

## UNA APROXIMACIÓN AL JUEGO SIMBÓLICO

Ruiz, A. & Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Ed Graó.

El juego simbólico de Ángeles Ruiz y Javier Abad, publicado en el año 2011, es un libro que consta de ocho capítulos que analizan la importancia de esta actividad en el desarrollo infantil. Sin embargo, en la presente se enfatizará en los apartados 1, 4 y 5, los cuales abordan la aprehensión del mundo y la relación con otros a partir de lo lúdico.

Es pertinente aclarar que los autores despliegan los capítulos uno, cuatro y cinco con una metodología mediada por investigaciones, imágenes, dibujos e inclusive teóricos, los cuales fundamentan y apoyan sus ideas, suscitando que sean más legítimas y confiables para el lector.

En este sentido, dan apertura al primer capítulo; la formación del símbolo, con una comparación entre los conceptos de signo y símbolo, entendiendo este último no solo como un proceso cognitivo, el cual permite evocar situaciones u objetos no presentes, sino que también como un aspecto social y comunicativo, en el que el otro se convierte en parte fundamental para la construcción de este mismo, permitiendo compartir significados desde el propio cuerpo hasta el lenguaje verbal, con el fin de satisfacer una necesidad humana, así como asegurar su propia supervivencia en el mundo, funcionando de tal forma el símbolo como forma de expresión y comunicación para exteriorizar los pensamientos y deseos de un sujeto. Estando aquí en juego lo que el adulto le brinde como herramientas para enriquecer su campo perceptivo, simbólico y comunicativo.

De este modo, se permite una continuación para dar lugar al capítulo 4; el juego simbólico, en el que ya se refleja esta acción como un tiempo y un espacio, en el que se puede relacionar la realidad y la ficción como una oportunidad para aprender, conocer y asimilar la cultura, al igual que una escapatoria para superar situaciones desagradables, en donde el niño o niña se transforma en ese otro, basando su personificación en las experiencias previas, jugando aquí con la imitación y el animismo, posicionándose desde un contexto distinto al de él o ella, ya sea desde un juego personal o colectivo, diferenciándose el mismo del otro. Posibilitando así al lector el reconocimiento del rol del adulto como una figura accesible que acompaña, observa, reflexiona y comprende el psiquismo del niño mediante el juego y el dibujo.

Finalmente, exponiendo en el capítulo 5; realidad y fantasía en el juego simbólico, en el que se hace alusión al pensamiento mágico y lógico, como mundos que se complementan para entender y comprender la realidad, debido a que uno se sustenta en la acción y causa, en tanto que el otro facilita la asimilación, teniendo más afectividad en su interior.

Jessica Katherine Ramos Rivera  
20241287046

No obstante, en esta sección el espectador encontrará una de las problemáticas del siglo XXI, que corresponde a la diferenciación del mundo físico, mental y virtual, pues aquí se plantea cómo el niño puede llegar a confundir el mundo mental con el mundo virtual al no ser tangibles, siendo clave la figura adulta para proveer materiales, experiencias y particularidades de cada dimensión, aun cuando el sujeto es quien por sus propias acciones y pensamientos construye la diferencia entre estos mundos, mostrando una claridad de su yo y de lo fantasioso al momento de jugar; induciendo así al lector en una reflexión en cuanto a la importancia de dar lugar a la imaginación, creatividad y fantasía en la infancia.

En mi opinión, “El juego simbólico”, particularmente los apartados 1, 4 y 5, me parecen bastante interesantes y enriquecedores, ya que presentan el juego como algo que va más allá del simple acto de divertir y emocionar, transformándolo en una herramienta pedagógica que potencia y favorece el desarrollo integral de cada uno de los niños y las niñas, actuando como un eje que permite el reconocimiento, asimilación y representación de una cultura. Por lo tanto, considero estos postulados como una oportunidad para reflexionar con respecto al papel y el lugar de lo lúdico en las aulas y hogares, entendiéndolo desde sus orígenes, implicaciones y fortalezas, las cuales permitan replantear su rol en diferentes ámbitos.

En conclusión, los capítulos 1, 4 y 5 me gustaría promoverlos en docentes y adultos, teniendo en cuenta que es necesario para una sociedad que actualmente discrimina y tiende a desaparecer el juego en la etapa infantil a causa de una ignorancia que se tiene frente a este término, por lo que a mi parecer debería ser fomentado principalmente en esta profesión y en adultos de todas las edades con el fin de informar y sensibilizar a aquellas figuras para que lo reconozcan y le hallen un sentido y razón de ser, bien sea en sus prácticas cotidianas o praxis educativas.