

LA IMPORTANCIA DE LOS RECURSOS MATERIALES EN EL JUEGO SIMBOLICO

Ana Liliam Licona Vega

Universidad Pedagógica Nacional «Francisco Morazán» de Honduras

Los recursos materiales utilizados en el juego simbólico son mediadores a través de los cuales los niños pueden expresar sus experiencias y sentimientos y también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad. En este sentido, los recursos materiales deben ser simples e isomorfos, relacionados con la realidad de los niños y conectados con las nuevas tecnologías porque ello requiere una interrelación entre los usos de los sistemas simbólicos y los de los recursos.

Materials resources used in the symbolic play are mediators through which the child can express his experiences and feelings and can also play different roles and representations plenty of imagination and creativity. In this sense, materials resources must be simple and isomorphic, related to child's reality and also connected to new technologies because they require an interrelation between the user's symbolic systems and the resources' ones.

DESCRIPTORES: Juego Simbólico, Recursos Materiales y Nuevas Tecnologías.

La Educación Infantil, es uno de los procesos educativos más delicados y de mayor importancia en cualquier sistema educativo, ya que es en este nivel donde realizarán todas las actividades que contribuirán a un mejor y mayor desarrollo integral.

En la actualidad, a fin de obtener resultados óptimos en el proceso enseñanza aprendizaje con los niños pequeños, se utilizan diversos recursos pedagógicos, siendo el juego el recurso principal, ya que mediante ésta actividad, el niño desenvuelve aptitudes, habilidades y capacidades que le permitirán el desarrollo y madurez de todas sus áreas psico-sociales, motoras, afectivas y cognoscitivas.

El niño construye sus conocimientos mediante el juego, que siendo una actividad cuyo fin es el placer de jugar, el niño la ejerce con gusto y satisfacción, de ahí que sea el juego un recurso metodológico por excelencia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Desde el nacimiento, el niño pasa por una serie de etapas lúdicas, es decir, que el juego junto con el niño van desarrollando y madurando paralelamente. Es sabido que en sus inicios el niño se envuelve en actividades lúdicas de carácter sensomotor, para posteriormente pasar a juegos simbólicos y continuar con juegos de construcción y juegos de reglas, según la escala piagetana. Cada nivel de juego desarrolla en el niño capacidades y habilidades físicas y mentales cada vez más elevadas y complejas en los que la adquisición y finalización de una etapa y sus respectivos resultados le conduce a otra. El orden acumulativo y jerárquico y la posibilidad de volver a niveles anteriores, según la teoría de Piaget (1961), juega el papel de principio unificador. Este principio de orden se asocia estrechamente a la complejidad progresiva de las actividades de juego en el desarrollo humano, que permite separar de manera realista y objetiva lo que predomina en cada categoría de juego.

1. ¿Cuál es la importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño?.

Esta es una interrogante que los educadores nos hemos planteado, pues sabemos que curricularmente tenemos que alcanzar en el niño una serie de objetivos y contenidos académicos, destacando que los mismos no se cumplan precisamente por actividades lúdicas simbólicas, ya

que las mismas ocupan mucho tiempo dentro del aula, razón por la cual obviamos o minimizamos, sin querer, su realización.

La relevancia del juego simbólico es tal que mediante él, el niño no sólo exterioriza sus sentimientos, experiencias, sensaciones y vivencias, sino que también se permite el acercamiento a otros, iniciando relaciones sociales con otros niños y además con los adultos. Adicionalmente aquellas actividades senso-motoras que eran objeto de juegos en la etapa anterior ahora se realizan con mayor precisión y desenvoltura ya que las mismas se subordinan a la acción predominante que es la representación, simulación e imitación, pero especialmente el juego simbólico lleva como resultado relevante el enriquecimiento del lenguaje y la comunicación lo que contribuye en gran medida a su desarrollo cognoscitivo, mental e intelectual.

El juego simbólico aparece alrededor de los dos años y medio. Implica la representación de un objeto por otro. Así una vara se convierte en espada, y una espada se convierte en una espada real. El niño inicia este tipo de juego con la realización de actividades caracterizadas por el «como si», es decir, que se atribuye a sí mismo o a los objetos toda clase de significados mas o menos evidentes, simula situaciones imaginarias, interpreta escenas creíbles mediante roles y seres ficticios o reales y coordina a un nivel más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan con el tiempo acercándose cada vez más a la realidad que representan.

Con la llegada de las primeras formas del lenguaje, el niño puede representar lo real a través de los primeros símbolos y signos, es capaz de evocar situaciones, personas u objetos ausentes, retomar su tarea de exploración y por tanto progresar en su desarrollo cognoscitivo mediante esta forma de juego. Con la realización de conductas simbólicas, el pensamiento se vuelve más complejo, ya que ahora el niño tiene acceso, no sólo a imitar situaciones y personajes, sino que también evoca los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir.

Basándonos en los estudios de varios autores podemos identificar varias etapas del juego simbólico, que se presentan paralelamente a medida que transcurre el desarrollo del niño, en otras palabras la actividad simbólica sucede en el niño a través sub-etapas o sub-niveles, las que son complementarias entre sí y que a continuación se nombran:

* **Juego de «Hacer como si»:** Es la primera etapa del juego simbólico y consiste en imitaciones más o menos verosímiles de personajes, animales, acciones, acontecimientos y objetos reales.

* **Juego de roles:** son combinaciones simbólicas presentadas en forma de descripciones de conjunto, sesiones, secuencias, escenas específicas, que sin embargo no están sometidas a un escenario previamente establecido.

* **Juego de representación:** trata de actividades lúdicas en las que el pequeño desarrolla representaciones visuales a través de líneas, figuras, dibujos, formas, colores, etc., de objetos, imágenes, acontecimientos, personajes, etc., reproducidos de manera simbólica en volumen o superficie. Este nivel es más estructurado porque obedece a una previa planificación del juego.

Aunque el juego simbólico permite la utilización de cualquier objeto para la realización de actividades simbólicas e incluso prescinde de su uso, ya que el papel del objeto es determinado según los intereses y necesidades del niño, es importante incluir recursos materiales (medios, objetos y juguetes) que permitan al niño la diversificación del juego simbólico. De aquí la importancia de que tanto maestros como padres de familia o encargados ofrezcan al niño recursos apropiados a fin de que por el uso que él haga de los mismos se pueda potenciar, incrementar y maximizar las habilidades, conductas y capacidades que el juego simbólico fomenta.

Durante actividades lúdicas simbólicas como los juegos de «hacer como si», juegos de roles y juegos de representaciones, el niño desarrolla conductas cognitivas y afectivas, habilidades funcionales, relaciones sociales, lenguaje y comunicación.

El juego simbólico es una actividad que, como se ha mencionado, se inicia en su forma más pura a partir de los dos años declinando como tal entre los seis y siete años, por lo que, su importancia estriba en que mediante su ejecución el niño estimula su mente y desarrolla su inteligencia, autonomía e identidad, aspectos que tarde más medirán la capacidad que tendrá el individuo, para utilizar (en el marco de su autonomía e identidad) herramientas mentales traducidas como signos y símbolos en la representación, almacenaje, manipulación y transmisión de la información.

2. ¿Qué recursos materiales (objetos y juguetes) son apropiados proporcionar al niño durante las actividades lúdicas simbólicas?.

Es durante el juego simbólico cuando el niño, en una actividad mental y de pensamiento más complejo, participará a nivel individual o grupal en actividades lúdicas a través de las cuales se observarán acciones que podremos ubicar dentro de las siguientes facetas:

A. Habilidades funcionales de imitación consistente en la ejecución de juegos en las que el niño:

- Reproduce acciones, objetos, acontecimientos, roles, modelos, palabras, sonidos;
- Aplica sus primeras reglas;
- Presta atención visual y auditiva;
- Realiza discriminaciones visuales, táctiles, auditivas, gustativas, olfativas;
- Memoriza a nivel visual, auditivo, táctil, gustativo, olfativo;
- Coordina ojo-mano, ojo-pie;
- Se orienta y organiza en el tiempo y en el espacio.

B. Conductas cognitivas simbólicas, en las que durante el juego se observa en el niño:

- Evocación simbólica;
- Relaciones imágenes-palabras;
- Expresión verbal;
- Pensamiento representativo.

Es por lo anterior que se procurará poner al alcance del niño una serie de objetos materiales en las que los mismos le permitan realizar actividades mediante las cuales ejerza funciones relacionadas con las facetas tes enlistadas.

La percepción del niño hacia un objeto en concreto condicionará el esfuerzo mental que invierta. Así, cuando se considera el recurso, se analizará si el mismo permite una actividad mental excesivamente fácil o difícil, ya que el esfuerzo que el pequeño invierta durante el juego condicionará el desarrollo mental que el niño puede alcanzar.

El desarrollo del juego simbólico, permite que mediante las actividades lúdicas «de hacer como si», roles y representaciones, el niño use susceptiblemente los signos y símbolos a través de los diferentes recursos que utiliza durante este tipo de juego. Por lo antes mencionado es importante que los recursos materiales que se dispongan para tal actividad no sean totalmente isomorfos con la realidad externa, pero sí que tengan semejanza con las funciones, habilidades, conductas, destrezas y operaciones mentales que realizará el niño, a fin de que los objetos y juguetes sean verdaderos mediadores para la externalización de dichos elementos.

Hoy, la escuela reconoce que los recursos materiales con que juega el niño, sean estos objetos o juguetes, cumplen una función psicológica importante, ya que contribuyen a la formación, desarrollo, crecimiento y maduración del niño. Por lo tanto, y desde este punto de vista, los recursos materiales que se dispongan al niño deben concebirse como mediadores para que los sistemas simbólicos, los mensajes transmitidos y las tecnologías de transmisión, sean elementos interactuantes entre niño y recurso.

Es entre los dos y los seis o siete años en los que el niño alcanzará la formación de su propia personalidad, identidad y autonomía, así como todas aquellas destrezas, habilidades, conductas, aptitudes y actitudes psico-físicas, afectivas, cognitivas y sociales que servirán de base para alcanzar con éxito su pleno desarrollo como ser humano. Por ello, el juego simbólico representa, entre otras, una clave para que el niño desenvuelva sus áreas de desarrollo. El tiempo, el espacio y los recursos materiales son aspectos que se favorecerán para estimular el desarrollo de este juego así como lo que su realización implica.

Basándose en el modelo ESAR (Garon, 1996) para la clasificación y análisis psicológico de juguetes, es recomendable que durante los juegos simbólicos en los que el «hacer como si», sea la actividad predominante, se proporcionen al niño personajes articulados, vehículos, edificios en miniatura, accesorios de la vida adulta, muñecas, etc. Cuando el niño juega a roles es conveniente que se le ofrezcan marionetas, disfraces, vestidos, etc. Al jugar a representaciones las pantallas mágicas, material de dibujo, impresión o colorear serán de gran ayuda.

Sin embargo, existen ciertos aspectos que se pueden reforzar y estimular mediante recursos apropiados. Si el educador toma en cuenta las facetas antes mencionadas durante la imitación y la conducta simbólica, así como la búsqueda, por parte del niño, de su autonomía e identidad, podemos entonces seleccionar, clasificar y proporcionar al niño aquellos recursos materiales que alimenten y permitan la externalización de dichas facetas. CIAI (Conducta cognitiva simbólica, Imitación, Autonomía e Identidad) son los cuatro factores que el pequeño busca desarrollar y que bien pueden tomarse en cuenta para poner a su alcance los objetos y juguetes oportunos durante este tipo de juego.

Ya que la conducta simbólica es un instrumento de conocimiento que sirve para el control de representaciones de personas, lugares, objetos y acontecimientos, de reproducción de roles, ficción, de evocación simbólica y evocación verbal, los mediadores durante el juego deberán permitir la evocación simbólica por medio de imitaciones a través de objetos, imágenes, grafismos, gestos o movimientos, que tengan un parecido con la realidad ausente, la relación de imágenes-palabras mediante la unión de representaciones visuales de objetos, personajes, acontecimientos y lugares, el pensamiento representativo para evocar y anticipar lo que se escapa a la acción y percepción inmediatas, y de funcionar en ausencia de modelos con la ayuda de pistas, signos, símbolos, objetos sustitutivos, las expresiones verbales en forma de comunicación que permite al pequeño dar a conocer su pensamiento.

Además, siendo que el juego simbólico consiste en la reconstitución de elementos según uno o varios modelos inmediatos o diferidos, al utilizar los criterios de selección y dotación de recursos de clasificación CIAI, dentro del sistema ESAR (Garon, 1996) debe procurarse que por medio de los objetos y juguetes el niño: reproduzca acciones, objetos materiales, secuencias de acontecimientos, roles desempeñados por personajes específicos, imágenes o frases percibidas, objetos materiales, ruidos, sonidos, ritmos que una vez percibidos puedan ser reproducidos o evocados de manera inmediata o diferida es decir, en presencia o ausencia de los modelos a imitar; aplique, reproduzca o evoque de manera inmediata diferida, instrucciones y/o reglas, más o menos fieles a los modelos conocidos de antemano; se concentre y preste atención durante las actividades sensoriales auditivas y visuales, las que serán dirigidas y mantenidas hacia una fuente de estimulación visual o auditiva precisa; estimule y desarrolle su capacidad perceptiva, mediante la discriminación visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa, de tal manera que el niño pueda distinguir a través de los sentidos las características particulares de formas, colores, matices, ruidos, sonidos, ritmos, superficies, texturas, sabores y olores, aspectos relacionados con toda realidad material.

Por otra parte los recursos materiales con que juega el niño durante el juego simbólico deben permitir al niño el desarrollo de: la memoria visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa, para reconocer y recordar una experiencia visual, sonora anterior, así como experiencias pasadas relacionadas con las percepciones del tacto, gusto y olfato; la capacidad de coordinar ojo-mano y ojo-pie mediante la percepción visual a un movimiento preciso de manipulación en el primer caso y de los miembros inferiores en el segundo; la capacidad de guiarse en el tiempo y en el espacio con la ayuda de referencias espaciales en función del lugar que se ocupa así como con el apoyo de

referencias temporales como la división del tiempo en horas, días, meses, estaciones, etc.; la capacidad de dirigir o modificar los movimientos y desplazamientos en el espacio teniendo en cuenta los límites del mundo exterior y los de su campo de acción además de dirigir o modificar el ritmo personal teniendo en cuenta los límites del tiempo físico y los de un tiempo determinada.

Adicionalmente a la explicación anterior, debe aclararse que el juego simbólico contribuye a desarrollar en el niño su autonomía, por lo tanto, los recursos materiales que manipule durante la ejecución de actividades lúdicas simbólicas deben favorecer el reconocimiento de sí mismo entre los demás, por ejemplo, las marionetas títeres, disfraces, de animales o personas son mediadores excelentes a través de los cuales el niño puede imitarse el mismo y exteriorizar sus sentimientos y emociones sin la necesidad de interactuar con los miembros de su familia.

Por último, no se debe olvidar que el niño, durante la actividad simbólica se identifica, ya que mediante los objetos o juguetes puede explorar, ejercer y experimentar roles de adultos lo que resultará en que él encuentre un sitio y cumpla una función dentro del sistema social.

Hasta aquí, se puede afirmar que los criterios de selección a la hora de escoger el material, objeto o juguete que utilizará el niño para el desarrollo del juego simbólico, obedecen a aspectos puramente psicológicos a fin de estimular el desarrollo integral del pequeño, sin embargo no debe dejarse por fuera que todo recurso material debe procurar características físicas que van más allá de la seguridad y atracción del objeto.

Salomon (1981) aboga por que los recursos que se utilicen durante una actividad en la que resulte un aprendizaje tengan una estructura sencilla, de manera que el individuo tenga la oportunidad de modificar el objeto mediante su sistema simbólico, así, tendrá la oportunidad de estimular su mente y aumentar su percepción, y por lo tanto la forma de utilizar el medio y su eficacia para actuar con él serán cada vez mayores.

Los recursos con «acabados totales», en los que abundan los detalles y las semejanzas con los objetos reales, no permiten al niño desarrollar sustituciones en un mismo objeto o juguete, por lo que la imaginación y creatividad se ve mermada durante el juego y de ahí que se concluya que entre más sencillos y funcionales sean los recursos materiales lúdicos que se pongan al alcance del pequeño, los resultados que se obtendrán del juego simbólico serán positivamente mejores y mayores.

De acuerdo con lo anterior, Salomon (1981) formula una teoría llamada «Suplantación», consistente en la realización de una operación mental mediante un código externo, que permite al sujeto la integración de los mensajes presentados en su estructura cognitiva, por lo tanto entre menos isomorfismo entre el código externo e interno, más facilitador del aprendizaje, en otras palabras, en la medida que el niño suplanta o simula una operación, acción, experiencia, frase, etc., en la que se necesite y aplique un trabajo y esfuerzo mental e intelectual complejo, pero que él no domina todavía, en esa medida el elemento simbólico servirá de modelo para ser imitado y permitirá la adquisición de una nueva facultad.

3. ¿Qué características físicas deben tener los recursos materiales lúdicos?.

Al concluir que los objetos y juguetes deben ser sencillos e isomorfos con la realidad, es conveniente que los mismos tengan las siguientes características físicas:

- **Poco estructurado**, es decir que los juguetes, sean éstos adquiridos comercial o artesanalmente, deben contener detalles (colores, formas tamaños) acorde a la edad de la población infantil a la que va dirigido, además de ser sencillos, atractivos y versátiles para que el niño pueda realizar transformaciones y modificaciones durante el transcurso del juego simbólico, en otras palabras; que estimule la imaginación y creatividad del niño, por lo tanto no deberán ser en su totalidad, réplicas exactas de la realidad.

- **Estimular los juegos de «hacer como sí», de roles y representaciones** tanto cotidianos como imaginativos, a fin de que el niño pueda imitar personajes y actividades cotidianas y sociales, pero que en los recursos materiales utilizados también tenga la oportunidad de imitar en todas sus facetas simbólicas, personajes y situaciones fantásticas sean éstas sociales o individuales.

Hasta el momento, se puede afirmar que los recursos materiales, tanto objetos como juguetes son mayormente de origen comercial, los que tienden a favorecer la imitación de roles cotidianos y tradicionales como coches, muñecas, cocinas, médicos, etc., y sobra decir que la mayoría de los mismos mutilan la imaginación y creatividad, condicionando y predefiniendo los juegos que el niño puede desarrollar en la actividad lúdica simbólica.

4. Relación del sistema simbólico y la utilización de los medios y las nuevas tecnologías en el proceso educativo.

Anteriormente se han mencionado las capacidades que el juego simbólico favorece en el niño, las que influirán y determinarán definitivamente el desarrollo de la inteligencia del individuo.

Son precisamente dichas capacidades las que intervienen a la hora en que alumnos y maestros seleccionan, clasifican y utilizan los medios, especialmente las nuevas tecnologías, por lo que el sistema simbólico se convierte en un criterio al escoger, dotar y usar medios materiales y tecnológicos en la educación de los alumnos de niveles superiores.

Las relaciones entre los elementos simbólicos, los tipos de información, el desarrollo de facultades y las aptitudes de los alumnos, se establecen en el ser humano en forma de espiral, de tal manera que son los elementos simbólicos los que permiten el desenvolvimiento de aptitudes que capacitarán al alumno para la búsqueda de información. Los niveles de procesamiento profundo y consciente dan como resultado la realización de más elaboraciones mentales por parte del sujeto, durante las cuales el esfuerzo cognitivo es mayor para el procesamiento de estímulos, por lo tanto se da un mayor aprendizaje y un recuerdo del estímulo presentado. De este planteamiento se puede afirmar que es tan importante lo que el alumno haga con el material como el material mismo.

Referente a ello, Salomon (1981) reafirma que la manipulación o utilización de un medio material durante una tarea o actividad requiere de la inversión de esfuerzos mentales, los que están condicionados por diferentes variables como pueden ser:

- el número de operaciones mentales que se hagan;
- el hecho de que no son automáticas;
- la percepción que el alumno tiene del medio material empleado y de la tarea;
- la motivación externa e interna;
- la necesidad e interés de alcanzar la tarea;
- los niveles de curiosidad y ansiedad;
- el papel desempeñado por el contexto y
- la experiencia del sujeto en la deco-dificación de los sistemas simbólicos utilizados por los medios.

Luchi (1983) manifiesta que además los medios a utilizar deben contener características físicas que psicológicamente permitan al educando la percepción cognitiva en lo que respecta a aspectos de representación icó-nico-simbólica.

El desarrollo del sistema simbólico que alcance el individuo en la primera infancia reviste tal importancia que cualquiera de los medios a utilizar durante la formación del sujeto requerirán del uso de símbolos y signos, los cuales jugarán un papel determinante a la hora de percibir, recibir, procesar, internalizar y exteriorizar la información. Tal actividad mental en la ejecución de una tarea, o adquisición de un aprendizaje o conducta nueva, influirá en el rendimiento, éxito o fracaso académico y/o profesional del ser humano.

¿De qué manera podemos estimular la adquisición de la capacidad simbólica desde edades tempranas en el ser humano? A esta interrogante podemos responder, que los recursos lúdicos manipulados por el niño en el juego simbólico se constituyen como factor importante mediante el cual el niño adquiere dicha capacidad, por lo tanto es responsabilidad de todo educador proporcionar al pequeño objetos de elaboración sencilla y poco estructurada, a fin de que los mismos puedan ser transformados mediante la imaginación y creatividad infantil y que den lugar a nuevas representaciones e imitaciones, de tal manera que el papel de los mismos sea definido por el pequeño.

Los recursos lúdicos convencionales y clásicos que el niño utiliza durante el desarrollo de este tipo de juego son generalmente muñecas, coches, etc., los que pueden ser de carácter estructurado o poco estructurado, artesanal o comercial. Sin embargo, existen actualmente nuevos recursos lúdicos que de alguna manera varían y diversifican el juego simbólico. Estos juegos proponen la simulación de situaciones propias de la vida real y que muchas veces no se pueden representar mediante los objetos convencionales que el niño utiliza. Nos referimos a los videojuegos o juegos multimedia, que se han convertido en medios que acercan al niño a las nuevas tecnologías que regirán en el próximo siglo.

Ahora bien, ¿qué se puede entender por las nuevas tecnologías?. Son, entre otros, recursos mediante los cuales el sujeto adquiere, utiliza y procesa información que finalmente interviene en su formación integral. Vídeos, ordenadores, discos compactos son, entre otros recursos materiales que actualmente componen las nuevas tecnologías y que requieren por parte del individuo la utilización en pleno de su capacidad simbólica, por lo tanto, es hora de analizar y considerar las medidas que se pueden tomar para favorecer en el educando el aprovechamiento y la utilización de estos recursos.

La conveniencia de introducir durante el juego simbólico recursos materiales relacionados con las nuevas tecnologías es un tema aún por desarrollarse. Sin embargo, la llegada de un nuevo siglo marcado por las nuevas tecnologías, hacen que surja la necesidad de acelerar el acercamiento del niño con estos medios, a fin de que se preparen para el futuro tecnológico del que muchos resisten formar parte.

Justificándose en lo anterior, es importante tomar en cuenta que los recursos materiales sobre los cuales el niño desarrolla actividades lúdicas simbólicas deben, además de fomentar los roles sociales, las imitaciones y representaciones cotidianas, involucrar al niño en nuevas experiencias de tal manera que su capacidad simbólica se enriquezca y estimule. Actividades lúdicas en las que el niño se enfrente a nuevos retos, experiencias, emociones y sensaciones, mediante la ejecución de juegos simbólicos en los que se manipulen recursos materiales no cotidianos permitirán la internalización de su yo, la interrelación con el medio y la aceptación de su contexto y de los objetos que lo componen. Adicionalmente, dichos medios favorecerán la resolución de problemas y conflictos que posteriormente tendrá en la realidad de la cual formará parte.

Juegos electrónicos, juegos de ordenador, juegos de simulación son recursos materiales que serán mediadores adecuados a través de los cuáles el niño puede desarrollar capacidades, habilidades y conductas simbólicas. Dichos recursos permitirán al niño exteriorizar su sentir y pensar mediante nuevos juegos simbólicos, además de proyectar sobre los mismos deseos contenidos, experiencias y vivencias pasadas, anticipación a nuevos acontecimientos sin menoscabar la creatividad e imaginación, lo que sin duda estimulará las diferentes áreas de desarrollo y lo preparará para introducirse a la era de las nuevas tecnologías.

5. A manera de resumen.

Sin embargo, lo anterior es una teoría por ahora sin comprobar, por lo que se sugiere el estudio y la investigación en el sector educación, especialmente en la educación infantil, de los recursos materiales que se introducen en el aula, a fin de incluir rincones, espacios o recursos, que permitan al pequeño contactar con objetos y juguetes electrónicos, virtuales y tecnológicos que ofrezcan la oportunidad de participar en actividades simbólicas grupales o individuales que den lugar al máximo desarrollo del sistema simbólico y por tanto que conduzcan al individuo a la potenciación de sus habilidades, destrezas, aptitudes y conductas.

Referencias bibliográficas.

ARTIGA, C. (1990). **El Material Escolar. Parvulari y Cicle Inicial**. Barcelona, EUMO.

CABERO, J. (1990). **Análisis de Medios de enseñanza**, Sevilla, ALFAR.

COLOM, A.; SUREDA, J.; SALINAS, J. (1988). **Tecnología y Medios Educativos**. Madrid, Kapeluz.

Conferencias Varias. (1999). En **II Jornadas Desafíos del Juguete en el Siglo XXI**. Valencia.

ESTALLO, J. A. (1995). **Videojuegos. Juicios y Prejuicios**, Barcelona, Planeta.

ETXEBERRIA, F. (1999). **Videojuegos y educación**. VI Congreso Nacional de Ludotecas.Valencia.

GARON, D., FILION, R., DOUCET, M. (1996). **El Sistema ESAR. Un método de análisis psicológico de los juguetes**, Alicante, AIJU.

LUCHI, F. (1983). Pour une taxonomie des medias didactiques. Grilles dynamiques pour des critères de choix. **Cahiers de Communi-cation Audiovisuelle**.

PIAGET, J.(1961). **La Formación del Símbolo en el niño**, México, Fondo de Cultura Económica.

SALOMON, G. (1981). **Communication y Education: an interaccional approach**. Angeles, Sage.

SÁNCHEZ, F. (1999). **Estilo de vida y valores de los niños en torno a los videojuegos**». VI Congreso Nacional de Ludotecas.

VENGUER, L. (1993). **Actividades Inteligentes. Jugar en casa con nuestros hijos de edad preescolar**, Madrid, Visor.