



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



PROYECTO TRABAJO DE GRADUACIÓN

**EL ROL DEL DOCENTE CON EL USO ADECUADO DE LOS MATERIALES
DIDÁCTICOS PARA PROMOVER EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE
PREESCOLAR.**

POR:

LEIDY JULIETH MUÑIZ RODRÍGUEZ

CÉDULA: 8-977-100

DRA. MARÍA ELENA MORALES

Profesor(a) asesor(a)

Tesis para optar por el grado de
Licenciatura en Educación Preescolar

PANAMÁ, 2025.

DEDICATORIA

Primeramente, quiero agradecer a Dios, por permitirme concluir esta meta tan anhelada.

Dedico este logro, con mucho esfuerzo y perseverancia, a las personas más especiales de mi vida.

A mi amada madre, quien con sus sacrificios me ayudó completamente es todo, hasta el final, me enseñó a ser capaz y consistente desde muy pequeña.

A mi familia, por todo el apoyo que me brindaron siempre.

A mi novio, por su paciencia infinita y su amor incondicional, gracias por ser siempre mi apoyo.

A mis gatos, que han estado conmigo por años, acompañándome silenciosamente en mis noches de estudio, cuando me sentí sola.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecerle a Dios por darme la sabiduría e inteligencia que necesitaba para culminar este trabajo.

A la Universidad de Panamá, Facultad de Ciencias de la Educación, por la formación académica y las enseñanzas brindadas, que fueron fundamentales para convertirme en una profesional.

A la Dra. María Elena Morales, mi Profesora, por su orientación y guía, su paciencia y apoyo incondicional. Su experiencia académica fue fundamental para esta investigación.

A las docentes de preescolar que participaron en este estudio, por su tiempo, y por compartir sus experiencias en el aula de clases, que me permitieron enriquecer los hallazgos de este trabajo.

ÍNDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO.....	iii
INTRODUCCIÓN	x
CAPITULO I.....	1
1.1 Tema	2
1.2 Planteamiento del problema	2
1.3 Delimitación del problema	3
1.4 Justificación.....	3
1.5 Objetivos	4
1.5.1 Objetivos generales	4
1.5.2 Objetivos específicos	5
1.6 Línea de investigación.....	6
1.7 Hipótesis.....	7
1.8 VARIABLES	8
1.8.1 Variable independiente	8
1.8.2 Variable dependiente	11
CAPÍTULO II	13
2.1 Antecedentes.....	14

2.2 Fundamentación teórica de la investigación	15
2.2.1 Friedrich Fröbel (1782-1852)	15
2.2.2 Jean Piaget (1896-1980)	16
2.2.3 Lev Vygotsky (1896-1934)	17
2.2.4 El juego simbólico según Lev Vygotsky	18
2.2.5 Donald Woods Winnicott (1896-1971)	19
2.2.6 Jerome Bruner (1915-2016)	20
2.3 Neuroeducación en la simbología	22
2.4 Estrategias didácticas	24
2.5 El juego	26
2.5.1 Importancia del juego en preescolar	27
2.6 El juego simbólico.....	28
2.6.1 Características	29
2.7 El papel del docente en las actividades lúdicas	30
2.8 Materiales didácticos en preescolar.....	31
2.8.1 Uso adecuado de los materiales didácticos para el juego simbólico	33
2.8 Marco legal.....	35
CAPÍTULO III.....	37

3.1 Enfoque de la investigación	38
3.2 Tipo de investigación	38
3.3 Diseño de la investigación.....	38
3.4 Población.....	39
3.5 Muestra de estudio	40
3.6 Instrumento de investigación	41
CAPITULO IV	42
4.1 Interpretación de datos	43
4. 2 Verificación de la hipótesis	50
4.3 Descripción de la población	50
CAPÍTULO V	51
5.1 Datos Informativos:.....	52
5.2 Antecedentes de la propuesta	53
5.3 Justificación.....	53
5.4 Objetivos	54
5.4.1 Objetivos generales	54
5.4.2 Objetivos específicos	54
5.5 Recursos	54

5.5.1 Humano	54
5.5.2 Físico	55
5.6 Beneficios	55
5.7 Desarrollo de la propuesta	57
5.7.1 Introducción	57
5.7.2 Estrategia didáctica de la propuesta	57
5.7.3 Aplicación de la maleta en el aula	59
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS	64
ANEXOS	67
Anexo 1. Entrevista a los docentes	68
Anexo 3. Cuestionario de conocimiento sobre el rol del docente, para las docentes de preescolar	71
Anexo 5. Fotografías	73

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1	39
TABLA N° 2	44
TABLA N° 3	45
TABLA N° 4	46
TABLA N° 5	47
TABLA N° 6	48
TABLA N° 7	49

Resumen

La presente investigación titulada El rol del docente con el uso adecuado de los materiales didácticos para promover el juego simbólico en los niños de preescolar se desarrolló en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez, con el propósito de analizar cómo el docente, mediante el uso adecuado de materiales didácticos, favorece el desarrollo del juego simbólico en niños de preescolar. El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto y un tipo de investigación descriptiva, se aplicaron cuestionarios y entrevistas a docentes de preescolar. Los resultados obtenidos en la investigación, confirmaron que el rol del docente como facilitador, guía y organizador, es fundamental para el desarrollo del juego simbólico, haciendo uso consciente y planificado de los materiales didácticos, tanto estructurados como no estructurados, promueve la formación del pensamiento simbólico de los niños. Se concluye que la adecuada mediación docente y la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego simbólico contribuyen significativamente al desarrollo integral de los niños, fortaleciendo sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Palabras clave: rol del docente, materiales didácticos, juego simbólico, educación preescolar

INTRODUCCIÓN

La presente investigación lleva como título: “El rol del docente con el uso adecuado de los materiales didácticos para promover el juego simbólico de los niños de preescolar”, se realizó en el nivel de preescolar del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. Entre las limitaciones del estudio se encuentran: el tiempo para la aplicación de los instrumentos, el número de docentes que participan y los estudiantes.

El estudio tiene como objetivo analizar el rol del docente en el desarrollo del juego simbólico, a través del uso adecuado de los materiales didácticos en niños de preescolar y expone los aspectos más relevantes organizados por capítulos. Entre las limitaciones del estudio se consideran

La educación en Panamá está reformada por la Constitución de la Ley 47 de 1946, Orgánica de educación. Esta ley establece los principios de la educación panameña, siendo esta un derecho y un deber de toda persona sin ningún tipo de distinciones (Asamblea Nacional, 1946).

La investigación parte de la pregunta: ¿De qué manera el uso adecuado de materiales didácticos por parte del docente contribuye al juego simbólico en los niños de preescolar? El juego simbólico no es únicamente una actividad lúdica; constituye una manifestación de la capacidad cognitiva en la etapa preescolar, es en esta donde el niño desarrolla su pensamiento abstracto, aprende sobre roles sociales, pone en práctica sus habilidades comunicativas.

Por ello, se sostiene que la selección adecuada de materiales didácticos seleccionados adecuadamente por el docente permite a cada niño transformar objetos simples en objetos complejos, siendo el motor que transforma el pensamiento y la acción simbólica.

Este trabajo se estructura en los siguientes capítulos:

Capítulo I (Marco referencial): Presenta el planteamiento del problema, la delimitación, la justificación, los objetivos generales y específicos, así como la hipótesis que orienta el estudio.

Capítulo II (Marco teórico): Revisa los antecedentes y bases conceptuales que sustentan la investigación, destacando la importancia del juego simbólico, las aportaciones de los principales precursores pedagógicos, el rol docente y la función de los materiales didácticos en la educación inicial.

Capítulo III (Marco metodológico): Describe la metodología empleada, el enfoque de investigación, el tipo de estudio, las variables, la población y la muestra seleccionada.

Capítulo IV (Análisis de resultados): Expone la interpretación de los datos obtenidos mediante los instrumentos aplicados y, a través de gráficos y análisis, demuestra el impacto del uso de materiales didácticos, verificando la hipótesis planteada.

CAPITULO I

Aspectos Generales

CAPÍTULO I

1.1 Tema

El rol del docente con el uso adecuado de los materiales didácticos para promover el juego simbólico en niños de preescolar

1.2 Planteamiento del problema

En la etapa preescolar, el juego es una actividad esencial para los niños, pues favorece su desarrollo integral. El juego simbólico les permite expresarse, asumir diferentes roles, fortalecer sus habilidades cognitivas y lingüísticas, y estimular la imaginación y la creatividad. No obstante, en muchos centros educativos este tipo de juego no recibe la atención necesaria y, en varias ocasiones, no se dispone de los materiales apropiados para fomentarlo.

El papel del docente es fundamental para crear un ambiente que favorezca el juego simbólico y para emplear de forma pertinente los recursos didácticos disponibles. Sin embargo, algunos docentes carecen de materiales suficientes o desconocen cuáles son los más apropiados para estimular este tipo de juego.

La falta de estrategias didácticas y la insuficiencia de materiales ocasionan que el juego simbólico no se desarrolle plenamente. Lo anterior provoca que los niños no cuenten con oportunidades adecuadas para fortalecer sus competencias, y habilidades sociales, emocionales, cognitivas, y físicas.

Por ello surge la necesidad de analizar cómo el uso adecuado de los materiales didácticos, con el docente como guía, puede promover de manera efectiva el juego simbólico en los niños de preescolar.

- ¿De qué manera el uso adecuado de materiales didácticos por parte del docente contribuye el juego simbólico en los niños de preescolar?
- ¿Las docentes de preescolar implementan estrategias para fomentar el juego simbólico?
- ¿Qué características deben poseer los materiales didácticos para ser considerados adecuados para la estimulación del juego simbólico en los niños de preescolar?

1.3 Delimitación del problema

La presente investigación se llevará a cabo en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez, ubicada en el Corregimiento de Las Cumbres, con los estudiantes de 5 años de las aulas de preescolar.

El estudio se centrará en analizar el rol del docente en el uso adecuado de los materiales didácticos para promover el juego simbólico en los niños de este nivel educativo.

1.4 Justificación

El presente estudio se fundamenta en la importancia del uso adecuado de los materiales didácticos para promover el juego simbólico en el nivel preescolar, ya que la educación en esta etapa es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes.

El juego constituye una herramienta clave para el aprendizaje infantil y, en particular, el juego simbólico contribuye de manera significativa al desarrollo social, cognitivo y emocional, al permitir que los niños representen y recrean situaciones de su entorno, facilitando la comprensión de su realidad.

En los últimos años, los contextos educativos han experimentado constantes transformaciones. El rol del docente ha evolucionado de ser únicamente transmisor de conocimientos a convertirse en un facilitador activo del aprendizaje integral. Esto exige que el educador seleccione y utilice materiales didácticos que favorezcan el juego simbólico, pues estos estimulan la creatividad, la imaginación y las habilidades sociales de los estudiantes.

A pesar de su relevancia, en muchos entornos educativos los materiales didácticos no se emplean de manera adecuada para estimular el juego simbólico. En ocasiones, la selección de estos recursos no responde a las necesidades e intereses de los niños, lo que limita el potencial formativo de esta actividad.

Por ello, este estudio se justifica en la necesidad de ofrecer a los docentes orientaciones y materiales pertinentes que permitan crear un entorno propicio para la participación en actividades de juego simbólico y, con ello, potenciar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivos generales

- Analizar el rol del docente en la implementación y el uso de los materiales didácticos para promover el juego simbólico en niños de preescolar.

- Conocer los tipos de materiales didácticos para favorecer el desarrollo del pensamiento simbólico.
- Elaborar una propuesta de estrategia didáctica para fortalecer el rol del docente en la promoción del juego simbólico.

1.5.2 Objetivos específicos

- Indagar el conocimiento de los docentes sobre la importancia del juego simbólico para el desarrollo infantil.
- Reconocer las estrategias y actividades que aplican los docentes de preescolar actualmente en el aula, para el juego simbólico.
- Identificar las dificultades o limitaciones que presenten los docentes en sus aulas para el desarrollo del juego simbólico.
- Clasificar las características de los materiales didácticos que despiertan la imaginación del niño.
- Describir cómo los docentes utilizan los materiales didácticos para estimular el juego simbólico en los niños de preescolar.
- Determinar si la relación entre el uso de materiales didácticos y la participación de los niños en las actividades mediante el juego simbólico.
- Seleccionar los juguetes pertinentes que se utilizan para despertar el interés en los niños.

- Proponer estrategias que permitan integrar los materiales didácticos y el juego simbólico en las actividades diarias.
- Establecer pautas para la utilización y el cuidado del recurso didáctico en el aula.
- Proponer la oportuna investigación como una solución para que las docentes.

1.6 Línea de investigación

El rol del docente en el uso adecuado de los materiales didácticos para promover el juego simbólico constituye una innovación pedagógica en los procesos de aprendizaje de la primera infancia.

Dentro de esta línea de investigación, pueden abordarse diversos campos de estudio. Uno de ellos es el juego como estrategia fundamental para el aprendizaje infantil, sustentado en las teorías de Piaget y Vygotsky, quienes reconocen el juego simbólico como un motor central del desarrollo cognitivo en los primeros años.

Otro ámbito de análisis se relaciona con la función del docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que su intervención influye directamente en la calidad de las experiencias lúdicas que se brindan a los estudiantes.

La creación de la maleta viajera para las maestras como recurso didáctico para momentos en el aula. Como diseño de recursos didácticos, debido a que es un producto tangible con intencionalidad pedagógica que justifica la necesidad de materiales que fomenten los juegos de roles en los niños.

1.7 Hipótesis

¿El uso adecuado de materiales didácticos por parte del docente promueve el desarrollo del juego simbólico en los niños de preescolar?

1.8 VARIABLES

1.8.1 Variable independiente

“Materiales didácticos”

Los materiales didácticos constituyen herramientas pedagógicas que facilitan la participación de los estudiantes y contribuyen al desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas.

Dependiente

“Juego simbólico”

El juego simbólico es una forma de actividad lúdica que favorece el pensamiento representativo, permitiendo que los niños recrean situaciones, asuman roles y construyan significados a partir de su entorno, lo que enriquece su proceso de aprendizaje.

¿Qué son los materiales didácticos?

Según Freré Franco y Saltos Solís (2013), “la palabra material se relaciona con lo físico o corpóreo, mientras que didáctica se refiere a los procesos de enseñanza y aprendizaje”. Los autores explican que estos elementos, cuando se emplean con intención pedagógica, contribuyen a la formación integral de los niños, enriquecen su actividad perceptiva y promueven procesos constructivos de maduración.

El material didáctico abarca todo tipo de elementos y dispositivos especialmente diseñados para la enseñanza. Es decir, son recursos de los que puede valerse un profesor o docente para poder llevar a cabo el proceso de aprendizaje con sus alumnos.

Importancia del material didáctico

El uso adecuado de los materiales didácticos facilita la comprensión de los contenidos y favorece una mejor adquisición de conocimientos, ya que permite al docente estimular los sentidos de los estudiantes, guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover su participación en las actividades. En el nivel preescolar, estos recursos fortalecen el desarrollo integral al fomentar la exploración, la manipulación de objetos y la interacción con su entorno. Su implementación es fundamental, pues, cuando se emplean con una metodología adecuada, permiten al docente adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje presentes en el aula.

Características del material didáctico

Las características de los materiales didácticos varían según los objetivos que el docente desea alcanzar, las características de los niños, el contexto socio cultural, así como las infraestructuras y acceso a las tecnologías.

Es necesario considerar el nivel de desarrollo cognitivo y motriz de los niños, ya que los recursos destinados a un niño de 1 año no pueden ser los mismos que los diseñados para uno de 5. Por tanto, los materiales deben ajustarse a las necesidades y posibilidades de cada etapa.

- Facilitar el aprendizaje: Los materiales deben contribuir a que los estudiantes comprendan con mayor claridad los contenidos que se desean enseñar.
- Diversos: Es conveniente que exista diversidad de recursos, como libros, juguetes, bloques de construcción, láminas u otros elementos que respondan a diferentes propósitos educativos.

- Fomentar la participación: Deben ser atractivos para que los niños se motiven a participar en las actividades, que sean capaces de llamar la atención de los niños para que puedan manipularlos y experimentar con ellos.
- Estimular diferentes áreas del desarrollo: Los materiales en el aula deben estar diseñados para trabajar, por ejemplo: la concentración, la memoria, habilidades de motricidad fina o gruesa, también deben contribuir en el desarrollo cognitivo lingüístico, para que los niños puedan aprender de forma integral.

1.8.2 Variable dependiente

Juego simbólico

¿Qué es el juego simbólico?

El juego simbólico es una actividad en la que los niños expresan su creatividad e imaginación, utilizando objetos o acciones para representar elementos distintos a los reales. Esta forma de jugar se basa en conductas observadas en su entorno y les permite exteriorizar ideas, recrear experiencias y generar nuevos significados.

El juego simbólico se caracteriza por la utilización de objetos con una función simbólica y no de acuerdo con el uso convencional del mismo. Por tanto, a través de la simbolización, el niño puede transformar los objetos y situaciones en lo que él desea (Lindo, 2013).

Importancia del juego simbólico

El juego simbólico no es solo una actividad recreativa; es un medio esencial para lograr el desarrollo integral en los niños. No solo fomenta el desarrollo psicomotor y cognitivo, también beneficia el desarrollo socioafectivo, ya que contribuye a la regulación emocional. Los niños, mediante esta actividad, pueden expresar y procesar emociones como el miedo, la frustración, la alegría o la curiosidad, representando situaciones que ocurren en su vida cotidiana.

Este tipo de juego se convierte en un espacio seguro donde los niños pueden recrear contextos sin enfrentarse realmente a ellos. Por ejemplo, un niño que juega a ser doctor puede estar elaborando una experiencia reciente relacionada con una visita al hospital, lo que le permite liberar tensiones y comprender mejor su vivencia.

Según Piaget, el juego simbólico facilita que los niños ajusten y modifiquen los esquemas cognitivos que ya poseen, adaptándose a nuevas experiencias e incorporando información relevante. Esto fortalece el pensamiento lógico, la toma de decisiones y la resolución de problemas, habilidades fundamentales para desenvolverse en su entorno.

El desarrollo lingüístico también se ve reflejado en el juego simbólico, ya que a través de esta actividad los niños tienen la oportunidad de comunicarse con los demás y enriquecer su vocabulario.

Cuando juegan a imitar roles o representar diferentes contextos, utilizando palabras nuevas, que están relacionadas a la actividad a la que están jugando, cuando interactúan con otros niños también intercambian palabras, lo que permite ampliar su vocabulario.

El juego simbólico es una actividad recreativa que constituye un medio esencial para lograr el desarrollo integral en los niños. Fomenta el desarrollo psicomotor y cognitivo, además beneficia el desarrollo socioafectivo, ya que contribuye a la regulación emocional. Los niños, mediante esta actividad, pueden expresar y procesar emociones como el miedo, la frustración, la alegría o la curiosidad, representando situaciones que ocurren en su vida cotidiana.

CAPÍTULO II

Fundamentación teórica de la investigación

CAPITULO II

2.1 Antecedentes

La presente investigación, tiene como objetivo determinar de qué manera la intervención del docente y la disposición de los materiales didácticos influyen en el desarrollo del juego simbólico.

Por lo tanto, a través de una búsqueda y revisión bibliográfica se ha logrado identificar las investigaciones que, tanto a nivel nacional como internacional, guardan un vínculo directo con este estudio de investigación.

Tigrero (2021), Realizó un estudio titulado “El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socioafectivo de los niños de educación inicial” con el objetivo general de Determinar de qué manera influye, el juego simbólico en el desarrollo socioafectivo de los niños de 4 a 5 años. La metodología empleada fue un enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo, bajo el paradigma constructivista y un nivel descriptivo, se aplicó la modalidad de campo con un corte transversal, utilizando el método inductivo, aplicados a una muestra de 3 docentes y 75 alumnos (27% de la población total).

Los resultados obtenidos revelaron la necesidad de intervención tanto en el ámbito pedagógico como en el desarrollo del niño, dado que los docentes mencionaron utilizar herramientas básicas como rompecabezas, legos y juegos de construcción, enfocados en la motricidad gruesa, expresión corporal y socialización. El aporte de esta investigación radica en la problemática de ver al docente como un apoyo, y no como guía, lo cual demuestra un déficit crítico de estrategias para guiar el aprendizaje en las aulas de clases.

Gordon y Arrocha (2021), Realizaron un estudio de investigación en la Universidad de Panamá, Facultad de Ciencias de la Educación, titulado “El desarrollo integral del niño mediante aulas de clases sorprendentes” (Para docentes y padres de Pre Escolar). Este estudio tiene como objetivo desarrollar una propuesta de innovación educativa basada en metodologías interactivas, creativas e innovadoras que genere espacios y ambientes favorables para el desarrollo integral del niño preescolar. El diseño del estudio se sustenta en investigaciones de tipo descriptivo, explicativo y cualitativo. Se utilizaron los siguientes instrumentos de recolección de datos: Hojas de cotejo, escalas de tipo Likert, escalogramas de Guttman, encuestas, cuestionarios y entrevistas.

Entre los resultados se reveló una percepción de rol desequilibrada entre los participantes: La mayoría de los encuestados percibe al docente primordialmente como una figura de apoyo, seguridad y afianzamiento de valores y emociones (68.0%) y solo un porcentaje menor identifica al docente como un orientador, guía y mediador del aprendizaje (16.5%) o como un estimulador del aprendizaje (4.9%). Este estudio de investigación contribuye un aporte fundamental para la presente investigación, ya que establece la necesidad de innovación en el ámbito educativo panameño.

2.2 Fundamentación teórica de la investigación

2.2.1 Friedrich Fröbel (1782-1852)

Fröbel nació el 21 de abril de 1782 en Oberweissbach, Turingia. Su padre, quien le enseñó a leer con severidad, lo consideraba un mal estudiante. Después de probar distintas ocupaciones, se trasladó a Fráncfort para estudiar arquitectura.

Allí conoció a Anton Gruner, autor de Cartas desde Burgdorf sobre Pestalozzi, su método y su institución, que difundía en Alemania las ideas del pedagogo suizo. Posteriormente, Fröbel se incorporó a una escuela experimental fundada por Gruner, basada en el modelo de Yverdon. Este encuentro marcó un punto de inflexión en su vida.

Durante dos años trabajó con el equipo de Pestalozzi, siendo admirador de su obra, participaba en las actividades e investigaciones de Pestalozzi, pero se lamentaba de algunas cosas, como el abandono de los niños más pequeños y demás. En noviembre de 1813, da el salto y funda el Instituto general alemán de educación en Griesheim.

A petición de los alumnos, Fröbel manda a fabricar bloques de construcción. Ansioso de dar a su obra una sólida base filosófica Fröbel se embarca en la escritura de una gran obra teórica, publicada en 1826: La educación del hombre, en esta obra destaca la importancia del juego como medio de aprendizaje para los niños, afirmando que les permite explorar el mundo de manera natural.

Luego de esto se muda a Bad Blankenburg, y crea el primer jardín de infancia llamado: Institución de Juego y Ocupación, se fundó en 1837, actualmente se le conoce a Fröbel como el creador del término kindergarten o jardín de infancia.

2.2.2 Jean Piaget (1896-1980)

Jean Piaget nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel, Suiza. Fue el hijo primogénito de Arthur y Rebecca Piaget. Desde una edad temprana mostró interés por la biología y la naturaleza, llegando a escribir su primer artículo científico sobre un gorrión albino a los 10 años.

Piaget estudió biología y filosofía en la Universidad de Neuchâtel. Su formación en estas áreas influyó significativamente en su enfoque hacia la psicología. Posteriormente, se trasladó a París, donde trabajó en el laboratorio de Alfred Binet, creador del primer test de inteligencia.

Observó que los errores cometidos por los niños en las pruebas de inteligencia no eran simples casualidades, sino patrones que sugerían diferentes maneras de pensar según la edad. Su curiosidad por entender cómo los niños adquieren conocimientos lo llevó a desarrollar la teoría del desarrollo cognitivo, en la cual explica cómo construyen activamente su percepción del mundo a través de diversas etapas.

Piaget estableció cuatro etapas del desarrollo cognitivo: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, cada una con características y estructuras de pensamiento distintas que los niños atraviesan a medida que interactúan con su entorno.

En su obra *La formación del símbolo en el niño* (1945), Piaget examina la noción de la función simbólica, la cual comprende el juego simbólico como una expresión de la habilidad de representación durante la etapa preoperacional (Piaget, 1945).

2.2.3 Lev Vygotsky (1896-1934)

Lev Vygotsky, psicólogo ruso nació 17 de noviembre de 1896 en una familia de empleados de banca en la ciudad de Orsha.

Vygotsky obtuvo una excelente formación en el colegio, así como una excelente formación profesional en derecho, filosofía, psicología, estética y crítica literaria.

En 1917, después de haber obtenido el diploma en dos universidades de Moscú, Vygotsky retornó a Gomel y comenzó a trabajar en el área de la educación; allí fue profesor de la escuela

pedagógica en las áreas de literatura y psicología y creó en los años de 1920 un laboratorio especializado en el área de psicología.

El período más productivo de Vygotsky se desarrolló entre 1927 y 1928, cuando colaboró con un grupo de jóvenes investigadores (A. Leontiev, A. Luriia, A. Zaporozhets, L. Bozhovitch, entre otros) en estudios experimentales que dieron origen a su teoría sobre el desarrollo psicológico del individuo, vigente hasta la actualidad.

Vygotsky es conocido por su teoría sociocultural del desarrollo cognitivo, en la que enfatiza la importancia de las interacciones sociales y el contexto cultural en el aprendizaje infantil. En esta teoría, Vygotsky introduce el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que describe la diferencia entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr.

2.2.4 El juego simbólico según Lev Vygotsky

El juego simbólico se considera una actividad que fomenta el desarrollo cognitivo a través de la interacción social y cultural. Para Vygotsky, el juego simbólico es una de las formas en las que los niños internalizan normas sociales y culturales. A través del juego simbólico, los niños interactúan con su entorno, mediante el lenguaje y los símbolos, para representar realidades de manera abstracta y simbólica.

El juego simbólico es una actividad que se desarrolla dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) del niño. En este tipo de juego, los niños imitan roles y actividades de su entorno cotidiano y aprenden a interactuar y colaborar con otros niños, lo que favorece de manera significativa su desarrollo cognitivo y social.

En su libro: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores Vygotsky menciona un experimento sobre la memoria en niños y cómo estos responden a "símbolos".

En la investigación descrita, los niños debían recordar palabras; para ayudarles a recordarlas, se les presentaban símbolos. Los niños solo recordaban las palabras cuando los símbolos mostrados se parecían realmente a la palabra que debían recordar. Con esto se afirma cómo los niños prefieren una representación real y concreta del objeto.

En el juego simbólico, los niños emplean objetos o acciones para representar elementos distintos a su función real; por ejemplo, una escoba puede convertirse en un caballo debido a su semejanza. En el experimento, se evidenció la tendencia infantil a convertir símbolos en representaciones concretas.

2.2.5 Donald Woods Winnicott (1896-1971)

Winnicott aporta una visión esencial de la infancia en el juego simbólico. Según sus estudios, este tipo de juego es mucho más que una actividad recreativa; para él, se trata de una vivencia que surge desde el interior del niño y se conecta con el mundo que lo rodea, es decir, sus pensamientos, emociones y fantasías trascienden la realidad de su entorno exterior.

La relación de objeto se describe como una experiencia del sujeto que puede entenderse en términos del individuo como un ente aislado (Winnicott, 1958b; 1963a). Al hablar del uso de un objeto, se da por sentada la relación de objeto y se incorporan nuevos rasgos que abarcan la naturaleza y la conducta del objeto. Por ejemplo, para que un objeto pueda usarse, es necesario que

sea real en el sentido de formar parte de la realidad compartida, y no un manojito de proyecciones. Esto constituye el conjunto de diferencias que existen entre la relación y el uso.

2.2.6 Jerome Bruner (1915-2016)

Jerome Seymour Bruner nació el 1 de octubre de 1915 en Nueva York. Fue un destacado psicólogo y pedagogo.

Ejerció la cátedra de Psicología Cognitiva en la Universidad de Harvard y, junto con George Miller, fundó el Center for Cognitive Studies, considerado el primer centro de psicología cognitiva. Bruner fue director de este centro, ubicado en la misma universidad donde Burrhus Frederic Skinner impartía su teoría del aprendizaje operante. Posteriormente, se trasladó a Inglaterra, donde dictó clases en la Universidad de Oxford.

El interés de Bruner por la evolución de las habilidades cognitivas del niño y por la necesidad de estructurar adecuadamente los contenidos educativos lo llevó a desarrollar una teoría que, en ciertos aspectos, guarda similitudes con las propuestas de Jean Piaget y David Ausubel.

Al igual que Piaget, observó que la maduración y el medio ambiente influyen en el desarrollo intelectual; sin embargo, Bruner centró su atención en el ambiente de enseñanza. Asimismo, coincidió con Ausubel en la importancia de la estructura, aunque se enfocó especialmente en las responsabilidades del profesor más que en las del estudiante.

Según Bruner, en los primeros años de vida se aprende mediante la exploración y la manipulación directa de objetos para comprender su funcionamiento. No obstante, a medida que pasa el tiempo, los niños comienzan a representar lo que observan a través de símbolos, utilizando su imaginación para recrear objetos o experiencias.

Es en este momento cuando surge el pensamiento simbólico, ya que los niños dejan de depender de la acción directa sobre los objetos. Por ejemplo, un bebé de un año utiliza un carro de juguete, mientras que un niño de dos años o más es capaz de imaginar que una caja o un bloque representa un carrito de juguete.

Esta etapa corresponde aproximadamente al periodo comprendido entre el primer desarrollo del lenguaje y el punto en que el niño aprende a manipular símbolos. En esta etapa, denominada pre-funcional, la realización simbólica principal consiste en que el niño aprende a representar el mundo exterior mediante símbolos establecidos por simple generalización (Bruner, 1960/1963).

A medida que el niño crece, su pensamiento simbólico se va volviendo un poco más complejo, la capacidad para representar de manera simbólica se va fortaleciendo y es cuando van aprendiendo sobre el simbolismo, como el lenguaje o los números, los niños ya empiezan a entender que los significados pueden estar establecidos por un conjunto de símbolos y reglas.

Bruner retoma la teoría de Peirce para explicar cómo los niños construyen el significado a las cosas, él menciona los iconos, los índices y los símbolos, en este caso los símbolos no tienen relación directa o parecido con lo que representan, si no que el significado de estos depende de un sistema de reglas, que vamos adoptando según nuestra enseñanza cultural y el entorno.

En el juego simbólico, los niños utilizan los materiales didácticos por lo que pueden representar con ellos según su imaginación. La representación de estos objetos o situaciones puede estar dentro de una narrativa cultural. Cuando un niño que vive en el campo utiliza un palo de madera como un caballo, está representando lo que observa en su entorno; mientras que un niño

de otro lugar puede usar el mismo palo como una espada o un rifle. Esto demuestra cómo cada niño, a través del juego, interpreta los objetos según los significados que su cultura le transmite.

El significado simbólico, por tanto, depende críticamente de la capacidad humana para internalizar ese lenguaje y usar su sistema de signos como interpretante de estas relaciones de representación (Bruner, 1990, p. 77).

2.3 Neuroeducación en la simbología

La neurociencia estudia el funcionamiento del cerebro, es necesaria para comprender los procesos mentales, como: la inteligencia y las emociones.

La neurociencia nos brinda aportes significativos mediante la neuroeducación, con el fin de entender cómo aprende el cerebro. En la etapa preescolar, la neuroeducación tiene una especial relevancia, gracias a la plasticidad tan alta que tienen los niños, permitiéndoles el fortalecimiento de las redes neuronales mediante experiencias significativas de su entorno.

La neurociencia en el aula favorece el desarrollo del pensamiento simbólico, ya que se evidencian mejoras significativas en el desarrollo del niño, en pruebas que utilizan actividades sensoriales y de juego, a comparación de actividades con métodos tradicionales.

“la neuroeducación como ciencia integradora, interdisciplinar y transdisciplinar que guarda estrecha relación con los procesos de percepción, cognición, emoción, pensamiento, memoria y atención que se dan de una manera paralela con los procesos cerebrales” (González Orbea, Paciotta Santiago, Larrea Servonet, & Albán Barco, 2025, pág. 19).

Desde la perspectiva de la neuro educación, el pensamiento simbólico está ligado a la plasticidad sináptica, ya que el juego simbólico permite al niño representar mentalmente roles, objetos o situaciones que favorecen la estructuración del pensamiento abstracto.

“El aprendizaje durante la infancia está rodeado por el medio social.

Consecuentemente, implica procesos neurobiológicos, cognitivos, emocionales y pedagógicos que deben realizarse en un entorno adecuado”. (Souza Martins, Posada Bernal, & Lucio Tavera, 2019, pág. 171)

La neuroeducación surge como una estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje para la formación integral, ya que la neuroplasticidad permite que las experiencias vividas por los niños se puedan convertir en conocimiento.

Por otro lado, las emociones tienen un papel fundamental en el aprendizaje, debido a que las experiencias de juego simbólico que generan emociones positivas favorecen la consolidación de los aprendizajes adquiridos por el niño, ya que activan sistemas cerebrales relacionados con la motivación y la memoria.

En el desarrollo de los primeros años de vida, Se evidencia que el juego, es una de las actividades que más impacta en la formación del pensamiento simbólico, ya que es el momento en donde el niño aprende a establecer relaciones con su entorno y le permite a asumir los problemas propios de su edad, para posteriormente plantear soluciones a estos.

2.4 Estrategias didácticas

Conjunto de acciones y procedimientos mediante el empleo de métodos, técnicas, medios y recursos que el docente utiliza para planificar, aplicar y evaluar de forma intencional, con el propósito de lograr eficazmente el proceso educativo en una situación de enseñanza-aprendizaje específica (Hernández & Guárate, 2017, p. 50).

Las estrategias didácticas son de suma importancia en el proceso de enseñanza, son clave porque ayudan a los docentes a guiar el proceso de aprendizaje de una manera más efectiva, utilizando diversas técnicas y métodos de enseñanza, no sólo ayudan a adquirir conocimientos, también son esenciales para fomentar la creatividad de los niños, y les permite participar activamente de las actividades lúdicas (Vásquez Rodríguez, 2010). Menciona que los docentes sostienen que las estrategias didácticas son herramientas que orientan el proceso de aprendizaje y un medio de conexión entre ellos y sus estudiantes.

A través de las estrategias didácticas, los docentes pueden guiar de manera más eficiente las actividades de juego simbólico, además las estrategias didácticas ayudan a adaptar la enseñanza a las necesidades e intereses de sus alumnos, para asegurar un aprendizaje más significativo, y sobre todo crear una relación de confianza entre los alumnos, esto permite disfrutar de un ambiente seguro y enriquecedor para los niños, y que puedan sentirse más motivados.

La implementación de estrategias didácticas en el aula es esencial para fomentar el juego simbólico. Estas estrategias estimulan la imaginación, permiten a los niños explorar roles, experimentar y crear historias. Aplicarlas en el aula contribuye a desarrollar la creatividad y la imaginación, además de promover habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Por lo tanto, deben estar bien planificadas y enfocadas en el uso adecuado de los materiales didácticos.

La creación de rincones en el aula de clases es una estrategia esencial, diseñar espacios de juego por temática, como el rincón de tienda, la cocina, hospital, o la oficina permite simular situaciones cotidianas.

Según Marín Lozano (2014), estos rincones deben equiparse con todo tipo de materiales, no solo materiales representativos de cada rincón, también podemos involucrar a los niños en la elaboración de los rincones, permitiendo que también escojan materiales, según sus intereses y necesidades.

Escoger materiales variados es una estrategia para potenciar el juego simbólico, proporcionando juguetes que puedan utilizarse y adaptarse bien a diferentes contextos de juego, se pueden utilizar materiales reciclables, como cajas de cartón, botellas, o juguetes como muñecos, herramientas de juguete, telas, disfraces, etc.

Al ofrecer diversos materiales y permitir que los niños elijan con que jugar, contribuye a un ambiente de juego sano, ya que tienen la libertad de explorar y expresar sus ideas.

Rotar los rincones en el aula es una estrategia muy útil, porque los niños permanecen siempre motivados, evita que se aburran, y los mantiene con ganas de seguir explorando. Si siempre tienen los mismos espacios, pueden aburrirse, pero al cambiar los rincones de vez en cuando, su curiosidad se mantiene viva y pueden descubrir nuevos roles y situaciones.

Por ejemplo, un rincón de supermercado puede convertirse en un rincón de hospital, o de restaurante, para así poder lograr que los niños experimenten con diferentes situaciones de la vida cotidiana.

2.5 El juego

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas. Es una acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (Huizinga, 1938/1954, pp. 45-46).

El juego en la infancia no solo es una actividad recreativa, ya que el acto de jugar es el que les permite a los niños interactuar activamente con el entorno que les rodea, permitiendo así que puedan construir un aprendizaje significativo y desarrollar nuevas habilidades que serán fundamentales en su vida adulta, como la capacidad de trabajar en equipo.

“El niño y la niña exploran el mundo que les rodea. Realmente deben explorarlo si quieren llegar a ser adultos con conocimientos” (Baños, Joao & Pacheco, 2004).

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los y las niños(as) no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El y la niño(a) necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, él y el niño(a) siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad. Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles e interesantes. En el juego, se debe de convertir a los y las

niños(as) en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

"Es fundamental la naturaleza libre del juego. Cualquier cosa o actividad que tenga una estructura o que inhiba la espontaneidad no sería realmente juego" (Abad & Velasco, 2011).

2.5.1 Importancia del juego en preescolar

Una de las razones vitales por la que jugar es fundamental para los niños en etapa preescolar es que les ayuda en su aprendizaje sin que ellos lo sepan o lo sientan de esa manera.

Por lo tanto, a través del juego, los niños pueden desarrollar múltiples habilidades, desde lo cognitivo y lo social, hasta lo psicomotor. Por ejemplo, en los rincones, ya sea de juego o trabajo, de un aula preescolar, los niños pueden jugar en grupo y desarrollar habilidades de colaboración, compartir y tomar decisiones en grupo, siempre con la certeza de que se divertirán.

Por otro lado, el juego es una excelente manera de enseñar y desarrollar competencias cognitivas a través de actividades más prácticas para poder internalizar conceptos básicos necesarios para el futuro. Por ejemplo, cuando juegan con bloques de construcción, los niños pueden familiarizar nociones básicas y desarrollar el pensamiento lógico matemático al construir figuras.

También, los niños juegan a ser adultos, por lo que lógicamente juegan a papá y mamá o al supermercado y la tiendita, en donde expresan sus emociones, resuelven conflictos cotidianos y se divierten, pero también se preparan para asumir responsabilidades en el futuro, como ir al supermercado, al doctor, etc.

2.6 El juego simbólico

Según Piaget, el juego simbólico es la habilidad del niño de construir una realidad ficticia donde representa los objetos, o roles mediante símbolos, lo que le permite "asimilar" su experiencia de forma creativa e independiente.

Jean Piaget define el juego simbólico como una de las expresiones más significativas del pensamiento infantil durante la etapa preoperacional (entre los 2 y los 7 años). “Aquí efectúa distintas actividades simbólicas como el juego simbólico, la imitación diferida, el dibujo y la utilización del lenguaje” (Baños, Joao & Pacheco, 2004, p. 300).

En la etapa preoperacional el juego simbólico es significativo debido a que los niños expresan de esta forma sus pensamientos, durante esta etapa es cuando los niños empiezan a jugar imaginando que son otra persona, además del juego simbólico también está la imitación diferida, que desempeña un papel importante ya que les permite fortalecer las interacciones con otros niños, entender mejor el mundo, y en especial potenciar el aprendizaje. Piaget considera que es fundamental este tipo de juego en el desarrollo del niño ya que le permite comprender el mundo.

“La segunda etapa Piaget la nombra el empuje de las operaciones concretas, donde evidencia la capacidad de simbolizar, de construir imágenes mentales y decodificar signos y símbolos, obteniendo un conocimiento más amplio sobre el universo” (Baños, Joao, & Pacheco., 2004, pág. 300).

En este tipo de juego, el niño utiliza elementos para simbolizar algo distinto, por ejemplo, una caja puede convertirse en un carro, o una madera puede convertirse en un teléfono, además

puede interpretar diversos roles como el de ser doctor, papá o incluso convertirse en su personaje favorito.

En educación inicial, la función simbólica se refiere a la posibilidad del niño de utilizar diversos medios materializados (acciones con sustitutos de objetos), perceptivos (propuesta de símbolos en el plano gráfico) y verbales (uso de la palabra como signo). La acción se presenta como forma verbal externa y se relaciona con el aspecto lingüístico del juego (González Moreno, 2015, p. 236).

2.6.1 Características

El juego simbólico es fundamental para el desarrollo integral de los niños, debido a que les ayuda al desenvolvimiento de su desarrollo social, y comprender mejor el mundo, preparándolos como seres autónomos para la vida adulta.

Mediante el juego simbólico, los niños también desarrollan el pensamiento crítico y habilidades para la comunicación, lo que a su vez aumenta y favorece su creatividad y capacidad de investigación.

El juego simbólico comienza en los primeros años de vida, específicamente a partir de los dos años, cuando inicia el pensamiento simbólico y se forma a partir de experiencias cotidianas en la vida del niño.

Para representar el juego simbólico, los niños emplean recursos como juguetes específicos y objetos a los que otorgan un significado simbólico. Esto les permite expresar su creatividad e imaginación al recrear escenarios con una secuencia lógica.

2.7 El papel del docente en las actividades lúdicas

Cuando los niños juegan, debe haber personas responsables cerca; sin embargo, ello no significa que deban intervenir en el juego. Si hace falta un organizador en un puesto de dirección, se infiere que el o los niños no saben jugar en el sentido creador de esta comunicación. El juego es una experiencia siempre creadora y se desarrolla en el continuo espacio-tiempo, constituyendo una forma básica de vida (Winnicott, 1971).

El papel del docente de preescolar en el juego es fundamental en la creación de un ambiente enriquecedor para el desarrollo integral de los niños mediante el movimiento y el juego.

Porstein (2009) destaca que el docente debe ser un facilitador en el proceso de enseñanzaaprendizaje, pero también un observador y un guía que permita a los niños explorar de manera libre. Asimismo, el docente debe ser capaz de planificar actividades que promuevan el juego libre.

El docente en la educación inicial es un guía, para el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de actividades lúdicas, para promover la exploración, es importante que el docente sea capaz de reconocer y adaptarse a las necesidades de cada niño, para así poder ayudarlo en su proceso de desarrollo de habilidades sociales, emocionales y físicas.

El docente debe tener una buena relación con sus alumnos, relacionándose con afecto, para despertar en ellos el interés de probar y aprender cosas nuevas.

Es necesaria la participación del docente, para la creación de un ambiente seguro y cómodo que permita a los niños jugar y expresarse libremente, esto con el fin de que logren el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias para la vida adulta (González, 2022). menciona que, por esta

razón, el adulto debe aprender a escuchar lo que dicen los niños para conocerlos y saber qué necesitan tanto a nivel individual como grupal.

El maestro debe elaborar, seleccionar y emplear los materiales didácticos con conciencia profesional, además considerar el nivel de desarrollo cognoscitivo de sus estudiantes (Fréré Franco & Saltos Solís, 2013).

El maestro, como profesional, debe elaborar y seleccionar los materiales didácticos de forma correcta, ya que estos no son simples herramientas; son una vía para promover el desarrollo integral de los estudiantes. Por ello, los materiales didácticos deben seleccionarse según la etapa de desarrollo cognitivo.

Cada material, por más sencillo que parezca, cumple una función esencial como constructor educativo y los docentes se convierten en facilitadores, orientadores del proceso de enseñanza – aprendizaje, para lo cual es indispensable considerar las etapas de desarrollo de los niños, así como sus ritmos de aprendizaje e individualidades (Franco & Solís, 2013, p. 23).

Piaget en su teoría del desarrollo cognitivo nos dice que cada niño presenta características significativas en cada etapa, y es por esto por lo que el material didáctico debe estar acorde con las necesidades socioafectivas, cognitivas y psicomotoras de cada niño.

2.8 Materiales didácticos en preescolar

Los materiales didácticos son todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, y estimula la función

de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores (Ogalde & Bardavid, 1991, p. 19).

Más allá de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, los materiales didácticos son fundamentales para fomentar la exploración; en el juego simbólico, los materiales didácticos adquieren un rol dinámico, debido a que el niño utiliza el objeto de acuerdo con lo que tenga en mente, estos pasan a ser un medio para que el niño explore diferentes roles dependiendo de cada contexto.

Cuando hablamos de este tipo de material, nos referimos a recursos que facilitan el proceso de aprendizaje para los más pequeños, haciéndolo más efectivo, divertido y agradable para ellos.

El material didáctico para preescolar es entonces el encargado de presentar los conocimientos de una forma mucho más atractiva y entretenida. Y es de gran utilidad tanto para repasar información ya adquirida como para adquirir nueva.

El material didáctico para preescolar debe ser un material con el que los niños puedan jugar y, de esta forma, poder repasar el conocimiento nuevo que han adquirido.

Por lo anterior, debemos tener en cuenta que este material debe ser llamativo y que resulte interesante para que los niños quieran trabajar con él.

El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos (Franco & Solís, 2013, p. 26).

2.8.1 Uso adecuado de los materiales didácticos para el juego simbólico

Al momento de escoger los materiales didácticos adecuados debemos tener en cuenta que estos deben permitir que los niños expresen y representen los roles y acciones propias de su realidad. Durante el juego simbólico los niños imitan lo que ven en su entorno, principalmente su hogar, es por esto por lo que necesitan materiales que les permitan representar lo que ven.

Imbacuán y Delgado (2013) afirman que la falta de juegos, materiales y elementos estimulantes reduce la posibilidad de exploración y experimentación, atentando a la vez contra el proceso de aprendizaje; por ello, el material implementado en una sala de preescolar debe ser significativo y adecuado.

Los juguetes de cocina son esenciales tanto para niños como para niñas, ya que mientras juegan imitan a los adultos mientras cocinan, permitiendo que los niños desarrollen habilidades motoras, cognitivas, y sobre todo permitiéndoles trabajar su autonomía.

Los disfraces de todo tipo: disfraces de doctor, enfermera, bomberos, policías, superhéroes o vestidos de princesas, son esenciales para que los niños asuman diferentes roles, esto permite fomentar la evocación simbólica y la expresión verbal, ya que puede construir historias mientras actúa como un doctor o policía.

Las cajas registradoras son excelentes opciones para promover el juego simbólico, ya que los niños pueden jugar con diversos objetos que trae la caja registradora, como el dinero o los productos que se pueden comprar, además mientras juegan con la caja registradora pueden adoptar el rol de cajeros o de compradores, lo que le ayuda a la expresión verbal y el pensamiento representativo.

Los peluches de animales o los juguetes de animales permiten a los niños asumir roles como el de veterinario o granjero, además pueden crear historias usando a los animales. Este tipo de juego contribuye a establecer conexiones entre imágenes y palabras, y fomenta la expresión verbal al describir las características de cada animal o al simular interacciones entre ellos. Por ejemplo, en un juego de roles, en el que el niño representa un veterinario, puede recetar que el paciente (una gallina) debe comer más maíz y tomar agua.

2.8 Marco legal

El Sistema Educativo panameño, tiene una estructura de cuatro niveles.

González (2012), señala que:

El subsistema regular comprende la educación formal o sistemática, que desarrolla la estructura educativa para atender la población escolar de menores, jóvenes y adultos, con participación del núcleo familiar. Atenderá también, mediante la modalidad formal y no formal, a aquella población que requiera educación especial. Este subsistema cumplirá con las metas, propósitos, finalidades y política educativa del país, acorde al ordenamiento jurídico que la sustenta.

El subsistema regular se organiza en tres niveles:

1. Primer nivel de enseñanza o educación básica general, que es de carácter universal, gratuito y obligatorio, con una duración de once (11) años e incluye:

- a. Educación preescolar, para menores de cuatro (4) a cinco (5) años, con una duración de dos (2) años.
- b. Educación primaria, con una duración de seis (6) años.
- c. Educación Premedia, con una duración de tres (3) años.

2. Segundo nivel de enseñanza o educación media, de carácter gratuito con una duración de tres (3) años.

3. Tercer nivel de enseñanza o educación superior (postmedia, no universitaria y universitaria).

ARTÍCULO 66: La educación preprimaria tiene por objeto estimular en el educando el crecimiento y el desarrollo óptimo de sus capacidades físicas, emocionales y mentales; garantizar vivencias pedagógicas y psicológicas dentro de un ambiente escolar físico y social acorde con su edad, y que le permita la práctica de buenos hábitos de conducta, así como la adquisición de destrezas y habilidades básicas para aprendizajes posteriores. La edad mínima de ingreso será de cuatro (4) años y la máxima, de cinco (5).

ARTÍCULO 67: La edad mínima de ingreso de cuatro años a la preprimaria, no será compulsiva para la madre o el padre de familia. Los educandos que no hayan podido asistir a la preprimaria o que sólo hayan cursado un año de esta educación, recibirán un periodo intensivo de apresto al ingresar al primer grado de la primaria.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III

3.1 Enfoque de la investigación

La investigación tiene un enfoque mixto, ya que combina método cualitativo y cuantitativo. El enfoque mixto se refiere a un único estudio que utiliza estrategias múltiples o mixtas para responder a las preguntas de investigación y/o comprobar hipótesis. Así mismo los diseños mixtos permiten la obtención de una mejor evidencia y comprensión de los fenómenos y, por ello, facilitan el fortalecimiento de los conocimientos teóricos y prácticos. (Pereira Pérez, 2011)

Por ende, esta investigación está dirigida a la comprensión, transformación, cambio y toma de decisión, en el proceso de analizar cómo los materiales didácticos influyen en el juego simbólico de los niños en preescolar.

3.2 Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo descriptiva, ya que su propósito principal es analizar cómo el uso adecuado de los materiales didácticos por parte del docente puede promover el desarrollo del juego simbólico en los niños de preescolar. Este tipo de estudio se centra en observar, describir y documentar las características y comportamientos relacionados con la implementación de materiales didácticos en el aula, sin manipular las variables, sino interpretando los fenómenos tal como ocurren en su contexto natural.

3.3 Diseño de la investigación

La metodología utilizada para las actividades de juego simbólico es una metodología de aprendizaje activo y lúdico, en la que el niño es protagonista y constructor de su propio aprendizaje,

el docente participa en el juego sugiriendo roles y haciendo preguntas que fomenten la creatividad, así como guiando la interacción social entre pares en lugar de dar instrucciones directas.

3.4 Población

Para el desarrollo de esta investigación cualitativa, se utilizará la población de treinta y nueve niños de cinco años, del kínder A y Kínder B

TABLA N° 1

Población de los niños del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez

Aulas	Salón 1	Salón 2
Cantidad de niños	19	20

GRÁFICA N° 1

Población de niños del Centro Educativo



3.5 Muestra de estudio

La muestra de estudio estuvo conformada por dos docentes de educación preescolar, encargadas de las aulas de kínder (niños de 5 años) en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez, ubicado en el corregimiento de Las Cumbres, distrito de Panamá.

Si bien el estudio se delimitó al Centro Educativo Bilingüe María Henríquez, se consideró fundamental enriquecer la recolección de datos mediante la aplicación de entrevistas y cuestionarios en el Centro de Atención Integral de la Primera Infancia (CAIPI) de la Universidad de Panamá, localizado en el campus Octavio Méndez Pereira, Vía Transístmica, urbanización El Cangrejo, corregimiento de Bella Vista.

3.6 Instrumento de investigación

Se utilizarán cuestionarios y entrevistas, como instrumento de recolección de datos, la aplicación de esta herramienta es fundamental para obtener resultados, pertinentes que permitan analizar y validar la hipótesis de la investigación.

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE DATOS

CAPÍTULO IV

Análisis e interpretación:

4.1 Interpretación de datos

Luego de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a las docentes del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez y del Centro de Atención Integral de la Primera Infancia de la Universidad de Panamá, se procedió al análisis e interpretación de los hallazgos.

Al finalizar, toda la información recopilada mediante cuestionarios y entrevistas permitió responder la hipótesis planteada en la investigación, con el objetivo de generar propuestas, conclusiones y recomendaciones pertinentes.

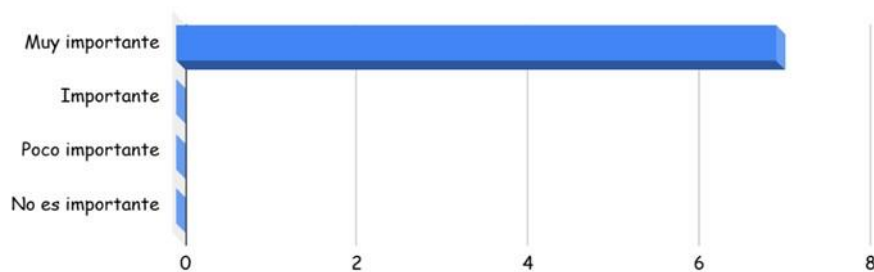
A continuación, se presentan las respuestas obtenidas de las docentes de preescolar:

TABLA N° 2

¿Qué tan importante considera que es el uso de materiales didácticos para el desarrollo evolutivo del niño en el nivel de kínder?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Muy importante	7	100%
Importante	0	0%
Poco importante	0	0%
No es importante	0	0%

GRAFICA N° 2



Análisis e interpretación

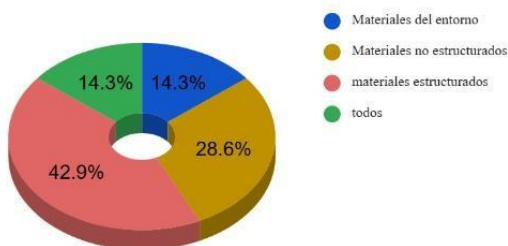
De acuerdo con los resultados obtenidos un 100% de la totalidad de las docentes encuestadas consideran que el uso de materiales didácticos es muy importante para el desarrollo evolutivo del niño de kínder. Las opciones, como importante, poco importante y no es importante, no obtuvieron respuesta.

TABLA N° 3

¿Qué tipos de materiales didácticos considera que son los más efectivos para promover el juego simbólico en preescolar?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Materiales del entorno	1	14.3%
Materiales no estructurados	2	28.6%
Materiales estructurados	3	42.9%
Todos	1	14.3%

GRAFICA N° 3



Análisis e interpretación

El 42.9% considera que los materiales estructurados, son los más efectivos, debido a que entre estos encontramos los juguetes como, cajas registradoras, sets de cocina, herramientas de construcción, entre otros. Los materiales no estructurados ocupan el segundo lugar con el 28.6%, lo que indica que las maestras reconocen el valor de la creatividad con la que el niño puede ver un objeto. Finalmente, la opción de materiales del entorno y la opción de que todos estos son efectivos representan el 14.3%, cada uno. Lo que indica que para promover el juego simbólico la mejor estrategia es una combinación de diversos tipos de materiales didácticos.

TABLA N° 4

¿Considera que los materiales didácticos mencionados promueven el juego simbólico?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SÍ	5	71.4%
NO	2	28.6%
TOTAL	7	100%

GRAFICA N° 4



Análisis e interpretación

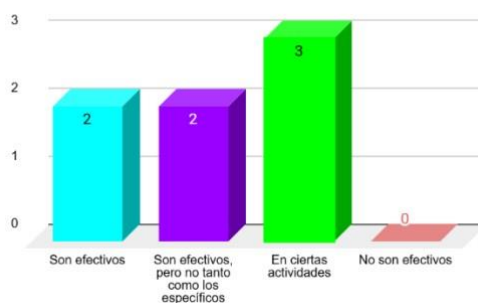
Este porcentaje de 71.4% de docentes que respondieron sí, considera que los 5 materiales didácticos que más utiliza en sus clases promueven el juego simbólico, sin embargo, el 28.6% de docentes indica que los 5 materiales que más utiliza no son efectivos para el juego simbólico.

TABLA N° 5

Usted como maestra de preescolar cree que los materiales como, por ejemplo: piedras, bloques de madera, entre otros. ¿pueden ser iguales de efectivos que los materiales específicos (tales como, caja registradora, cocina, doctor) para el juego simbólico? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Son efectivos	2	28.6%
Son efectivos, pero no tanto como los específicos	2	28.6%
En ciertas actividades	3	42.9%
No son efectivos	0	0

GRAFICA N° 5



Análisis e interpretación

De acuerdo con los resultados de la encuesta, un 42.9% considera que los materiales genéricos pueden ser igual de efectivos que los materiales específicos, en ciertas actividades.

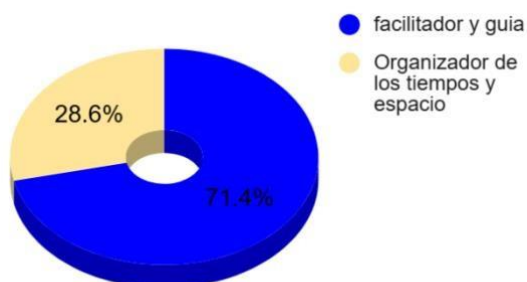
Mientras que el 28.6% cree que son igual de efectivos que los materiales específicos y el otro 28.6% piensa que son efectivos, pero no tanto como los específicos.

TABLA N° 6

¿Qué rol considera que juega el docente de preescolar en el desarrollo del juego simbólico en el aula?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Facilitador y guía	0	0%
Observador	0	0%
Organizador de tiempo y el espacio	0	0%
Todas las anteriores	7	100%

GRAFICA N° 6



Análisis e interpretación

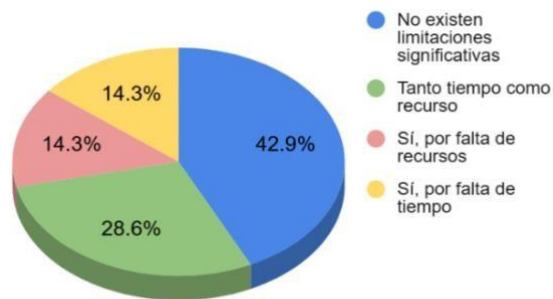
En lo concerniente a esta pregunta un porcentaje del 71.4%, afirman que el rol del docente es de facilitador y guía. Por otro parte, el 28.6% de las maestras encuestadas, identifica el rol del docente como organizador de los tiempos y el espacio.

TABLA N° 7

¿Existen limitaciones, tales como: el tiempo, recursos, entre otros, ¿para la planificación didáctica que dificulte el juego simbólico en el aula de clases?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
No existen limitaciones	3	42.9%
Tanto tiempo como recursos	2	28.6%
Falta de recursos	1	14.3%
Falta de tiempo	1	14.3%

GRAFICA N° 7



Análisis e interpretación

Según la encuesta, el 42.9% de las docentes señalan que no hay limitaciones en la planificación didáctica que dificulten el juego simbólico. Sin embargo, una parte de las maestras, sí afirman una dificultad. El 28.6% señala que hay limitaciones en el tiempo y recursos, de igual forma 14.3% que, por falta de recurso, y el otro 14.3% por falta de tiempo.

4. 2 Verificación de la hipótesis

El uso adecuado de los materiales didácticos por parte del docente promueve el desarrollo del juego simbólico en los niños de preescolar.

4.3 Descripción de la población

Se tomó como muestra, una población de treinta y nueve niños de kínder, de la edad de 5 y 6 años, del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez.

CAPÍTULO V

Propuesta

CAPÍTULO V

5.1 Datos Informativos:

Tema: La maleta viajera como recurso didáctico para promover el juego simbólico en niños de preescolar.

Institución: Centro Educativo Bilingüe María Henríquez.

Ubicación: Corregimiento de las Cumbres.

Beneficiarios:

- Estudiantes
- Docentes

Equipo responsable:

Investigadora:

- Leidy Muñiz

Asesora:

- Doctora: María Elena Morales.

5.2 Antecedentes de la propuesta

Esta investigación busca brindar las mejores oportunidades para que los niños puedan expresar su imaginación y creatividad, explorando a través del juego simbólico.

El juego simbólico, también conocido como juego de roles o de imitación, es fundamental en el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño durante la etapa inicial, ya que le permite representar situaciones cotidianas y, de esta manera, comprender mejor su entorno.

En muchas instituciones educativas de Panamá se presentan dificultades para promover el juego simbólico en los niños; entre ellas, la falta de espacio en el aula y la carencia de materiales necesarios.

En respuesta a esta necesidad de espacio y recursos didácticos en el aula, se implementa la presente propuesta para fomentar el juego simbólico en el contexto escolar.

5.3 Justificación

Se espera que la presente propuesta sea de gran utilidad para los docentes de preescolar, considerando el uso adecuado de materiales didácticos que faciliten a los niños la expresión de su creatividad e imaginación.

De esta manera, se busca garantizar el desarrollo de actividades que promuevan la función simbólica y que tanto los niños como los docentes dispongan de un recurso pedagógico eficaz, capaz de brindar un ambiente de aprendizaje enriquecedor.

5.4 Objetivos

5.4.1 Objetivos generales

- Implementar una maleta viajera con materiales didácticos adecuados para promover el juego simbólico.
- Promover el rol del docente como participante activo en el desarrollo del juego simbólico a través del uso adecuado de los materiales didácticos de la maleta viajera.

5.4.2 Objetivos específicos

- Diseñar y organizar la maleta viajera con juguetes que estimulen la creatividad y la imaginación de los niños.
- Fomentar la participación de los padres de familia en la selección y el envío de los juguetes para la maleta viajera.
- Motivar a los niños a representar situaciones cotidianas mediante los juguetes incluidos en la maleta viajera.
- Capacitar a las maestras con estrategias para integrar el uso de la maleta viajera en las actividades de trabajo en el aula.
- Presentar al jurado la maleta viajera.

5.5 Recursos

5.5.1 Humano

- Docentes

5.5.2 Físico

- La maleta para colocar los juguetes (puede ser una bolsa fabricada a la creatividad de cada padre de familia).
- Un muñeco: Un bebé o un peluche.
- Juguetes o materiales didácticos para representar diferentes roles y situaciones cotidianas:
 - Disfraces de personajes o profesiones.
 - Accesorios, de doctor, veterinario, dentista, maestra, bomberos, chef
 - Sets de cocina, de salón de belleza, de restaurante
 - Caja registradora, herramientas, set de limpieza, coche para bebés.

5.6 Beneficios

La Maleta Viajera permite al docente convertirse en participante activo, ingresar al juego, formular preguntas que estimulen la creatividad y observar de cerca el desarrollo de los niños.

Al funcionar como rincón móvil, transforma cualquier espacio del aula en un área para el juego simbólico. No requiere muebles fijos ni inversiones costosas, ya que puede incluir materiales reciclables como cajas de cartón, botellas y tapas.

Gracias a la colaboración de los padres y la rotación de materiales, se soluciona la falta de recursos didácticos para el juego simbólico en el centro educativo.

Además, la maleta viajera facilita al docente la evaluación del desarrollo socioafectivo del niño, permitiendo detectar comportamientos de inseguridad, miedos o conflictos.

Esta metodología crea una conexión entre la escuela y el hogar, involucrando a los padres en la selección de juguetes, lo que fomenta su interés en el proceso educativo y les brinda una perspectiva del juego como herramienta de aprendizaje.

El uso de la Maleta Viajera como recurso didáctico y rincón móvil ofrece un doble beneficio: para los niños, constituye un apoyo emocional y cognitivo que desarrolla la función simbólica, la socialización y el lenguaje mediante materiales significativos elegidos por sus padres con la orientación del docente; para el docente, representa una solución innovadora y práctica ante la falta de materiales didácticos que promuevan el juego simbólico.

5.7 Desarrollo de la propuesta

5.7.1 Introducción

Con la presente propuesta de la implementación de una maleta viajera para el juego simbólico, con materiales accesibles se busca que los niños puedan participar activamente en la construcción de su aprendizaje, fomentando la creatividad de los niños, con la ayuda del docente como facilitador de los materiales y guía en el desarrollo del juego.

Haciendo un uso adecuado de los materiales didácticos para trabajar el juego simbólico, se espera que los niños logren un desarrollo integral, desempeñando la creatividad e imaginación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

5.7.2 Estrategia didáctica de la propuesta

Al inicio de cada trimestre, el docente debe solicitar la colaboración de los padres de familia para organizar los materiales que va a llevar la maleta viajera. Se les indicará que envíen dos juguetes de casa, los cuales se incluirán en la maleta durante un período determinado.

Se debe renovar el contenido de la maleta viajera. Por ejemplo, si la maleta contiene un set de veterinario, se debe cambiar por una caja registradora, disfraces u otros materiales; esto con la finalidad de que los niños puedan experimentar nuevos roles o escenarios.

La selección de los juguetes debe responder a los intereses del niño y a las necesidades curriculares.

En este sentido, el docente debe proporcionar instrucciones claras a los padres sobre la selección de los juguetes y explicar cómo estos recursos contribuyen al aprendizaje de los niños, mediante actividades de juego simbólico.

Preparar rincones móviles de juego simbólico, en el que el docente organiza actividades de juegos de dramatización con roles asignados por el docente, juegos para fortalecer las funciones ejecutivas, con pasos como: preparar los alimentos, servirlos, comer. Actividades que fomenten rutinas progresivas.

La intervención del docente debe ser estratégica, observando e interviniendo para hacer preguntas abiertas, que estimulen la memoria, la comprensión, reflexión, el desarrollo del lenguaje y sobre todo, la capacidad de simbolización, por ejemplo:

¿Qué personaje eres? Para que el niño identifique su rol

¿Qué hiciste antes? Para recordar acciones previas

¿Qué vas a hacer después? Para promover la secuencia lógica

¿Para qué sirve este objeto? Para que el niño le dé significado y uso al objeto

Al finalizar el juego se realizan preguntas de reflexión

¿Qué fue lo que más te gustó del juego?

¿Qué aprendiste hoy con el juego?

¿Qué harás la próxima vez?

La intervención del docente con preguntas de reflexión es esencial para que las experiencias de juego sean más significativas.

5.7.3 Aplicación de la maleta en el aula

La Maleta Viajera se convierte en un recurso práctico para el docente, ya que puede utilizarse como Rincón Móvil de Juego, gracias a su flexibilidad permite que el docente pueda emplearlo en diferentes momentos del día, incluso en los espacios reducidos.

El docente debe planificar y organizar el tiempo trimestralmente (dosificarlo) que se brindará para el desarrollo del juego, conversar con los niños sobre las normas de convivencia y reglas básicas, cómo: no golpear los juguetes, no dañarlos, no correr en el aula mientras se juega, no pelear los juguetes.

Conforme se desarrolla el juego, el docente debe observar la dinámica de juego de cada niño, si el niño solicita la participación del docente, este puede participar en el juego haciéndolo con respeto, e indagando a los niños con preguntas para fomentar la creatividad e imaginación, de este modo se podrá profundizar los detalles del juego.

Cuando se termine el tiempo pautado por el docente los niños deben organizar y recoger los juguetes y colocarlos nuevamente en su maleta viajera

CONCLUSIONES

- El 100% de las docentes respondieron que el uso de materiales didácticos para el desarrollo evolutivo del niño es muy importante, en las actividades de los niños en el nivel de kínder.
- El 42.9% de las docentes respondieron que los materiales estructurados, como sets de cocina, cajas registradoras, disfraces, entre otros, son los más efectivos, porque facilitan la representación de escenarios temáticos y específicos, relacionados a las experiencias vividas de los niños. No obstante, se identifican los materiales no estructurados con un porcentaje de 28.6%, materiales del entorno 14.3% y la opción de que todos son efectivos 14.3%, lo cual indica que las docentes permiten que el niño estimule su creatividad, transformando objetos simples según su imaginación.
- El 71.4% de docentes que respondieron sí, considera que los 5 materiales didácticos que más utiliza en sus clases promueven el juego simbólico, sin embargo, el 28.6%, es decir, dos docentes indican que los 5 materiales que más utiliza no son efectivos para el juego simbólico.
- El 42.9% de las docentes contestaron que los materiales didácticos no estructurados son igual de efectivos que los materiales específicos para el juego simbólico, pero solo en ciertas actividades. El 28.6% de las docentes respondieron que, si son igual de efectivos los materiales didácticos genéricos en comparación con los materiales específicos, el 28.6% que son efectivos, pero no tanto como los específicos.

De esta manera se reconoce que cuando el docente integra diferentes materiales didácticos se logra un enfoque más integral.

- Un 71.4% de docentes encuestadas afirman que el rol del docente es de facilitador y guía en el juego, y el 28.6% indican que el rol del docente es de organizador de los tiempos y el espacio. Esto indica que el docente comprende que debe ser un mediador y promotor de experiencias enriquecedoras. reconociendo que, la preparación del ambiente de aprendizaje, la disposición del tiempo y materiales son pasos esenciales que debe realizar el educador, para que el juego simbólico pueda llevarse a cabo.
- El 42.9% de docentes encuestadas indica que no existen limitaciones de tiempo o recursos para la planificación que dificulten el juego simbólico, el 28.6% señala que hay limitaciones tanto de tiempo como recursos, 14.3% que falta de recursos, y el otro 14.3% que, por falta de tiempo, de modo que la mayoría de las docentes señalan que existen limitaciones, en cuanto a los materiales y el tiempo para llevar a cabo las actividades de juego simbólico.

Esta investigación concluye que el rol del docente, debe ser de facilitador y guía, de este modo se logra promover el juego simbólico en los niños de preescolar, permitiendo así demostrar lo eficiente que es combinar todo tipo de materiales didácticos. Demostrando que la falta de materiales didácticos, de espacio y de tiempo no es un impedimento para el juego, y que se puede solucionar implementando estrategias innovadoras.

RECOMENDACIONES

Luego de realizar la investigación en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez se presentan las siguientes sugerencias:

- En todas las escuelas oficiales y privadas, los docentes deben contar con suficientes materiales didácticos para favorecer el desarrollo evolutivo del niño en las actividades del nivel de kínder.
- Los docentes deben disponer de materiales estructurados, como sets de cocina, cajas registradoras y disfraces, entre otros, porque facilitan la representación de escenarios temáticos y específicos relacionados con las experiencias vividas por los niños.

Además, los materiales del entorno (piedras, hojas, cajas de cartón, palos, ramas) y los materiales no estructurados (bloques de construcción, legos y cubos) también deben estar disponibles, ya que estimulan la creatividad infantil al transformar objetos simples según su imaginación.

- Los docentes deben actualizarse en técnicas de aprendizaje que permitan transformar materiales reciclables en recursos didácticos para generar experiencias de juego simbólico, incorporando estrategias innovadoras.
- Incluir materiales didácticos no estructurados para promover el juego simbólico en los niños de kínder, ya que son tan efectivos como los materiales específicos y contribuyen a un enfoque integral.

- Integrar tanto materiales genéricos (piedras, bloques de madera, elementos naturales) como materiales específicos (cocinita, herramientas, disfraces, caja registradora), con el fin de que los niños tengan la oportunidad de experimentar con diversos recursos.
- Fortalecer el rol del docente como facilitador y guía durante las actividades de juego simbólico, de manera que asuma un papel activo para enriquecer las experiencias de aprendizaje.
- Promover la participación de los padres mediante estrategias como la Maleta Viajera, que permite a las maestras y a los niños contar con materiales adecuados para desarrollar actividades de juego simbólico. Además, organizar mejor el tiempo destinado a estas actividades para garantizar que los niños vivan la experiencia completa.
- Implementar la Maleta Viajera como estrategia didáctica innovadora que refuerza el rol del docente en el uso adecuado de materiales didácticos para promover el desarrollo del juego simbólico en los niños de kínder del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez.

REFERENCIAS

- Abad, J., & Velasco, Á. R. (2011). *El juego simbólico*. GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Asamblea Nacional. (1946). *Ley 47 de 1946. Orgánica de Educación*. Gaceta Oficial de la República de Panamá.
- Baños, J. C., Joao, O. P., & Pacheco., R. B. (2004). *Diccionario enciclopédico de ciencias de la educación*. Editorial García Flamenco.
- Bruner, J. (1963). *El proceso de la educación*. (C. Palomar, Trad.) México: UTHEA. (Trabajo original publicado en 1960).
- Freré Franco, F. L., & Saltos Solís, M. M. (2013). *Materiales didácticos innovadores: Estrategia lúdica en el aprendizaje*. Revista Ciencia UNEMI, 6(10), 25–34.
- González, C. (2022). importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 42(1), 299-320.
- González Orbea, G. L., Paciotta Santiago, A. C., Larrea Servonet, I. M., & Albán Barco, A. P. (2025). Aplicación de la neuroeducación en el aula de educación infantil: claves para el aprendizaje significativo. *Plural Episteme: Interdisciplinary Open Access Journal*, 3(2), 15-26. doi:10.56183/plepist.v3i2.660
- Hernández, C., & Guárate, A. (2017). *Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje*. Narcea.
- Herrera-Occ, M. C., & Gonzales-Soto, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Docentes 2.0*, 16(2), 39–49. <https://doi.org/10.37843/rtd.v16i2.372>

- Huizinga, J. (1954). *Homo ludens*. (E. Imaz, Trad.) Alianza editorial. (Trabajo original publicado en 1938).
- Imbacuán, E. L., & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios*, 20(1), 203-218.
- Javier Abad, Á. R. (2011). *El juego simbólico*. GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Kohler, R. (2008). Jean Piaget.
- Licona Vega, A. L. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Píxel-Bit: Revista de medios y educación*, (14), 25-34.
- Lindo, M. N. (2013). *El juego simbólico como factor de incidencia en el desarrollo de las inteligencias múltiples del primer año de educación básica de la escuela particular „iberoamerica“ del cantón ambato provincia de tungurahua (tesis de licenciatura en educación)*. Repositorio institucional.
- Marín Lozano, R. (2014). *El juego simbólico como recurso didáctico en la educación infantil* [Trabajo de fin de grado, Universidad Internacional de La Rioja].
- Ogalde, I., & Bardavid, E. (1991). *Los materiales didácticos Medios y recursos de apoyo a la docencia*.
- Pereira Pérez, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación. *Revista electrónica educare*, 15(1), 15-29. DOI: <https://doi.org/10.15359/ree.15-1.2>
- Piaget, C. J. (2019, 28 agosto). *Aprender jugando*. Colegio Jean Piaget - Maternal, Inicial, Primaria En
- Porstein, A. (2009). *Cuerpo juego y movimiento en el nivel inicial*. Homo Sapiens Ediciones.

- Souza Martins, M., Posada Bernal, S., & Lucio Tavera, P. A. (2019). Neuroeducación: una propuesta pedagógica para la educación infantil. *Análisis*, 51(94), 159-179.
doi:<https://doi.org/10.15332/s0120-8454.2019.0094.08>
- Sue González, A. (2012). Marco Jurídico de la educación en Panamá.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Vásquez Rodríguez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*.
- Vega, A. L. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Píxel-Bit: Revista de medios y educación* (14), 13-21.
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*.

ANEXOS

Anexo 1. Entrevista a los docentes

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA
Licenciatura en Educación Preescolar

Objetivo: Conocer las opiniones de las docentes, mediante esta investigación estilo

Tesis, sobre su labor en el desarrollo del juego simbólico en los niños de preescolar.

ENTREVISTA REALIZADA A LAS DOCENTES DE LA ESCUELA BILINGÜE
MARÍA HENRÍQUEZ

1. ¿Cómo maestra usted podría innovar con materiales didácticos?

Sugiéranos una idea para la innovación dentro de sus actividades

2. ¿Qué materiales didácticos utiliza usted en clase? Mencione 5

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

3. ¿Cuál de los 5 materiales es el que más utiliza?

4. Explique porque es el que más utiliza

Anexo 2. Resumen de las entrevistas realizadas a las docentes de preescolar de la

Escuela María Henríquez.

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA
Licenciatura en Educación Preescolar

Las maestras de kínder de la escuela María Henríquez conciben la innovación a través de integración de materiales reciclables, y que el niño utilice los materiales dados por la maestra y materiales reciclables para que confeccionen sus propios juegos. Complementariamente la innovación por parte de las maestras también incluye el uso de materiales concretos como legos, bloques, rompecabezas.

Los materiales didácticos empleados por las maestras de preescolar se clasifican en tres categorías principales: materiales reciclables y de desecho (tubos de cartón, botellas plásticas, tapitas de soda, tapaderas), elementos de arte y manipulación fina (témperas, palitos de paleta, papel de relleno e impresiones de imágenes), y juegos estructurados para el desarrollo de habilidades (bloques de madera, Legos, rompecabezas, juegos de enhebrar, dominó de cartón y juegos de bingo para el reconocimiento de números y vocales). Esto demuestra una estrategia didáctica variada que combina la creatividad y la sostenibilidad con el uso de recursos específicos para el desarrollo cognitivo.

De acuerdo con las respuestas proporcionadas por las maestras de preescolar de la escuela María Henríquez, los materiales más utilizados en el aula, revelando un enfoque didáctico

diversificado, son: las tapitas de soda, el papel de rasgado y relleno, y la combinación de juego de bingo y legos.

El material didáctico seleccionado por las docentes es el más utilizado debido a su versatilidad para el desarrollo integral de los estudiantes. Debido a que facilita simultáneamente el desarrollo de competencias clave y la estimulación de la motricidad fina. Además, Los materiales didácticos mencionados permite a los niños los diferentes juegos de roles, y juego simbólico, igualmente son esenciales para reforzar conceptos básicos fundamentales en el nivel de preescolar.

Anexo 3. Cuestionario de conocimiento sobre el rol del docente, para las docentes de preescolar

1. ¿Qué tan importante considera que es el uso de materiales didácticos para el desarrollo evolutivo del niño en el nivel de kínder?
 - Muy importante
 - Importante
 - Poco importante
 - No es importante
2. ¿Qué tipos de materiales didácticos considera que son los más efectivos para promover el juego simbólico en preescolar?
 - SÍ
 - NO
3. ¿Considera que los materiales didácticos mencionados promueven el juego simbólico?
 - SÍ
 - NO
4. Usted como maestra de preescolar cree que los materiales como, por ejemplo: piedras, bloques de madera, entre otros. ¿pueden ser iguales de efectivos que los

materiales específicos (tales como, caja registradora, cocina, doctor) para el juego simbólico? ¿Por qué?

5. ¿Qué rol considera que juega el docente de preescolar en el desarrollo del juego simbólico en el aula?

- Facilitador y guía
- Observador
- Organizador de tiempo y el espacio
- Todas las anteriores

6. ¿Existen limitaciones, tales como: el tiempo, recursos, entre otros, ¿para la planificación didáctica que dificulte el juego simbólico en el aula de clases?

- No existen limitaciones
- Tanto tiempo como recursos
- Falta de recursos
- Falta de tiempo

Anexo 5. Fotografías.

Visita al Centro Educativo Maria Henríquez



Visitas al Caipi de la Universidad de Panamá



Actividades de tiempo libre que realizan los niños





Actividades de juego simbólico realizadas con los niños



