



**UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**

El juego simbólico

Zharick Dayana Garcia Mosquera

20241287034

Facultad de Ciencias y Educación

Construcción sensible, pensamiento divergente e imaginación creadora

2026

¿Es el juego una simple actividad para ocupar los ratos de ocio? ¿Debe mantenerse fuera del aula por considerarse una distracción? ¿Es, acaso, un elemento irrelevante y ruidoso en el proceso educativo?

Estas preguntas reflejan concepciones aún presentes en torno al juego, especialmente en contextos escolares donde suele subestimarse su valor formativo. Aquí es donde entra, el libro Juego simbólico de Ángeles Ruiz y Javier Abad donde se propone una perspectiva distinta, en la que el juego y la imaginación se reconocen como fundamentales en la construcción de significados y en el desarrollo integral del niño y la niña.

En esta reseña se realiza un análisis focalizado de la obra, centrado en tres capítulos específicos: el capítulo 1, “La formación del símbolo”; el capítulo 4, “El juego simbólico”; y el capítulo 5, “Realidad y fantasía en el juego simbólico”. Estos capítulos responden a concepciones en relación a la realidad, imaginación y fantasía, los cuales reflejan el papel del símbolo y signo en el desarrollo infantil. Lo enriquecedor de esta obra, es la amplia bibliografía que maneja, citando autores como Vigotsky, Piaget, Bruner, Lacan, Huizinga, Henri Wallon, Montessori, Humberto Maturana, Kieran Egan, Lévi- Strauss, Wellman, Lakoff, Jhonson, Malaguzzi, Rousseau, Leslie, Aucouturier, entre otros autores que provienen de distintos campos del conocimiento, pero que en términos generales abordan principalmente la psicología del desarrollo, la pedagogía, la antropología y las ciencias del lenguaje. En conjunto, estos autores dan fundamentación desde lo cognitivo, social, cultural y subjetivo.

En efecto, el historiador Johan Huizinga permite dar apertura a esta reseña con su propuesta Homo Ludens, porque nos ofrece un punto de partida significativo para comprender que el sujeto no solo piensa (Homo Sapiens) o produce (Homo Faber), sino que también juega (Homo Ludens).

En coherencia con lo anterior, esta reseña se estructura en 3 apartados, siguiendo la secuencia planteada por los capítulos seleccionados.

Capítulo 1: formación del símbolo

Este capítulo empieza brindando al lector dos definiciones que necesitará tener presente en toda la lectura. ¿Qué es símbolo? y ¿Qué es signo? dos conceptos necesarios para abordar cómo el niño hace uso del símbolo en el juego infantil para representar la realidad desde lo que considera más importante y/o lo que entienda del objeto, proceso que da respuesta de un avance en el pensamiento representacional, en tanto que implica la capacidad de evocar, sustituir y transformar la realidad incluso en ausencia de un objeto.

Este objeto, tiene múltiples usos y significados dependiendo del contexto, cuando desaparece este objeto, pero el niño siga representándolo es cuando aparece el símbolo. Por ejemplo, ya no tiene el helado pero actúa como si aún lo tuviera.

Dicho proceso da cuenta de una reorganización en las estructuras cognitivas, ya que el niño no se limita a la acción directa sobre lo real, sino que actúa mediante significantes que condensan y desplazan sentidos. Desde este marco Ruíz de Velasco y Abad (2011), definen

el símbolo como aquella forma de exteriorizar un pensamiento que genera el individuo para comunicárselo a los demás, teniendo este un origen natural en el niño, donde aquello que representa, recuerda o ajusta algo, porque es una especie de puente que conecta lo desconocido con lo conocido y que permite que los niños hagan asociaciones mentales, conecten experiencias con la realidad e interpreten el mundo desde el juego.

En síntesis, el símbolo es la unión de dos partes de un objeto que encajan: lo que vemos más lo que significan.

Este es el punto de partida para que el niño acceda fácilmente a la comprensión del signo, concepto que al ser una construcción social, debe ser aprendido y aceptado. Por ejemplo, las señalizaciones de tráfico, porque por sí mismas no tienen sentido, pero gracias al acuerdo cultural que se tiene sobre estas, las personas las aceptan y acatan.

A partir de esto, se puede asumir que el juego simbólico es necesario para que el niño haga visible su perspectiva sobre el mundo, allí se podrá identificar que entiende, que asume, que le importa y que le es irrelevante. Interpretación que se puede unir a lo explorado por Claude Lévi- Strauss (1958), quien propone que el símbolo conecta dos mundos:

1. El interno (Lo que siento/pienso)
2. y lo externo (la realidad)

Dos mundos que tiene todo ser humano a nivel biológico y social, lo que posibilita que los símbolos se constituyan como algo individual, pero también colectivo. Ejemplo: en el juego simbólico los niños no requieren especificar reglas o significados de manera formal, ya que, al compartir símbolos no es necesario que nadie explique nada, porque todos entenderán, demostrando que a su vez sirven para comunicar.

Un ejemplo interesante presentado, fue el dibujo del monstruo, ya que externamente es un dibujo, pero internamente puede representar miedo. Por eso, el símbolo representa cosas más profundas no solo visibles.

El punto importante aquí es comunicarse, ya que el símbolo se origina desde lo social en el plano interpsicológico y posteriormente intrapsicológico. Premisa de Lev Vigotsky que permite dar lugar a la afirmación “primero con otros, luego uno mismo” lo cual permite entender que los significados se construyen inicialmente en la relación con el otro y se interiorizan progresivamente.

Basado en esto, se puede afirmar que el origen del símbolo se vincula con formas tempranas de relación y comunicación, en las que el cuerpo y la dimensión tónico-emocional cumplen un papel fundamental. Porque antes de la aparición del lenguaje verbal, el niño se comunica a través de gestos, posturas y estados emocionales compartidos con el adulto. Por ejemplo, un bebé quiere su biberón, al no estar presente el objeto, recurre al llanto para comunicarle a su madre su necesidad, al ver que no funciona recurre a un símbolo: señalar.

Esto concuerda con las ideas de Piaget, quien dice que es muy importante la etapa sensoriomotora (0-2 años) donde el conocimiento no pasa por ideas o lenguaje, sino por

acciones, percepciones y movimiento. El niño piensa actuando y es en esa acción donde asimila y acomoda esquemas de la realidad en lo que él llama adaptación.

Es una construcción interna a partir de la realidad que no depende únicamente del adulto, de la transmisión directa ni la imitación, es decir, lo social está, pero como factor secundario.

Esta idea de Piaget es la opuesta a Lev Vigotsky y Henri Wallon quienes dicen que el niño no se desarrolla solo, sino que necesita hacerlo con otros, porque la comunicación es el origen del pensamiento.

Analizando ambas ideas podemos notar que si bien se presentan como opuestos, en realidad se configuran como perspectivas que, más que excluirse, se complementan, ya que ambas posturas coinciden en reconocer al niño como sujeto activo en la construcción de significado.

Construcción que requiere del adulto, el cual da significado a lo que hace el niño e interpreta sus gestos para que le haga entender que si se está entendiendo lo que está comunicando. Por eso, el desarrollo del niño es metafórico y simbólico porque antes del año se comunica en gestos, sentimientos y sonidos y después representa cosas ausentes y es ahí donde aparece el símbolo real y por último el lenguaje.

Dicho proceso no aparece solo, es el resultado de capacidades cognitivas, experiencias sociales e interacciones comunicativas que permiten compartir experiencias, comprender a otros y representar mentalmente la realidad.

Lo anterior evidencia que el juego simbólico es más que una simple actividad para el recreo o pausas activas, configurándose como un proceso complejo a nivel cognitivo, emocional, social y corporal. No se trata de una acción aislada, sino de una práctica que beneficia las dimensiones del desarrollo.

Desde esta perspectiva y en relación con Henri Wallon, el desarrollo del niño se origina en la dimensión emocional antes que en la real, manifestándose inicialmente a través del llanto, la sonrisa y el movimiento como impulsos primarios de comunicación, que lejos de ser respuestas simples, constituyen la base sobre la cual se configuran posteriormente el símbolo y el lenguaje.

Este capítulo permite entender aspectos planteados en el capítulo 4, en donde la cuestión ya no es que es solo el símbolo, sino que entra a lugar el juego del “como si”, los desafíos en la educación y el aprendizaje.

Capítulo 4: El juego simbólico

Si tuviéramos que señalar una peculiaridad específica del juego simbólico, podríamos decir que es el juego de “como si”, en el que la realidad se transforma en ficción (Ruiz y Abad, 2011, p.95)

Este capítulo aborda cómo el niño se distancia de la realidad y crea situaciones imaginarias, suceso que según Piaget surge a inicios del periodo preoperatorio y finales del sensoriomotor.

Es decir, que el niño pasa de conocer el mundo a través de acciones y sentidos (tocar, ver, mover, succionar, etc) a no necesitar actuar físicamente para entenderlo, porque empieza a pensar antes de actuar y ahí es donde aparece la función simbólica, en donde empieza a representar mentalmente una acción sin ejecutarla.

Proceso mental que implica imaginar para transformar la realidad y actuar como si algo fuera diferente de lo que realmente es.

Por eso, es el juego de “como si” porque es el juego donde la realidad se transforma en ficción, dimensión paralela que requiere de la habilidad del niño para manejar símbolos y sus significados de manera consciente e intencionada, permitiéndole distanciarse de la realidad para crear situaciones ficticias.

El juego, se convierte así en un medio para recrear el mundo, reconstruir e interpretar desde la realidad, dándole un significado personal.

No obstante, su presencia en la educación es aún insuficiente, porque se priorizan otras actividades, relegando el juego a casa, pese a que ya está comprobado que es una vía para asimilar la cultura y comprender el mundo que nos rodea.

Para argumentar a más profundidad este concepto, los dos autores retoman los planteamientos de Johan Huizinga y Jerome Bruner. En este sentido, Huizinga (1972) define el juego como “una acción libre ejecutada como si, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio” (p.96). Por su parte, Bruner (2002), destaca que el juego debe preservar su sentido propio, evitando su desvirtuación por planteamientos educativos utilitaristas (p.96)

En relación con lo anterior, los autores plantean una serie de características que permiten comprender la naturaleza del juego en la infancia:

1. **Naturaleza del juego libre:** el juego auténtico debe ser una actividad libre y voluntaria, sin limitaciones por parte de los adultos. “El juego por mandato, no es juego” (Huizinga, 1972, p.20)
2. **Fuente de placer y expresión:** proporciona placer y es un medio de expresión, experimentación y creatividad. Este placer, está ligado a las emociones, que, como señala Wallon, tienen un origen biológico y nos vinculan a lo social, funcionando como mecanismo de adaptación al entorno.
3. Cumplimiento de necesidades y catarsis emocional: el juego contribuye a cumplir con diversas funciones:
 - **Compensatorias (Piaget):** el niño realiza ficticiamente lo que se le prohíbe o no puede hacer en la realidad.
 - **Liquidatorias:** no solo compensa situaciones desagradables, sino que las asimila y las supera al reproducirlas simbólicamente.

- **Anticipatorias:** el niño anticipa a los resultados de la acción, poniéndose en situaciones de riesgo imaginario.
- **Aprendizaje a través del error:** en el juego, las equivocaciones no están personalizadas, el juego simbólico se convierte así en un espacio donde el niño puede fallar sin miedo, reduciendo las consecuencias de los errores. “Los niños no se equivocan porque son como son en el momento en que están y hacen lo que les corresponde hacer en su proceso determinado de adquisición de conocimientos” (Maturana, en López, 2003, p 37).

5. **No vinculado a resultados:** no está excesivamente vinculado a los resultados, dura mientras divierte y puede desarrollarse y finalizar de muchas formas. No tiene otro objetivo que la actividad lúdica en sí misma, no busca eficacia ni resultados (Ruiz y Abas, 2011, p. 98).

6. **Autonomía moral:** autorregulación del niño, sin requerir de la intervención constante del adulto, se trata de ponerse reglas asimismo, como dice Piaget, de autolimitación y de autodeterminación interior. El niño se dice a sí mismo: debo comportarme así y asá en este juego (Vigotsky, 1933-1982, citado por Ruiz y Abas p.100)

A parte de estas características, el libro aborda la evolución inicial del juego simbólico, en donde el niño comienza a reproducir (imitar) acciones cotidianas como dormir, comer, ducharse, etc, para transicionar a la proyección simbólica, hacer “como si” con objetos ausentes. Posteriormente, sustituyen los objetos (zapato es teléfono) e imitaran no sólo acciones sino también personas.

Esto demuestra que el juego se está complejizando y que el niño se está preparando para una relación más íntima con el entorno, en donde querrá jugar solo y parará cuando se sienta observado,

A Partir de esta evolución, se presentan dos tipos de juego simbólico, proporcionados por Slade (1978):

- **Juego personal:** en este tipo de juego el niño participa con todo el cuerpo, representado personajes e identificándose con ellos, lo que implica a su vez una carga emocional y expresiva (Yo actúo).
- **Juego proyectado:** el niño proyecta acciones en objetos y estos últimos se vuelven los protagonistas. Es más un juego mental que corporal y el niño como mencionado anteriormente preferiría jugar de forma individual (Los objetos actúan)

Adicional a estos dos tipos de juego, se puede agregar uno adicional:

- **Juego de representación de roles:** un juego que se da generalmente entre los 4 y 7 años y que implica acuerdos, reparto de roles e interacción social, aunque esta última no quiere decir que no puede jugarse sola, de hecho el juego de roles empieza de manera individual pero se va solicitando la incorporación tácita para aumentar su complejidad (Jugamos juntos)

Este juego de roles actúa a su vez como una vía para que el niño asuma un punto de vista que es diferente al suyo, considerando también las exigencias del entorno y los requerimientos y proposiciones de sus compañeros de juego, los deseos, las necesidades y las motivaciones de los demás (importante para el desarrollo afectivo).

Por otro lado, otro tema que permite el juego simbólico es el de las diferencias de género desde moldes socio-culturales, lo cual puede llegar a ser sexista. Por eso es muy importante el papel del adulto, en el caso del educador este debe:

- proporcionar seguridad física y afectiva: brindar apoyo directo o a distancia
- Empatía tónica: ponerse en el lugar del niño, esperar sin interrumpir y percibir sus emociones corporales
- Disponibilidad: estar presente intelectual, afectiva y corporalmente, para facilitar la expresión infantil
- Autoconciencia: conocer las propias emociones y limitaciones para intervenir sin ser directivo
- Relación asimétrica: acompañar sin invadir, interviniendo solo cuando el niño enfrenta dificultades que no puede superar.

Ya para finalizar este capítulo, se deja algo muy en claro “Lo que no se documenta no existe” (Malaguzzi). Es decir, el maestro debe saber para qué, cómo y con qué observar el juego. Porque observar, implica registrar y analizar las acciones infantiles para comprender su desarrollo, cambiar la actitud educativa y diseñar propuestas pedagógicas que respondan a lo observado.

En este capítulo podemos observar cómo el niño pasó de reproducir directamente la realidad a transformar simbólicamente, lo que refleja cómo el niño se va distanciando de la realidad para involucrar aún más lo ficticio. Pero ¿Cuál es el límite entre una distancia imaginaria y una desvinculación con el entorno?

Esta pregunta se responderá en el último capítulo abordado en esta reseña. Porque el adulto debe tener en cuenta que es peligroso que el niño no pueda hacer una diferenciación entre la ficción y la realidad.

Capítulo 5: Realidad y fantasía en el juego simbólico

Los planteamientos sobre este capítulo serán concisos pero pertinentes. En relación con la pregunta de apertura, distinguir entre ficción y realidad es un proceso complejo en la infancia, ya que no depende únicamente del niño, sino del sistema de creencias y del entorno social, donde la influencia del adulto es determinante.

De hecho Lévi-Strauss, lo denomina como el carácter simbólico del ser humano, el cual se basa en el intercambio de mitos, símbolos y conocimientos mediante los cuales las sociedades explican el mundo (2000)

Para comprender esta distinción, el texto retoma a Wellman (1990), quien señala que los objetos reales se diferencian de las imágenes mentales porque pueden ser “percibidas y manipuladas, tienen existencia pública y permanecen en el tiempo y el espacio.

Es decir, su diferencia radica en que son tangibles. La afirmación de Wellman se basa en un estudio que realizó sobre el tema que manifiesta que los niños pequeños si diferencian un objeto real y su imagen mental. Pero estudios como los de Harris (en Giménez Dasí, 2003, pp. 340-341) añaden a esto que las cosas reales como los objetos pueden ser diferenciados de los imaginarios porque hacen parte de lo cotidiano.

Por lo tanto, cuando se trata de brujas o monstruos no se aplica el mismo razonamiento, porque al ser parte de la tercera categoría (mundo virtual) los niños dudan de su existencia y esto se manifiesta en reacciones emocionales de carácter irracional que expresan el dilema que les produce creer o no en estos seres.

Cuando esta confusión no se da en el conocimiento sino en el juego es aún más confusa, ya que cuando el niño se implica de manera tan viva en el juego, con frecuencia se produce una alteración entre la dimensión real y la fantasía.

Bernard Aucouturier, explica que cuando lo imaginario invade al niño y este deja de percibir el mundo externo, se produce una desconexión de la realidad. Esta situación, se manifiesta en cambios como la pérdida de mirada, alteraciones posturales y la ausencia de comunicación con otros (2004 p.107)

Esto debido a que el juego implica procesos mentales físicos y emocionales.

Esta no es solo una teoría de Aucouturier, Leslie (1987) menciona que entre los 3 y los 7 años algunos niños quedan fijados, les invade la dimensión de lo imaginario y se les hace difícil el retorno a la realidad, y cuando esto ocurre pierde los referentes materiales y humanos del mundo que le rodea y lo manifiesta como señala Aucouturier.

En este plano, es fundamental la teoría de Lacan que dice que el pensamiento está constituido por 3 registros:

- Registro de lo real
- Registro de lo imaginario
- Y registro de lo simbólico (SIR)

Lo cual Ángeles Ruiz y Javier Abad (2011) comparan con el nudo borromeo, una metáfora que se caracteriza por no poder estar separadas, ya que si se corta uno de los lados, se separaran los otros dos.

Lo mismo ocurre con los 3 registros, estos se relacionan de forma interdependiente, eso quiere decir que los 3 son fundamentales para buscar el equilibrio en el pensamiento, el cual necesita sustentarse de lo real y representarlo en lo imaginario.

Lacan añade a esto otro concepto, la dimensión del engaño, ya que para él, la imaginación es una moneda de dos caras, puede ser profundamente creativa o demasiado engañosa y

para evitar ser invadidos por el engaño se necesita del registro simbólico que actúa como vínculo de conexión con el registro de lo real. De esta forma, la imaginación no pierde contacto con la realidad.

En síntesis, la función de cada registro es:

- Registro imaginario: creatividad o engaño
- Simbólico: mediador y conector con la realidad
- Real: base concreta de la experiencia

Con base a esto, es importante recalcar la importancia de que el niño manifieste de manera evidente que está actuando como si fuera real pero sabe que no lo es.

Finalmente, aclarar que según lo planteado, que la imaginación no es sinónimo de fantasía, ya que permite representar situaciones reales mediante imágenes mentales. De este modo, el aprendizaje se vuelve significativo porque permite al niño integrar sus experiencias (Egan, 2000, p 104)

Por eso, el aprendizaje es más efectivo cuando se adapta a las predisposiciones naturales del niño, como ocurre con el aprender a caminar o hablar (Egan, 2000, p.60).

Esto implica que la educación debe:

- Partir de las capacidades del niño
- Favorecer el desarrollo natural
- Y evitar imponer procesos artificiales

En conclusión, este es un libro enriquecedor que a lo largo de los capítulos permite comprender el juego simbólico como un proceso complejo que va más allá de una simple actividad lúdica para posicionarse como un eje fundamental en el desarrollo infantil.

Más que una actividad espontánea o un simple recurso para el ocio, revela ser un espacio en el que el niño no solo juega desde su realidad sino que la interpreta y transforma desde su subjetividad. Lo curioso es que los planteamientos se hacen no solo desde definiciones positivas sino también desde la precaución. Porque hay que generar condiciones que permitan al niño transitar entre la realidad y la imaginación sin que se pierda el vínculo con ninguno de los tres registros, pero a su vez sin involucrarse directamente en el juego.

En cuanto a la educación, he de decir que si tiene un problema con el arte, lo tiene aún más con el juego. En este punto, hay que aclarar algo, el juego en la escuela no es una opción es una obligación, reconocida desde la convención de 1989 art. 31 y posicionada legalmente según la ley de educación del 2006, el juego pasó de ser un derecho a ser una obligación educativa con contenido cultural y como herramienta pedagógica.

Sin embargo, esto parece ser indiferente para las instituciones, pese a que su rol es el de ofrecer posibilidades de juego interesantes, siendo un lugar esencial para aprender y practicar la realidad (Brunner, 2002, p.219)

Referencias

Ruiz de Velasco Gálvez, Á., y Abad Molina J. (2011). El juego simbólico. Editorial Graó.