generalmente de composición heterogénea en rendimiento y capacidad, utilizando una estructura de la actividad tal que asegure al máximo la participación equitativa y potencie al máximo la interacción simultánea entre ellos.” (Pujolàs y Lago, 2009, como se cita en Pliego, 2011, p. 46) Se entiende por aprendizaje cooperativo como una estrategia que motiva a un grupo de alumnos a participar de manera activa en una tarea no por el hecho de competir sino con el propósito de poner a prueba sus habilidades y capacidades, asimismo permite el reconocimiento de diferentes puntos de vista, el intercambio, la tolerancia y el respeto.

Finalmente destacamos al juego como estrategia neurodidáctica para favorecer el desarrollo emocional en etapas tempranas partiendo del análisis a nivel biológico, debido a que: “...conduce a cambios a nivel molecular (epigenético), celular (conectividad neuronal) y comportamental (habilidades socioemocionales y del funcionamiento ejecutivo) que promueven el comportamiento adaptativo y prosocial.” (Yogman, Garner, Hutchinson, Hirsh y Golinkoff, 2019, p.25)

Siendo el juego una estrategia de alto interés para el niño llevándolo a experimentar actitudes positivas y al presentarse estas se “activa la liberación de serotonina, dopamina y endorfinas, neurotransmisores encargados de los estados afectivos positivos.”(Paniagua, 2013, p.76) Estas manifestaciones a nivel hormonal permiten que los alumnos experimenten emociones positivas, las reflejen y transmitan a otros, de aquí su relevancia.

Por lo que es preciso retomar algunos aportes teóricos del juego relacionados con su función y beneficios durante la infancia. Como se mencionó anteriormente, es una actividad primordial en el desarrollo del niño, pues de acuerdo a Vilaró (2004), el juego contribuye a “...crecer de forma integral (a nivel cognitivo, físico, social y emocional.” (Vilaró, 2004, p.20).

De la misma manera, el juego "...fortalece la autonomía, la toma de decisiones, la autoestima y la confianza en uno mismo." (Recagno, 2005, p.88) Por lo tanto, el juego tiene un gran poder en el desarrollo del infante, principalmente en el ámbito emocional. Esta actividad natural posee diferentes características, tal y como lo menciona Guitart (1990), quien enfatiza las siguientes:

- Proporciona placer y satisfacción. Es una actividad evaluada de forma positiva por el que la realiza y una de las situaciones de placer se da cuando el niño supera las dificultades en su actividad lúdica. Es un recurso atractivo, motivador y divertido que suscita la excitación y alegría.
- Es fuente de relación con los demás. La sociedad y sus reglas se reflejan en el juego, permite al niño adaptarse a la realidad que le rodea. Permite afirmarse como persona y favorece la socialización.
- Es un excelente medio de aprendizaje, el juego motiva y ayuda a los alumnos a crear sus propios conocimientos.
- El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. Estimula la expresión y regulación de emociones. (Guitart, 1990, como se cita en Román, 2017, p. 15)

En este sentido, se puede entender que el juego es interdisciplinario y que es un gran apoyo para que el niño pueda relacionarse con sus semejantes, adaptarse a su entorno inmediato, así como propiciar que el niño exprese sus emociones y las maneje de manera adecuada. Pese a esta situación, es necesario contemplar que el juego tiene diferente tipología, y cada una contribuye a una dimensión específica del desarrollo del niño. Al respecto, Jean Piaget realizó un arduo trabajo para puntualizar los tipos de juego, tales como:

- Juego funcional, de ejercicio o sensoriomotor.
- Juego de construcciones.
- Juego de reglas.
- Juego simbólico (Vilaró, 2004, p.23)

Haciendo énfasis en el juego sensoriomotor López (2010) enfatiza que "...permite la coordinación de movimientos y desplazamientos; el desarrollo del equilibrio estático y dinámico; la comprensión del mundo que rodea al niño; la auto superación; la interacción..." (p.24) Es decir, el juego sensoriomotor permite desarrollar capacidades motrices básicas, como la locomoción, la estabilidad, el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción, que si bien es cierto le permiten ejecutar movimientos con eficacia, están encaminadas además, a la superación de sus propias posibilidades, fortaleciendo cada vez más la confianza en sí mismo.

Con relación al juego de construcción, este contribuye a "...potenciar la creatividad; facilitar el juego compartido; desarrollar la coordinación; aumentar el control corporal; aumentar la capacidad de atención y concentración; facilita la comprensión y el razonamiento espacial..." (Pecci et al., 2010, como cita Vilaró, 2014, p.25) Este tipo de juego, es primordial para estimular la imaginación y creatividad de los niños, asimismo favorece el desarrollo de diferentes capacidades cognitivas como la percepción, la orientación espacial y la atención.

Por su parte, el juego de reglas es uno de los más practicados en el contexto escolar, permite: "...que los niños adquieran habilidades y capacidades para la socialización, además contribuye a que se organicen para jugar y alcanzar metas comunes..." (Villaró, 2014, p. 24)

Finalmente, el juego simbólico se refiere a un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. Saunders (2005) señala que: "la esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que será de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura." (p.17)

En este entendido cabe resaltar que mediante el juego simbólico el niño es capaz de representar y comprender la realidad de una manera espontánea lo cual le da la posibilidad de integrarse en un futuro a la vida en sociedad con mayor facilidad. Asimismo por ser un juego libre da la posibilidad al niño de expresarse de manera plena en un espacio que le brinda confianza, de tal modo que mientras mayores sean las oportunidades de acceder a estas experiencias, será capaz de desenvolverse con facilidad en diversos entornos o al relacionarse con otras personas, en este sentido desarrollar las conductas propias del juego simbólico es crucial durante la etapa infantil, las cuales se enuncian a continuación:

- Imitación diferida: el niño ante la ausencia de un modelo comienza a imitar situaciones, sucesos, acontecimientos de las personas que lo rodean para recompensar su imaginación.
- Dibujo: los primeros dibujos que realizan los niños van en forma de garabatos libres, a continuación de este paso viene los garabatos ordenados que trata de hacer figuras ya sea circulares o lineales.
- Imagen Mental: el niño es capaz de por medio de la imagen mental armar un rompecabezas con las piezas que tiene en la mano (Carrasco, 2017, p.16)

Esta modalidad del juego evoluciona de manera sistemática y simultánea con la edad cronológica del infante, siempre y cuando se estimule al niño mediante diferentes acciones que le permitan experimentar abiertamente sus emociones. Existen dos periodos diferenciados que comprende el juego simbólico: el juego presimbólico, que engloba de los 12 a los 17 meses y el juego simbólico, de los 18 meses a los 6 años.

Con relación a la última etapa que es la que incluye el segundo ciclo infantil, se divide en cinco niveles, cada uno con singulares características, mismas que se mencionan a continuación:

Nivel I. Integración y descentración (desde los 18-19 meses)

Docente: Cecilia Vara Verona

- El juego simbólico comienza de forma muy simple y ahora se refiere a escenas vividas por el niño de forma cotidiana y, por tanto, muy conocidas.
- Aplica esas acciones conocidas a un agente pasivo (objetos u otra persona). Por ejemplo: da de comer a una muñeca, finge situaciones con los muñecos que sirven como receptores pasivos de sus acciones, etc.
- Emplea acciones conocidas de otras personas, al inicio solo sobre sí mismo; por ejemplo: simula que habla por teléfono.

Nivel II. Combinación de actores y de juguetes (desde los 20-22 meses)

- Realiza actividades simuladas sobre más de una persona u objeto, por ejemplo, da de comer a su madre, luego a la muñeca.
- Comienza a combinar dos juguetes en un juego simulado. Por ejemplo: pone la cuchara en la cacerola, mete a la muñeca en la cama o monta el muñeco en el carrito.

Nivel III. Inicios de secuenciación de acciones o esquemas de acción (desde los 22-24 meses)

- Comienza a representar un rol; por ejemplo, juega a las mamás. Son acontecimientos de dos o tres acciones.
- Los objetos usados son todavía realistas y de tamaño grande, aunque empieza a usar asiduamente algunas miniaturas.
- Comienza a dar un papel más activo a los muñecos, atribuyéndoles sentimientos.
- Empieza a sustituir objetos, pero deben tener una forma parecida el objeto que sustituye.

Nivel IV. Secuenciación de acción y objetos sustituidos (desde los 30/36 meses)

- En este periodo se produce una inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas realizadas en casa.

- Al inicio los acontecimientos son todavía breves y aislados.
- Los objetos son sustituidos (una caja es una cama o un palo una cuchara).
- Mejora la negociación con los iguales. La colaboración tiene una duración corta.

Nivel V. Sustitución plena de objetos y planificación (desde los 4 años).

- Se produce un aumento progresivo de la complejidad de los temas y la relación con los iguales.
- Al principio se emplean gestos y el lenguaje para establecer las diferentes escenas de juego, sin que sea necesaria la existencia de objetos.
- Los niños son capaces de planificar el juego y de ir improvisando soluciones.
- Se realizan guiones enteros en los que la niña y el niño adoptan diferentes roles.
- La interacción con iguales permite la realización de un juego de ficción complejo y largo en el que los niños ya comprenden que cualquiera puede representar varios papeles y que cada rol precisa de un lenguaje y unas actitudes diferentes. Muestran variedad en las acciones que los personajes pueden realizar y en los sentimientos y pensamientos que pueden tener.
- Al final aparecerán escenarios complejos que se definirán mediante el lenguaje.
- La interacción con iguales se convierte en un juego cooperativo en el que integran acciones y roles. (Pecci, 2010, p.34)

Sin duda alguna cada uno de estos juegos son sustanciales en el desarrollo del niño, sin embargo, en el presente trabajo se toma en consideración la importancia del juego simbólico, pues de acuerdo a diferentes fuentes "...actúa como generador de diversas emociones en los alumnos, tanto positivas como negativas. Este aspecto implica que todas las emociones pueden ayudar al proceso de formación emocional de los alumnos." (Alcaraz y Díaz, 2015, citado en Caballero y Fuensanta, 2016, p. 125)

Asimismo, el juego simbólico "...supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, induce al descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital." (Díaz, 2015, p.123) En otras palabras entre las modalidades del juego, las actividades simbólicas favorecen las interacciones sociales, la apreciación de emociones propias y de otros.

Aunado a lo anterior, son muchas las oportunidades y ventajas que ofrece el juego simbólico, sin embargo de manera particular resaltaremos aquellas que se encuentran ligadas al desarrollo socioemocional.

De acuerdo a Traver (2003) son:

La posibilidad de aprender valores, actitudes y habilidades sociales, mejora la motivación escolar del estudiantado, ofrece oportunidades para practicar conductas sociales positivas entre el alumnado fomentando así la solidaridad, permite una mayor empatía, de manera que los alumnos aprendan a ver problemas desde otros puntos de vista.... una mayor interacción interpersonal, una mejora en la autoestima y una distribución más justa del poder del maestro. (p. 50)

Asimismo permite expresar "sus sentimientos, su vergüenza, su frustración, su miedo, su angustia, y ayuda al estimulador a entenderlos a través de los personajes del juego." (Carrasco, 2017, p.16)

Se puede deducir que el juego simbólico crea las condiciones propicias para que el alumnado se desarrolle en un clima de confianza, que fortalezca la autoestima, un componente de la identidad personal que es pieza clave para que el niño o la niña en la etapa escolar se desenvuelva de manera plena y en armonía con los demás. De igual manera promueve valores como el respeto, la tolerancia y la asertividad.

A partir de lo ya comentado y con base en el conocimiento conjunto de la Neurodidáctica, el juego simbólico y el desarrollo emocional del niño, se ha

considerado implementar una propuesta de intervención educativa que permita favorecer en los alumnos sus emociones y las de los otros para convivir plenamente en sociedad.

Esta propuesta está diseñada con base a la metodología educativa correspondiente a la Educación Preescolar, la cual se basa en diferentes modalidades de intervención docente como: situaciones de aprendizaje, unidades didácticas, proyectos, talleres y el trabajo por rincones.

Logramos resaltar que el trabajo por rincones es una modalidad que está basada en la libertad, en el descubrimiento y en la interacción interpersonal constante basada en la colaboración. De acuerdo a Tavernier (1987) el trabajo por rincones se define como:

El lugar permanente o no, en que se desarrollan actividades muy determinadas, libres o dirigidas, individuales, en grupos pequeños o colectivos en los cuales los niños realizan actividades que desarrollan su creatividad, se relacionan entre sí y trabajan en colaboración con otros (p.191).

Además, los rincones permiten lograr diferentes objetivos en función del tipo de juegos o actividades que en ellos se realicen, tales como los que menciona Ibáñez (1992), mismos que se mencionan a continuación:

- Propiciar el desarrollo integral del niño.
- Facilitar la actividad mental, la planificación personal y la toma de iniciativas.
- Posibilitar aprendizajes significativos.
- Desarrollar su creatividad e investigación.
- Facilitar la comunicación entre pares y adultos.
- Construir y asumir su realidad personal.
- Propiciar el movimiento de los niños.

- Descubrir y utilizar equilibradamente sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas.
- Que cubra sus necesidades de juego, actividad, egocentrismo, etc.
- Que adquiera hábitos y normas de comportamiento en el grupo, así como el reconocimiento de sus emociones (p.78).

De igual manera, existen diferentes particularidades del trabajo por rincones, tal como lo señala Gervilla (1995) como:

- Los rincones, como complemento de la actividad del curso. Implica que los niños van, en los ratos libres que les quedan, cuando acaban la labor que el maestro ha puesto. Esta manera de enfocar el trabajo no modifica el fondo de la organización de clase y del diálogo educativo que pretende establecerse.
- Los rincones entendidos como un contenido específico. Esta segunda opción supone un tiempo y unas connotaciones precisas, que confieren a los rincones una categoría tan primordial como la de cualquier otra actividad. Supone un tiempo dentro del horario escolar, así como la posibilidad de que todos los niños, mediante un mecanismo preciso que el maestro prevé, puedan acceder a ellos (p.107)

Se puede decir que los tipos de rincones están organizados y diseñados con base a las necesidades presentes en el alumnado, así como sus características y ritmos de aprendizaje. Por lo tanto, consideramos que los rincones entendidos como un contenido específico, posibilitará que los niños desarrollen capacidades, habilidades o destrezas determinadas, en la medida en que sean partícipes, interactúen y se comuniquen mediante el diálogo en un ambiente de confianza resultado de la intervención oportuna del profesor.

Por lo tanto, es indispensable que el docente anticipe todas las posibles situaciones que pueden generar esta modalidad de acuerdo a sus necesidades, en este entendido considerando como punto de partida para el desarrollo

emocional del niño la interacción con sus pares guiada por el docente, el presente documento recupera el rincón de juego simbólico debido a que:

Permite escenificar de múltiples formas, distintas situaciones cotidianas, este presenta una serie de características que desarrollan la capacidad de simbolizar situaciones a través de la fantasía y la realidad, representan roles semejantes a los que hacen los adultos. Es un rincón de actividad libre y guiada por el docente. Manipulan objetos conocidos y herramientas que tienen en casa (Montero, 2012, p. 17).

De modo que es posible contribuir al desarrollo, comprensión y autorregulación emocional del niño en el ámbito escolar a través de la modalidad de intervención de rincones, gracias a que posibilita la interacción libre entre pares para una mejor adaptación e inserción al mundo social, es por ello que la siguiente propuesta se integra por los siguientes rincones de juego simbólico:

Sesión 1: Comprensión emocional.

1. Rincón de disfraces: Inicio: De manera individual elegirán un papel, en el cual estará plasmada la imagen de una cara representando una emoción.
Desarrollo: Posteriormente se motivara a los alumnos a escenificar a los personajes de un cuento, imitando la emoción correspondiente (tristeza, furia, alegría, desagrado, miedo).
Cierre: Comentar ¿Qué emoción experimentaron hoy?, ¿Qué se les dificultó al representar esa emoción?
2. Rincón de teatro: Inicio: Organizar al grupo en equipos de 4 a 5 integrantes, proporcionarles un dado, en el cual cada lado tendrá plasmada las emociones básicas (tristeza, furia, alegría, desagrado, miedo), el jefe del equipo lanzará el dado y de acuerdo a la emoción que indique crearan una historia.
Desarrollo: Cada equipo representará la historia de acuerdo a la emoción asignada.

Docente: Cecilia Vara Verona

Cierre: Realizar los siguientes cuestionamientos: ¿Cómo manejarías esa emoción al jugar con tus compañeros?, ¿En qué situaciones has experimentado esa emoción?

Sesión 2: Regulación emocional

1. Rincón “La casita”: Inicio: Acondicionar el aula con diversos materiales correspondientes a las secciones cocina, comedor y dormitorio.

Desarrollo: Explicar las acciones que pueden realizar en cada sección y el material a utilizar.

Cierre: Comentar ¿Cómo te sentiste al realizar este juego? ¿Qué emociones tuvieron tus compañeros al jugar? ¿Por qué crees que sintieron esa emoción?

2. Rincón “Construcción”: Inicio: Organizar a los niños en equipos y proporcionarles material concreto: fichas, bloques, cubos.

Desarrollo: Darles la consigna para que jueguen y construyan un objeto de manera libre en colaboración.

Cierre: Conversar sobre las emociones manifestadas durante el juego libre, a través de los cuestionamientos: ¿Qué actitudes manifestaron sus compañeros?, ¿Por qué creen que actuaron de esa manera? ¿Creen que estuvo bien lo que hicieron sus compañeros? ¿Cómo actuarías tú?, con base en sus respuestas enfatizar que es bueno sentir emociones negativas y positivas sin afectar a las demás personas.

Sesión 3: Respuesta empática:

1. Rincón “Los reporteros”: Inicio: Organizar a los niños en equipos, el líder tendrá que elegir una emoción básica (tristeza, furia, alegría, desagrado, miedo), para que corresponda a la noticia o historia que dirán.

Desarrollo: Indicar lo que tiene que realizar al niño (a) que será el reportero, debido a que tiene que contar una historia o noticia que haya sucedido en su escuela o casa relacionada a la emoción que le hace sentir esa

situación, por ejemplo si le toco enojo, deberá contar una historia que le hace sentir esa emoción, así sucesivamente hasta que vayan observando las diversas emociones básicas.

Cierre: Comentar con los niños acerca de ¿Cómo te sentiste cuando tu compañero estaba contando su historia? ¿Te identificaste con tu compañero? ¿Tu sientes lo mismo cuando te sucede una situación así? ¿Tú que haces al vivir esa experiencia?

2. Rincón “El hospital”: Adaptar un espacio del aula en un hospital, solicitando a los niños lleven material para colocar en el área. Organizar a los niños en diferentes roles como: enfermeras, doctores y pacientes.

Desarrollo: Indicarles que jugaremos al hospital, por lo que cada uno deberá adoptar un rol de acuerdo al personaje que se les indico. Mencionándoles que deberán actuar conforme a lo que observan hay en un hospital.

Cierre: Realizar una reflexión con los niños acerca de cómo se sintieron al realizar el juego ¿Qué emoción tuviste al ser un enfermo? ¿Qué te gusto ser? ¿Qué sentiste cuando fuiste doctor? ¿Qué emociones podemos experimentar cuando vamos a un hospital?

Las actividades anteriores son solo algunas que nos permitirán favorecer el juego simbólico en los niños, mejorando sus emociones, debido a que en esta modalidad podemos darles a ellos la importancia de optar roles que les ayudan a regular sus emociones mientras juegan.

Ante esta situación el presente documento ha considerado el juego simbólico como una estrategia neurodidáctica que permitirá favorecer el desarrollo emocional, siendo esta una acción educativa intencional para que los alumnos reconozcan sus emociones y las de otros para convivir en sociedad.

Dicho lo anterior la aplicación del juego simbólico como estrategia neurodidáctica, brinda al docente la posibilidad de aportar herramientas al alumno de la educación

formal, porque le brinda la posibilidad de aportar herramientas al alumno para el manejo correcto de las emociones que experimenta durante la acción sensoriomotriz para contribuir a un mejor desarrollo.

Además el juego simbólico genera un importante grado de motivación en los alumnos, ejemplo de ello es lo que Alonso y Yuste (2014) afirman:

Al jugar descubrimos el placer de convivir con los otros, la búsqueda de experimentar juntos retos motrices, de comunicarnos y de compartir emociones comunes. El proceso de socialización emocional exige que vayamos aprendiendo las reacciones emocionales a las pautas y normas establecidas por nuestra sociedad (p. 11)

En relación a lo anterior el juego simbólico es una estrategia que favorece en el niño asuma normas de interacción social a partir de la tarea que lleva a cabo el docente, por tanto dependerá de él, que el alumnado sea capaz de manejar sus emociones de manera adecuada.

Por lo que, es de vital importancia implementar el juego simbólico como estrategia neurodidáctica desde la etapa preescolar para impactar en el desarrollo emocional de niño pues Alonso y Yuste (2014) enfatizan que: “En el proceso de aprender a ser seres sociales dentro del contexto educativo, el juego simbólico puede ejercer un papel fundamental en el desarrollo emocional.” (pág. 11)

A modo de síntesis consideramos el juego simbólico como una de las estrategias óptimas para favorecer el desarrollo emocional debido a que genera motivación en el alumno y la asimilación de pautas presentes en su grupo social relacionadas con la autorregulación emocional, para lo cual será de vital importancia la intervención del docente.

Fuentes de consulta

- Alonso, J., I. y Yuste, J., L. (2014) Hacia una educación física emocional a través del juego. España, 32 (1). Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/194061>
- Campos, A. (2011). *Primera Infancia: una mirada desde la Neuroeducación*. Lima: Cerebrum& OEA
- Casanova, D., (s/n) *La autorregulación emocional en la educación infantil*. Universidad de Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5152/TFG-B.450.pdf;jsessionid=B9653A6CD5790A9807062B10CCAEC61B?sequence=1>
- Montero, G. (2012). *Diseño e implementación de 4 rincones de aprendizaje para niños de 4-5 años con una guía de apoyo para el docente*. España. Cuenca: Recuperado de: <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4470/1/08956.pdf>
- Paniagua, N. (2013). *Neurodidáctica: Una Nueva Forma De Hacer Educación*. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2071081X2013000100009&lng=es&nrm=iso
- Pliego, M. (2011) El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. España, IV (8). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3746890>

Tavernier, R. (1987). *La escuela antes de los seis años*. Barcelona, Martínez Roca

Vilaró, M. 2014. El desarrollo emocional en la persona. OXFORD. Universidad Internacional de la Rioja. Barcelona. 13 de junio de 2014.