



El Desarrollo de la Función Simbólica (Juego y Dibujo) Transformaciones desde la Familia a la Escuela

Resumen. Las conductas asociadas a la función simbólica, van desplegándose desde los primeros momentos de la vida donde las interacciones y vínculos afectivos del niño con figuras significativas, la experiencia y los estímulos provistos por el ambiente, permiten el despliegue de la función creativa que irá desarrollándose a la par de la inteligencia representativa. Juego y dibujo constituyen actividades expresivas que ocupan gran parte de la vida del niño y contribuyen a su desarrollo integral, proceso que contempla la incidencia de factores ambientales en la promoción del mismo. Objetivo. Explorar cómo se presentan la función simbólica en niños de 4 y 5 años de CENIs de la ciudad de Córdoba. Metodología. Investigación cuantitativa - cualitativa diseño descriptivo no experimental, Muestra: 341 niños de CENI de Córdoba. Muestreo no probabilístico intencional y dirigido. Instrumentos: Toma de dibujos - Observación de juegos. Análisis de datos mediante el programa estadístico SPSS y análisis de contenido. Resultados. El 25% de salas más estimuladas logran mayor desarrollo de juego y dibujo que en aquellas de contextos menos favorables (12,5%) Ambos ejemplos constituyen una manifestación de las experiencias previas de los niños de la población estudiada lo cual asume relevancia en el abordaje de las estrategias pedagógicas a implementar en los espacios áulicos. Discusión. El Nivel Inicial se constituye como un espacio privilegiado desde el cual el niño actualiza, crea y recrea sus potencialidades. Por lo tanto, la implementación de estas trayectorias constituyen verdaderos motivos de discusión y reflexión.

Abstract. Behaviors associated with the symbolic function, will unfold from the first moments of life where interactions and bonding of the child with significant figures, experience and incentives provided by the environment, allow the deployment of the creative function that will evolve to the pair of representative intelligence. Game and drawing constitute expressive activities that cover most of the the child's life and contribute to their integral development, process that considers the impact of environmental factors in promoting the same . Objective. Explore how the symbolic function are presented in children between 4 and 5 years of CENIs in Cordoba city. Methodology. Research quantitative- qualitative not experimental descriptive design, Sample: 341 children from CENI of Cordoba. Sampling not probabilistic intentional and directed. Instruments: making drawings - watching games. Analysis Data using statistical software SPSS and content analysis. Results. 25% more stimulated rooms achieve greater development of the game and drawing that less favorable in those contexts (12.5%). Both examples are a manifestation of the previous experiences of children in the study population which assumes relevance in the pedagogical approach to implementing strategies in the classroom spaces. Discussion. Initial level is established as a privileged space from which the child update, create and recreate their potential. Therefore, the implementation of these trajectories are real motives for discussion and reflection.

1. Introducción

La capacidad de simbolizar es propia y distintiva de la especie humana, razón por la cual, es esperable que aparezca alrededor de los dos años de edad, cuando el niño es capaz de evocar un objeto ausente a través de la palabra, del juego o de la imitación diferida. Se establece un desdoblamiento entre significante y significado que posibilita el acercamiento del objeto sin que esté

Bertolez, Alejandra. M.^a, Sanchez, Graciela^a, Figueroa, Carmen^a, Cordera, Ma. Elena^a, Monesterolo, Ma. Lucrecia^a, Ramallo Ma. Verónica^a, Osella, Ma. Laura^a, Torrella, Ma. V.^a, Aniceto, Juan M.^a, y Bonetto, Julia^a

^a Facultad de psicología – UNC

^b Centro de Investigación y Estudios Sobre Cultura y Sociedad (CIECS – CONICET - UNC)

Palabras claves

Desarrollo Integral Infantil; Función simbólica; Contexto de Desarrollo; Juego; Dibujo.

Keywords

Integrated Child Development; symbolic function; Context Development; Game; Drawing

Enviar correspondencia a:

Bertolez, A. M.

E-mail: amb_yac@hotmail.com

presente. Desde este momento el niño se accede a la inteligencia representativa y el pensamiento abre camino a otros modos de comprensión de la realidad y al manejo de nuevos instrumentos que posibilitan el desarrollo de las funciones cerebrales superiores.

Tal como señala Vygotski (1986), este desarrollo se encuentra indisolublemente unido a las experiencias sociales del niño, a los intercambios que establece con las personas que le rodean y al tipo de estímulos que provee el mundo circundante.

De allí se sostiene que la tarea de promover la simbolización entendida ésta como “mediadora entre la acción del niño y la palabra posibilitando la construcción de la realidad y el pensamiento crítico”, en el nivel inicial como contexto social y escolar permite:

- Observar las múltiples variables que se ponen en juego toda vez que los niños interpretan simbólicamente su realidad a través de producciones como el dibujo.
- Brindar un valioso material de trabajo a través de las temáticas, argumentos y diálogos que los niños plantean mientras dibujan o cuando explican sus creaciones
- Considerar que las producciones y juegos que el niño realiza están estrictamente vinculadas a la constitución del psiquismo, conformación de la imagen de sí y el proceso de construcción de la subjetividad.
- Abrir diversos cuestionamientos sobre los procesos de avance, retroceso y detenimiento en los distintos grupos sociales, marcados por dos momentos claves del desarrollo: los cuatro años y el final del nivel inicial y comienzo de la etapa escolar.

El juego y el dibujo constituyen actividades expresivas que ocupan gran parte de la vida del niño y contribuyen a su desarrollo integral. El dominio progresivo del gesto gráfico obedece a la doble influencia de factores madurativos y sociales. El entorno social ejerce una enorme influencia dando o no oportunidades para afianzar los logros obtenidos. El niño va adquiriendo un amplio repertorio de destrezas, donde el medio posibilita o no desarrollar sus potencialidades. Será en el ejercicio de estas destrezas como aprenderá a diferenciar sus producciones como “dibujo” o “escritura”.

1.1 *Fundamentación*

Partiendo de las consideraciones de la teoría ecológica, el desarrollo Integral Infantil (DIN) es un proceso que contempla la incidencia de factores ambientales en la promoción de este desarrollo. Implica el proceso de individuación-separación y pertenencia en donde el niño es parte de una red conformada por distintos entornos, más o menos próximos, todos los cuales inciden conteniendo y promoviendo el despliegue de sus potencialidades o dificultándolo.

Acordamos que se trata de un proceso de transformaciones gracias al cual el niño se transforma en sujeto, que implica reciprocidad entre él y el ambiente (el sujeto se adapta a un ambiente cambiante y a medida que lo hace, también modifica su percepción del mismo). La reciprocidad

implica intercambio en dos direcciones, lo cual nos permite referirnos al educando en desarrollo, como una persona activa, que se relaciona con el medio de un modo singular, estableciendo verdaderos sistemas interactivos con distintas personas del entorno: desde las que constituyen los microsistemas, hasta aquéllas que de algún modo representan al macrosistema, con el cuál no interactúa directamente, pero que incide sobre él a través de su ideología o de las normas que impone.

El niño, la familia, la institución tutelar o habilitadora y la escuela, constituyen la red desde la cual y en la cual, él debe emerger como persona porque constituyen una red social. La familia también se apoya en los componentes de la red, para poder orientar su acción de la manera más apropiada a la satisfacción de las necesidades del niño; la escuela es un miembro de la misma, al igual que la institución habilitadora y el mismo niño, cuyas potencialidades deben actualizarse (Cordera, 2010)

De este modo, se aborda el desarrollo infantil teniendo en cuenta la incidencia crucial de múltiples factores presentes en los diferentes entornos que contienen a los niños y sus familias, lo cual permite suponer que las producciones gráficas, lúdicas y verbales, reflejan variaciones relacionadas con los distintos contextos y ámbitos de desarrollo.

Las conductas asociadas a la función simbólica, permiten el despliegue de la función creativa, que a su vez se nutre de otros factores relacionados con las interacciones y vínculos afectivos del niño con figuras significativas con la experiencia, con los estímulos provistos por el ambiente, etc. La creatividad asume un importante papel en el desarrollo integral de las personas toda vez que no sólo implica el despliegue de competencias intelectuales, cognitivas sino que se erige como un excelente recurso destinado a facilitar la elaboración de situaciones problemáticas, hecho que se visualiza en los juegos y dibujos infantiles.

2. Objetivos

Objetivo General

Explorar cómo se presentan la función simbólica en niños de 4 y 5 años de Centros Educativos de Nivel Inicial de la ciudad de Córdoba.

Objetivos Específicos

Analizar las producciones de los niños para descubrir las particularidades de los procesos simbólicos.

Conocer las estrategias lúdicas implementadas por las maestras para promover el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 y 5 años, de los centros educativos de nivel inicial antes mencionados

3. Metodología

La presente investigación es de tipo *cuantitativo y cualitativo* e implica un *diseño descriptivo/correlacional no experimental*, ya que describe las funciones lúdicas y gráficas de los niños de 4 y 5 años, y las estrategias lúdicas implementadas por las maestras, y cómo estas inciden en el desarrollo de la función simbólica; busca conocer las producciones de los niños para ser sometidas a análisis identificando las particularidades de los procesos simbólicos; además interesa detectar relaciones entre las variables involucradas: desarrollo de la función simbólica (juego, dibujo) y estrategias lúdicas.

3.1. Participantes

341 niños y niñas de 4 y 5 años, que asisten a 12 Centros Educativos de Nivel Inicial de la zona 1129 de la ciudad de Córdoba. Esto implicó considerar un *muestreo no probabilístico intencional y dirigido*.

3.2. Instrumentos

Toma de **dibujos libres**, los cuáles se analizaron teniendo en cuenta los ítems específicos esperables en el dibujo de los niños de diferentes edades y clases sociales descriptos por Cordera, Ma Elena, Bertolez, A. y otros (2006 - 7), a través de la ausencia o presencia de los ítems evolutivos propuestos por Koppitz (1993) en figura humana y Lowenfeld (1961) en dibujo libre.

Observación de **jornadas de juegos** espontáneos, en función de parámetros psicomotores, cognitivos, afectivos y de características psicosociales en relación con el proceso esperable. Para ello, se revisarán y adaptarán: “*Guía para la observación de los parámetros psicomotores*” (Arnáiz Sánchez y Bolarín Martínez, 1994); “*Cuestionario sobre el Juego como Instrumento Didáctico*” (Euceda Amaya, 2007); “*Indicadores en la Hora de Juego*” (Luzzi y Bardi, 2005).

3.3. Procedimiento

La presente Investigación se realizó en el contexto específico de las salas de los centros Educativos de Nivel Inicial de la zona 1129, con el fin de realizar la toma del dibujo y observar juego en el espacio habitual de los niños, sin manipulación de variables.

Se realizó un estudio exploratorio, bibliográfico y de antecedentes de investigación sobre la evolución del juego y del dibujo infantil.

Los *datos cuantitativos*, se analizaron con el *programa estadístico SPSS*.

4. Resultados

La toma del dibujo y la observación del juego se llevó a cabo en 169 niños pertenecientes a la sala de 4 años y 172 niños pertenecientes a la sala de 5 años, de los cuales 175 eran de sexo masculino.

En el análisis del Dibujo en esta muestra piloto (2014-2015) se observa:

- Uso emocional del **color** en el 55% de los casos
- **Formas** reconocibles en el 67% de los casos
- Espacio y **orden espacial** subjetivo en el 58%
- En cuanto a la **figura humana**: No aparece en el 30%; aparece cabezudo o renacuajo en el 29%; aparece fig. humana con formas geométricas en el 35%
- En cuanto a **otros fenómenos** observables: detalles en el 2%; creatividad en el 1%; rayos X y transparencias en el 7%

En cuanto a las etapas del Dibujo de los niños descritas por Cordera, Ma Elena, Bertolez, A. y otros (2006 - 7) observamos:

- Garabato descontrolado 0,6 %; Garabato Controlado 8,5 %; Garabato con Nombre 4%; Transición a la pre-esquemática 11 %; Pre-esquemática 33%; Transición a la esquemática 23%; Esquemática 19%; Transición al realismo 0,6 %

En el análisis de la **observación del Juego** en esta muestra piloto (2014-2015) se observa:

- Tanto niños como niñas hacen uso común de los objetos en el 66% de los casos y uso creativo de los objetos en el 18% de los casos, sin registrarse diferencias por sexos.
- Respecto del comportamiento con otros que adoptan los niños a la hora de jugar: comparte 41%; juega solo 17%; agrade 0,3%; rechaza 1%; quita 3%; alterna 37%
- En cuanto a la actitud ante la propuesta de juego: juega espontáneamente 83%; propone juegos 8%; lidera juegos el 3%; acepta la propuesta de otro 4%; observa el 2%
- En cuanto a la relación con el adulto: lo Acepta el 35%; Busca 8%; Espera aprobación 2%; Espera indicación del adulto 4%; Otras: 22% (indiferencia-no registra)
- Actitud del docente durante el juego: acompaña 7%; dirige 15%; ausente 28%; circula- pregunta 1%

5. Discusión

Coincidimos con Lejarraga cuando señala: *“La realización de tareas planificadas con sentido como parte de un proyecto, marca una diferencia significativa con las actividades espontáneas que puede realizar el niño en el hogar. Esto favorece la capacidad de concentración de los niños, la atención, la anticipación de acciones y también les permite ampliar los intereses despertando nuevas inquietudes”*.

Esta investigación permitió analizar las producciones de los niños para conocer cómo se dan los procesos simbólicos en contextos menos favorecidos y conocer la influencia que las estrategias didácticas tienen en el desarrollo de la expresión lúdica y gráfica de los niños. De manera de contribuir con el desarrollo de la función simbólica de niños de 4 y 5 años de edad, mediante la ejecución de

estrategias didácticas (lúdicas), que permitirán cumplir relevantes funciones en la formación de los infantes en las etapas iniciales de la vida.

El dibujo es más que una copia de la realidad y supone una forma de utilización de imagen interna. Es una producción del niño muy ligada a la imitación y también al juego ya que los niños encuentran un gran placer en su realización.

El niño goza expresándose a través de los dibujos y experimentando con sus producciones, el dibujo es una imitación realizada con elementos distintos del propio sujeto y se relaciona con el lenguaje describiendo la realidad en el dibujo y relacionándose con la adquisición de la lengua escrita.

En las producciones de la mayoría de los niños de la muestra aparece la creación consciente de la forma, como comienzo de la comunicación gráfica. Hacia los 4 años observamos formas reconocibles, a los 5 a. dibuja personas, casas. Los niños presentaron mayor interés entre dibujo y objeto que color y objeto

El dibujo tiene un componente cognitivo ,refleja la comprensión que el niño tiene de la realidad, su representación espacial y cómo concibe las cosas. Se destaca el aspecto afectivo de esta actividad ya que el niño representa en el dibujo aquello que le interesa , le preocupa o que desea.

Es importante interesarse por lo que el niño está haciendo.

El rol del docente en una situación de juego de sus alumnos es relevante, los docentes ponen palabras a las acciones de los niños , significan sus actos y ofrecen al mismo tiempo modelos de explicación y lectura de situaciones al niño.

La creencia de que los niños deben jugar libremente se confunde con la participación del docente en el juego de los niños, el docente suele apartarse totalmente de la situación en defensa del juego libre y la libertad de expresión. Sostener que es necesario interactuar con los niños durante la actividad no implica dirigirles o cercenarles la creatividad ni quitarles iniciativa; por el contrario el docente debe estar siempre al alcance de los niños para alentarlos y darles información en caso que lo necesiten. La mediación del adulto favorece la concentración y la tranquilidad de los niños y facilita una elaboración más compleja de las escenas del juego.

Acompañar los juegos de los niños, interactuar con ellos y hasta generar desequilibrios cognitivos que promuevan un progreso en su desarrollo, un docente que participe con sus alumnos sosteniendo y motivando nuevas acciones , atento a lo que los niños dicen , que interactúa con ellos crea situaciones que enriquecen el juego.

En relación a los materiales del juego , su variedad y diversidad otorga mayor riqueza y evita los juegos estereotipados. Es necesario recordar que los materiales no estructurados alimentan de mejor manera los juegos dramáticos y de simulación, dan mayores posibilidades de transformación y ofrecen mejores oportunidades para desarrollar la creatividad, la imaginación y la fantasía.

Los espacios de juego son lugares de aprendizaje , ya que los materiales y las situaciones planteadas por el docente presentan a los niños situaciones para resolver con estrategias cognitivas:

comparar, secuenciar, anticipar, preveer etc. Durante los juegos grupales los niños ejercitan prácticas sociales y resuelven conflictos cognitivos y emocionales descubren las reacciones de sus compañeros, aprenden a respetar al otro, a aceptar las diferencias y a defender puntos de vista.

Interesa re- significar conceptos claves que hacen al desarrollo integral infantil, como los de creatividad, dibujo y juego. Estas producciones reflejan las variaciones relacionadas con los distintos contextos y ámbitos de desarrollo, dando lugar al reconocimiento y legitimación del bagaje cultural y social de las familias y las comunidades, validando lo que el niño trae. (Lejarraga 2008)

Por lo tanto, a través de este trabajo, es posible:

- Potenciar nuevas miradas de docentes sobre las distintas manifestaciones y expresiones de los niños promotoras de desarrollo saludable, presentes en todo proceso de enseñanza –aprendizaje.

- Descubrir la verdadera dimensión que estas actividades adquieren en la actualidad, dado que las mismas trascienden lo individual estimulando el proceso de socialización.

“La realización de proyectos con los niños en las salas, la elaboración de propuestas con marcada intencionalidad pedagógica favorece todas las áreas del desarrollo de los niños” (Lejarraga, 2008)

De esta manera se abordará la promoción del desarrollo de las funciones simbólicas a través de intervenciones preventivas, habiendo detectado tempranamente aquellos casos que necesitaban intervención en el proceso y/o atención temprana.

La capacidad simbólica del niño permite el desarrollo articulado e integral de estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, que mediante la socialización y la mediación docente a través de las estrategias lúdicas puestas al servicio del aprendizaje, sirven para adquirir, desarrollar y potenciar competencias y habilidades en los niños.

6. Referencias

- Abela, Jaime A. (2009): *“Las técnicas de análisis de contenido: Una revisión actualizada”*. www.qualitativeresearch.net/index.php/fqs/rt/printerFriendly/.../2798 Ed. Electrónica. Granada.
- Andréu, J. (s.f): *“Las Técnicas de Análisis de Contenido: una revisión actualizada”*. Recuperado el 14/09/09 de <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>
- Antolín, M. (2006): *“Como estimular el desarrollo de los niños y despertar sus capacidades: para padres y educadores”*. Edición N° 1. Ed. Círculo Latino Austral, Buenos Aires.
- Arnaiz Sánchez, P. y Bolarin Martínez, M.J. (1994): *“Guía para la observación de los parámetros psicomotores”*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 37, 63-85.
- Batlloiri, J. y Escander, V. (2007): *“Juegos para la estimulación adecuada”*. Edición II. Ed. Parragón, Barcelona.
- Bronfenbrenner, U. (1987): *“La Ecología del desarrollo humano”* Paidós, España.
- Cordera, Ma. E. (2000): *“Desarrollo saludable”*. Revista: *“Una mirada a nuestros niños”*, N° 1. Publicación Cátedra Psicología Evolutiva de la Niñez, U. N. C. - Editorial Brujas, Córdoba.
- Cordera, Ma. E., Bertolez, A. y otros (2006-7): *“El Dibujo Infantil como Desarrollo Saludable”*. Ed. Fundación Filosofía y Humanidades, Córdoba.
- Dabas, E. (2005): *“Redes Sociales, Familias y Escuela”*. Ed. Paidós, Buenos Aires.
- Garaigordobil, M. (2003): *“Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil”*. Ediciones Pirámide, España.

-
- Jiménez, C. (2003): *“La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia”*. Ed. Fundación Universidad Montserrat, Colombia.
- Koppitz, E. (1993): *“El dibujo de la figura humana en los niños.”* Ed. Guadalupe. Bs. As.
- Lejarraga, H. (2008): *“Desarrollo del niño en contexto.”* Ed. Paidós, Bs. As.
- Lowenfeld, V. (1990): *“Desarrollo de la capacidad creadora”*. Ed. Kapelusz, Bs. As.
- Palacios, Marchesi y Carretero (2001): *“Psicología Evolutiva I y II”*. Ed. Alianza Psicología, Madrid.
- Piaget, J. (1986): *“La Formación del Símbolo en el Niño”*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México.
- Rogoff, B. (1993): *“Aprendices del pensamiento”*. Ed. Paidós, Barcelona.
- Velásquez, N. J. de Jesús (2009): *“Ambientes Lúdicos de Aprendizaje, diseño y operación”*. Ed. Trillas, México.
- Vygotski, L. (2003): *“Imaginación y creación en la edad infantil”*. Ed. Nuestra América, 1° edic. Bs. As.
- Winnicott, D. (1990): *“Realidad y juego”*. Ed. Gedisa, España, Barcelona