



**UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**

Reseña Juego simbólico

Mariana Ruidiaz Ruidiaz

Nohora Patricia Ariza

Facultad de Ciencias y Educación

2026

Título: El juego simbólico

Autores: Ángeles Ruiz de Velasco y Javier Abad Molina

Año: 2011

Editorial: Graó, Barcelona

Introducción

La presente reseña tiene como propósito analizar tres capítulos del libro juego simbólico los cuales son: el capítulo 1 “La formación del símbolo”, el capítulo 4, “El juego simbólico” y el capítulo 5 “Realidad y fantasía en el juego simbólico”, los cuales permiten comprender cómo se construye el pensamiento infantil a partir de la función simbólica, la imaginación y la relación entre lo real y lo ficticio, a lo largo de estos capítulos se evidencia que el desarrollo del niño no puede entenderse únicamente desde una lógica racional, sino que implica también procesos simbólicos, afectivos e imaginativos que se manifiestan especialmente en el juego.

La formación del símbolo está directamente relacionada con la capacidad del niño de representar la realidad, lo que posteriormente da lugar al juego simbólico entendido como el “hacer como si” donde el niño transforma la realidad y construye significados propios. A su vez se plantea que en este proceso existe una constante relación entre pensamiento lógico y pensamiento mágico, lo que genera en ocasiones dificultades para diferenciar entre lo real y lo imaginario, tal como se menciona en el capítulo de realidad y fantasía.

De esta manera los tres capítulos se articulan al mostrar que el juego simbólico no es una actividad secundaria, sino una forma fundamental de aprendizaje y de comprensión del mundo. También se resalta la importancia de reconocer el valor del pensamiento infantil en todas sus dimensiones sin reducirlo únicamente a criterios lógicos, permitiendo la convivencia entre la imaginación, la emoción y la realidad.

A partir de lo anterior esta reseña busca dar cuenta de las ideas principales de cada uno de los capítulos mencionados, retomando los aportes de los autores que aparecen en el texto y destacando la importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño.

Capítulo 1: La formación del símbolo

El capítulo la formación del símbolo aborda la comprensión de la función simbólica en la infancia destacando su papel en el desarrollo del pensamiento, la comunicación y el juego simbólico. A partir de una diferenciación entre símbolo y signo se explica cómo el niño construye significados a través de la acción, la emoción y la interacción social.

En primer lugar se define la función simbólica o semiótica como la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidas por los sentidos lo que permite la evocación de la ausencia. A partir de esta función se distinguen dos instrumentos: los símbolos, entendidos como significantes motivados construidos por el sujeto con semejanza con sus significados y los signos, definidos como arbitrarios o convencionales, necesariamente colectivos aprendidos por imitación, en este sentido, el símbolo se caracteriza por su originalidad y por ser una forma de exteriorizar un pensamiento que genera el individuo para comunicárselo a los demás, mientras que el signo es algo que debe ser aprendido y aceptado.

Esta idea se refuerza con la postura de **Saussure**, quien afirma que:

“Lo característico del símbolo es no ser nunca completamente arbitrario; no está vacío, hay un rudimento de vínculo natural entre significante y significado” (Saussure, 2006, p. 105).

En relación con la naturaleza del símbolo, se plantea que este permite establecer conexiones de significado de manera espontánea y aparentemente sencilla lo que explica la facilidad con la que los niños inventan juegos, transforman objetos y asumen roles. Desde la perspectiva de **Lévi-Strauss (1979)**, el símbolo es la expresión de aspectos de la realidad y pertenece tanto al inconsciente de la persona como a la expresión externa de la experiencia, estableciendo una relación entre lo interno y lo externo. Por su parte, **Lotman (1993)** señala que el símbolo posee una doble naturaleza: es invariante como mensajero de otras épocas culturales y variante ya que se transforma en relación con el contexto cultural, asimismo **Turner** define el símbolo como:

“Lo que tipifica, representa o recuerda algo por la posesión de cualidades análogas, por medio de asociación de hecho o de pensamiento. Es una marca, un mojón, algo que conecta lo desconocido con lo conocido” (Turner, 2008, p. 53).

El capítulo también explica el papel del símbolo en el juego simbólico, donde el niño representa la parte más significativa de un objeto o situación. Por ejemplo, al simular que conduce un coche reproduce elementos como el ruido, la postura y los movimientos, permitiendo que otros comprendan el juego sin necesidad de explicaciones, esto evidencia que el símbolo no reproduce la totalidad, sino aquello que resulta significativo para quien lo construye.

En cuanto al origen del símbolo se establece una relación directa con la comunicación porque los símbolos permiten comunicarse antes del lenguaje verbal, distanciarse del aquí y el ahora, y evocar situaciones ausentes, en este proceso el niño primero aprende los usos convencionales de los objetos y posteriormente los transforma en usos simbólicos, manifestando inicialmente esta capacidad a través de las acciones corporales.

Este se apoya en los aportes de Piaget, Wallon y Vigotsky. **Piaget** sostiene que el desarrollo cognitivo surge de la acción del sujeto sobre el medio siendo la inteligencia el resultado de esta interacción. **Wallon**, por su parte, sitúa la emoción como punto de partida del desarrollo y resalta el papel del cuerpo y del diálogo tónico como base de la comunicación. **Vigotsky** plantea que:

“El camino que va del niño al mundo pasa a través de otro” (Vigotsky, 1979), destacando que los signos son inicialmente sociales y posteriormente se interiorizan.

También se retoma a **Riviere (2001)** quien afirma que los símbolos son:

“acciones significantes que remiten a ciertos significados ausentes” y que el mundo humano es esencialmente simbólico, antes de la aparición del símbolo existen formas presimbólicas, como gestos y vocalizaciones que dependen de la presencia del objeto. El símbolo surge cuando el niño logra representar aquello que está ausente.

En relación con los objetos, se plantea que estos son lugares de significados plurales con propiedades físicas y culturales y el adulto cumple un papel fundamental al nombrarlos, otorgarles significado y ampliar el mundo perceptivo del niño. En este proceso, los formatos descritos por Bruner (2002) funcionan como escenarios de interacción que regulan la comunicación antes del lenguaje.

Finalmente, se resalta el papel de la acción y el gesto en la formación del símbolo Vigotsky afirma que:

“El significado radica en el gesto y no en el objeto” (Vigotsky, 1995, pp. 187-188), lo que indica que el sentido simbólico depende del uso que el niño hace del objeto y esto se complementa con los conceptos de imaginario y expresividad motriz que explican cómo las experiencias vividas se interiorizan y luego se manifiestan en el juego simbólico.

En conclusión el capítulo permite comprender que el símbolo es una construcción propia, significativa y no arbitraria que surge de la interacción entre la acción, la emoción, la comunicación y la relación social y su desarrollo resulta fundamental para la representación de la realidad, la comunicación y la construcción del pensamiento en la infancia.

Capítulo 4: el juego simbólico

El capítulo titulado el juego simbólico presenta una reflexión sobre la importancia del juego simbólico en el desarrollo infantil abordándolo desde diferentes perspectivas teóricas como las de Piaget, Bruner, Huizinga, Vigotsky, Wallon, entre otros. A lo largo de este se expone cómo el juego simbólico constituye una actividad fundamental para la construcción del pensamiento, la expresión emocional y la comprensión de la realidad por parte del niño.

En primer lugar, se define el juego simbólico como el juego de “hacer como si”, en el cual la realidad se transforma en ficción, este tipo de juego tiene su origen en el desarrollo de la función simbólica que según **Piaget** consiste en representar algo por medio de un significante diferenciado y que aparece al final del periodo sensoriomotor y al inicio del estadio preoperatorio. Gracias a esta capacidad el niño puede distanciarse de la realidad inmediata y crear situaciones ficticias, lo que le permite interpretar y reconstruir el mundo que le rodea.

El capítulo también hace una crítica a la escasa valoración del juego en el contexto escolar señalando que muchas veces se le da menos importancia frente a otras actividades consideradas más importantes, en este sentido se cuestiona la idea de que el juego es una actividad secundaria, mostrando que debe ser entendido como una forma de aprendizaje.

Como afirma **Bruner**, “[...] un juego más elaborado, más rico y más prolongado da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido, cambiante y aburrido” (Bruner, 2002, p. 219).

Desde una perspectiva más amplia se retoma a **Huizinga** para destacar el carácter esencial del juego en la cultura humana, afirmando que “La cultura humana brota del juego y en él se desarrolla” (Huizinga, 1972, pp. 7-8), de esta manera el juego no solo es una actividad propia de la infancia, sino una dimensión fundamental del ser humano. Asimismo Huizinga define el juego como “una acción libre ejecutada como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente [...] que se desarrolla en un orden sometido a reglas” (Huizinga, 1972, p. 27) lo que permite comprender su carácter libre, estructurado y significativo al mismo tiempo.

En relación con sus funciones el juego simbólico es una actividad libre y voluntaria, en la que no deben imponerse estructuras externas ya que “El juego por mandato no es juego” (Huizinga, 1972, p. 20). Además se presenta como una fuente de placer, expresión y creatividad vinculada a las emociones y al desarrollo afectivo del niño que permite realizar combinaciones:

- Compensatorias
- liquidatorias
- y anticipatorias

Mediante las cuales el niño puede canalizar conflictos, superar situaciones desagradables y anticipar experiencias.

Otro aspecto importante es la concepción del error dentro del juego el cual no es penalizado, sino entendido como parte del proceso de aprendizaje. **Maturana** afirma que “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). Eseo se complementa con la postura de **Lapierre y Aucouturier (1985)** quienes consideran la educación como una búsqueda permanente en la que el error forma parte del proceso.

El juego no tiene una finalidad externa, sino que su sentido está en sí mismo, como señala **Wallon**, “[...] los temas que se propone el juego no deben tener su razón fuera de sí mismos” lo que implica que pierde su carácter lúdico cuando se convierte en un medio para alcanzar otros fines, en este mismo sentido **Bruner** afirma que:

“En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo” (Bruner, 2002, p. 212).

Desde la perspectiva de **Vigotsky** el juego simbólico favorece el desarrollo de las funciones psicológicas superiores ya que permite al niño actuar en una situación imaginaria y no únicamente en función de lo que percibe. En este sentido, se obtiene así una situación en la que el niño empieza a actuar con independencia de lo que ve, lo que evidencia el desarrollo de la imaginación, la creatividad y el pensamiento abstracto.

El capítulo también aborda la evolución del juego simbólico, explicando el paso de la ritualización al esquema simbólico, y posteriormente al símbolo lúdico, en este proceso el niño pasa de reproducir acciones con objetos reales a utilizar objetos sustitutos y finalmente a simbolizar sin necesidad de objetos. Además, se presentan los tipos de juego simbólico descritos por **Slade (1978)**: el juego personal en el que interviene todo el cuerpo y existe una identificación total con el personaje y el juego proyectado en el que el niño da vida a los objetos y proyecta en ellos sus acciones, a estos se suma el juego de representación de roles que aparece entre los 4 y 7 años y se caracteriza por ser social y cooperativo.

En cuanto a la contribución al desarrollo del niño el juego simbólico favorece el desarrollo intelectual, el lenguaje, la socialización y la expresión emocional Vigotsky plantea que el juego genera una zona de desarrollo próximo, permitiendo al niño actuar por encima de su nivel habitual. Además el juego de roles implica procesos de descentración, cooperación y comunicación, fundamentales para el desarrollo social.

El papel del educador es otro de los aspectos centrales del capítulo y su función debe ser “permitir, favorecer, observar, registrar, documentar y posteriormente reflexionar” (**Ruiz de Velasco, 2006, p. 10**) y esto implica crear contextos adecuados de juego, ofrecer materiales variados y mantener una actitud de acompañamiento sin

intervenir de forma intrusiva, el educador debe proporcionar seguridad, establecer normas y desarrollar una actitud empática y disponible.

Finalmente, se aborda la observación del juego como una herramienta fundamental para comprender al niño destacando que “Lo que no se documenta no existe”. A través de la observación se pueden analizar aspectos como el uso de materiales, el espacio, las relaciones y el tiempo lo que permite reflexionar sobre la práctica educativa.

También se presenta el dibujo como una forma de juego simbólico, en la que el niño integra acción, pensamiento y emoción, el análisis de los dibujos muestra cómo el niño construye significados, representa el movimiento y organiza su experiencia, evidenciando que el dibujo no es solo una forma de expresión, sino una construcción activa del pensamiento.

En conclusión el capítulo resalta que el juego simbólico es una actividad esencial en el desarrollo infantil ya que permite al niño transformar la realidad, expresar emociones, desarrollar el pensamiento y comprender el mundo. Además, destaca la importancia del papel del educador y de la observación como elementos clave para potenciar esta forma de aprendizaje.

Capítulo 5: Realidad y fantasía en el juego simbólico

El capítulo realidad y fantasía en el juego simbólico aborda la relación entre el pensamiento lógico y el pensamiento mágico en la infancia destacando su coexistencia y su papel en el desarrollo infantil. A lo largo de este se presentan diversas posturas teóricas que permiten comprender cómo los niños construyen la realidad a través del juego, la imaginación y los símbolos, se cuestiona la tendencia de la educación a privilegiar exclusivamente la lógica proponiendo una mirada que reconozca el valor del pensamiento imaginativo.

Uno de los ejes centrales es la coexistencia entre el pensamiento lógico y el pensamiento mágico ya que los niños construyen su comprensión del mundo a partir de ambas formas de razonamiento, lo que puede generar dudas sobre lo real y lo ficticio. Autores como Piaget, Freud y Bleuler definieron un pensamiento prelógico o autista en el que predominan las necesidades afectivas y se pierde contacto con la realidad, el cual se manifiesta a través del juego, la imaginación y la ficción.

No obstante, no se presenta este pensamiento como un déficit, sino como parte del desarrollo ya que la inteligencia seguiría un recorrido que se mueve entre dos extremos: el pensamiento autista y el pensamiento lógico. Desde esta perspectiva se cuestiona la postura educativa que busca eliminar el pensamiento mágico, apoyándose en la afirmación de **Rousseau (1997):**

“Los pedagogos siempre están buscando al hombre en el niño, sin tener en cuenta lo que el niño es antes de convertirse en un hombre” (p. 1).

En contraposición, **Lévi-Strauss (1986)** reconoce el pensamiento mágico como un elemento cultural, mientras que **Malaguzzi** defiende su valor como forma de conocimiento, afirmando:

“La prepotencia lógica y científica de la sociedad occidental nos lleva a rechazar lo simbólico, el alma de las cosas, la metáfora de los objetos que sólo los niños y los artistas saben manejar” (Malaguzzi, en Hoyuelos, 2004, pp. 103-104).

De esta manera los niños utilizan la metáfora y los símbolos para expresar la realidad, sin que esto implique una desconexión total de ella.

Por otro lado, el capítulo incorpora la propuesta de **Kieran Egan (2000)**, quien ubica entre los 2 y los 7 años el periodo de la comprensión mítica caracterizado por el uso de la imaginación como medio de aprendizaje. Egan destaca la metáfora como un instrumento cognitivo fundamental y afirma:

“Las expresiones poéticas de los niños se deben valorar de la misma manera que valoramos las de los poetas, los pintores y los músicos adultos” (p. 104).

Esto se complementa con lo planteado por **Lakoff y Johnson (2004)**, quienes sostienen que la metáfora no es una divagación sin lógica, sino una característica productiva del pensamiento. Asimismo se resalta la relación entre emoción y aprendizaje a partir de Maturana: “Porque sí está y le interesa, lo aprende, pero si no le interesa no va a aprender nunca...” (Maturana, en López, 2003, p. 52).

En relación con la diferenciación entre realidad y ficción el capítulo retoma a **Wellman (1990)** quien establece que los objetos reales pueden ser percibidos y manipulados, tienen existencia pública y permanecen en el tiempo y el espacio, aunque los niños logran esta diferenciación se introduce la complejidad del mundo virtual que posee el poder de provocar evocaciones, a veces tan reales como los propios objetos.

Sin embargo estudios como los de **Harris** muestran que esta diferenciación no siempre es clara, especialmente cuando se trata de personajes imaginarios como monstruos o brujas frente a los cuales los niños presentan reacciones emocionales que evidencian dudas sobre su existencia.

El juego simbólico se presenta como un espacio donde se articulan lo real y lo imaginario. Huizinga (1972) señala que: “La oposición en broma y en serio oscila constantemente” (p. 21).

Desde la teoría de **Lacan** el pensamiento se organiza en tres registros: lo real, lo imaginario y lo simbólico (SIR), los cuales se relacionan como un nudo borromeo, el

registro simbólico permite mantener el equilibrio entre la imaginación y la realidad, evitando que lo imaginario se convierta en una dimensión del engaño.

Autores como **Leslie (1987)** diferencian entre actuar “como si” (ficción consciente) y actuar por error (creer que algo ficticio es real). **Aucouturier (2004)** muestra que cuando el niño pierde este equilibrio, puede quedar inmerso en lo imaginario, manifestando cambios en su comportamiento y en su relación con el entorno.

También se introduce el concepto de control creativo de **Taylor (1999)**, según el cual los niños pueden diferenciar la ficción cuando ellos mismos la generan. Sin embargo, cuando la fantasía es impuesta por un adulto como real la confusión puede emerger fácilmente.

En cuanto a la influencia del adulto se evidencia una contradicción: los adultos fomentan creencias mágicas en los niños y luego las reemplazan por explicaciones científicas. **Giménez-Dasí (2003)** dice que este proceso hace que los niños pierdan el control creativo y esto se confirma en estudios como los de **Rosengren** donde los niños aceptan situaciones imposibles cuando un adulto introduce la explicación mágica.

Finalmente se aborda la construcción social de la infancia mostrando cómo esta ha cambiado históricamente, en el siglo XIX, autores como **Lewis Carroll y J. M. Barrie** contribuyeron a una visión idealizada de la infancia vinculada a la fantasía y en la actualidad se presentan nuevas tensiones debido a los cambios sociales y tecnológicos que transforman tanto la infancia como el papel del adulto.

En conclusión el capítulo permite comprender que el pensamiento mágico y el pensamiento lógico no son opuestos excluyentes, sino formas de comprensión que coexisten a lo largo del desarrollo y el juego simbólico se configura como un espacio fundamental donde se integran lo real, lo imaginario y lo simbólico, favoreciendo la construcción del conocimiento, también se cuestiona el papel del adulto en la educación, señalando la importancia de no imponer explicaciones que limiten la imaginación infantil y se concluye que el niño debe mantener el control sobre sus fantasías, mientras el adulto debe acompañar este proceso, favoreciendo condiciones que permitan el desarrollo de la creatividad sin perder el vínculo con la realidad.

Conclusión

A partir de los tres capítulos se puede comprender que el pensamiento infantil no se construye únicamente desde lo lógico, sino desde una relación constante entre lo simbólico, lo imaginario y lo real y la función simbólica permite al niño representar el mundo y a partir de esto el juego simbólico se convierte en una forma fundamental de interpretar, reconstruir y dar sentido a la realidad.

Es importante no desvalorizar el pensamiento infantil ni reducirlo únicamente a criterios racionales, ya que la imaginación, la metáfora y la dimensión simbólica también forman parte del conocimiento, esto lleva a reconocer que el niño no es un sujeto pasivo, sino un ser activo que construye significados, interpreta el mundo y aprende a partir de aquello que le interesa y le genera emoción.

Como docentes es fundamental repensar el papel del educador dentro del aula, no se trata de imponer el aprendizaje, sino de permitir, favorecer, observar y acompañar los procesos del niño reconociendo el valor del juego simbólico como una herramienta de aprendizaje. De igual manera es necesario generar espacios donde el niño pueda jugar libremente, imaginar, expresarse y desarrollar su creatividad sin que se limite su forma de pensar.

Por lo tanto, implementar el juego simbólico en el aula no solo contribuye al desarrollo cognitivo, sino también al desarrollo emocional y social permitiendo que el niño actúe, imagine y construya conocimiento desde su propia experiencia y el maestro cumple un papel de mediador que acompaña sin intervenir de manera invasiva creando condiciones adecuadas para que el niño desarrolle todas sus capacidades.

Referencia Bibliográfica

Ruiz de Velasco, Á. y Abad, J. (2011). El juego simbólico. Barcelona: Graó.