



RINCÓN DE JUEGO SIMBÓLICO

.....♥.....

Un espacio para imaginar,
representar y comprender el mundo.



@amaxiadoabn

¿QUÉ ES EL JUEGO SIMBÓLICO?



Representar
situaciones
de la vida real.

Asumir
diferentes
roles.



Transformar
objetos e imaginar
nuevos usos.

Crear
historias
y situaciones.



Expresar
emociones y
experiencias.

Cuando juegan a ser otra persona,
también están aprendiendo a **comprender**
a los **demás** y a **sí mismos**.



¿QUÉ APRENDEMOS JUGANDO?



Lenguaje y
comunicación



Relaciones
sociales



Emociones



Pensamiento
y resolución de
problemas



Creatividad
e imaginación



Autonomía



Matemáticas
en situaciones
reales



Comprensión
del entorno



En el *juego simbólico*
caben muchos *aprendizajes* a la vez.



¿CÓMO CONSTRUIR EL RINCÓN?



1 Un espacio delimitado.



2 Materiales organizados.



3 Todo visible y accesible.



4 Un escenario reconocible.



5 Posibilidad de transformar el espacio.



6 Fácil de recoger.



No necesitamos una casita enorme.
Necesitamos un escenario que invite a jugar.



@amaxiadoabn



MATERIALES IMPRESCINDIBLES



Bolsos



Ropa y telas



Utensilios
de cocina



Cajas



Teléfonos
viejos



Tickets
y papeles



Cestas



Muñecos



Marionetas



Objetos
cotidianos



Material
médico de juego



Monedas



Bolígrafos



Llaves viejas



Y mucho
más...



Cuanto más **real** sea el material,
más **posibilidades** ofrece el juego.



@amaxiadoabn



EL JUEGO SIMBÓLICO A LOS 3 AÑOS



¿QUÉ BUSCAMOS?



Imitar acciones cotidianas.



Representar situaciones conocidas.



Empezar a asumir pequeños roles.



Utilizar objetos de manera simbólica.



Ampliar vocabulario.



Jugar cerca de otros y comenzar a compartir situaciones.



¿CÓMO DEBE SER?



Muy cercano



Sencillo



Conocido



Con pocos elementos



El juego simbólico a los 3 años es la puerta de entrada a la **imaginación** y al **lenguaje**.



3 AÑOS



PROPUESTAS PARA JUGAR



Preparamos la comida

Cocinamos como lo hacemos en casa.



Bañamos al bebé

Cuidamos y aseamos a nuestro bebé.



Vamos a comprar

Elegimos lo que necesitamos y lo llevamos.



Cuidamos a los pacientes

Exploramos y curamos a los que lo necesitan.



Llamamos por teléfono

Hablamos y contamos lo que queremos.



Limpiamos la casa

Mantenemos todo limpio y ordenado.



Ponemos la mesa

Preparamos todo para comer juntos.



Cuidamos a los animales

Les damos de comer y mucho cariño.

JUGAR A LO QUE VIVEN, LES AYUDA A **COMPRENDER EL MUNDO.**

EL JUEGO SIMBÓLICO A LOS 4 AÑOS

UN SALTO EN EL JUEGO



Más
roles



Más
lenguaje



Más
interacción



Más
imaginación

TRABAJAMOS:



Representar situaciones
más complejas.



Mantener
un personaje.



Crear
pequeños diálogos.



Cooperar
con otros.



Resolver situaciones
dentro del juego.



Introducir elementos
imaginarios.



Organizar el escenario
entre todos.



A los 4 años, el juego simbólico se convierte
en un **mundo compartido** lleno de historias.



@amaxiadoabn



4 AÑOS



PROPUESTAS PARA JUGAR



La tienda

Vendemos y compramos productos.



El restaurante

Cocinamos, servimos y atendemos a los clientes.



El hospital

Cuidamos a los pacientes y les ayudamos a mejorar.



El aeropuerto

Preparamos el viaje, facturamos y volamos muy lejos.



La peluquería

Cortamos, peinamos y cuidamos del cabello.



La escuela

Enseñamos, aprendemos y hacemos muchas actividades juntos.



La oficina de correos

Enviamos cartas y paquetes a diferentes lugares.



El camping

Montamos la tienda, cocinamos al aire libre y disfrutamos de la naturaleza.



SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DENTRO DEL JUEGO



En el juego simbólico aparecen retos que nos hacen pensar, hablar y buscar soluciones juntos.



"Se han acabado las manzanas. ¿Qué hacemos?"



Hablamos



Pensamos juntos



Buscamos soluciones



@amaxiadoabn





EL JUEGO SIMBÓLICO A LOS 5 AÑOS



YA NO SOLO REPRESENTAN UNA SITUACIÓN.
PUEDEN **CREARLA, ORGANIZARLA Y TRANSFORMARLA.**



Crear historias.

Inventan tramas, personajes y escenarios.



Distribuir roles.

Eligen los personajes y acuerdan qué hará cada uno.



Mantener conversaciones.

Dialogan, negocian y se comunican durante el juego.



Resolver conflictos.

Buscan acuerdos y soluciones dentro del juego.



Planificar lo que necesitan.

Piensen, organizan y preparan antes de empezar a jugar.



Incorporar escritura funcional.

Hacen listas, carteles, recetas, notas, billetes, menús...



Utilizar matemáticas dentro del juego.

Cuentan, miden, comparan, compran, reparten, calculan...



Cambiar las condiciones y continuar jugando.

Transforman el juego, lo adaptan y siguen adelante.



EL JUEGO SIMBÓLICO A LOS 5 AÑOS ES...



Imaginación
sin límites



Colaboración
y respeto



Pensamiento
flexible



Empatía
y emociones



Aprendizaje
en acción



@amaxiadoabn





5 AÑOS



PROPUESTAS PARA JUGAR



El hotel

Recibimos huéspedes, organizamos reservas y atendemos sus necesidades.



La pizzería

Preparamos pizzas, tomamos pedidos y repartimos a domicilio.



La estación

Compramos billetes, esperamos el tren y viajamos a diferentes ciudades.



La redacción de noticias

Investigamos, escribimos noticias y las publicamos para todos.



El centro de salud

Atendemos pacientes, hacemos diagnósticos y cuidamos de su bienestar.



La obra

Planificamos, construimos y resolvemos los retos que surgen en la construcción.



Una agencia de viajes

Asesoramos a los viajeros, buscamos destinos y organizamos sus vacaciones.



Rodamos una película

Creamos el guion, elegimos los papeles y grabamos nuestra propia película.



JUGAMOS CON MISIÓN

“Ha llegado un cliente y tenemos que encontrar una solución.”

En el juego simbólico aparecen desafíos que nos invitan a pensar, acordar y actuar juntos.

Algunas ideas de misión:

- El huésped no encuentra su maleta.
- Se ha acabado un ingrediente importante.
- El tren se ha retrasado, ¿qué hacemos?
- Un paciente necesita nuestra ayuda urgente.
- Tenemos que preparar todo para la inauguración.



4 ESCENARIOS PARA CREAR



LA CASITA



¿Qué necesitamos?

- Cajas y cartón
- Telas
- Muñecos y accesorios
- Utensilios de cocina
- Mantas y cojines
- Teléfono viejo



EL SUPERMERCADO



¿Qué necesitamos?

- Cajas de alimentos vacías
- Cestas y carritos
- Envases y botellas
- Monedas o fichas
- Caja registradora
- Lista de la compra



EL CONSULTORIO MÉDICO



¿Qué necesitamos?

- Cajas y cartón
- Telas
- Muñecos
- Vendas y gasas
- Instrumentos de juguete
- Teléfono y recetas



EL RESTAURANTE



¿Qué necesitamos?

- Envases y recipientes
- Platos y vasos
- Menú de cartón
- Bandejas
- Mantel o telas
- Caja registradora



**NO NECESITAS COMPRARLO.
PUEDES CREARLO.**

Cajas + cartón + telas + envases + materiales del aula =
infinitas posibilidades de juego.





4 ESCENARIOS PARA CREAR HISTORIAS



LA PIZZERÍA



- Horno de cartón
- Tapones para toppings
- Cajas para ingredientes
- Cartas y pedidos de papel



LA ESTACIÓN DE TREN



- Cartón para taquilla
- Sillas como vagones
- Billetes de papel
- Cajas para maletas



LA OBRA



- Cajas para edificios
- Cascos de cartón
- Bloques como materiales
- Cinta para delimitar



EL RODAJE DE UNA PELÍCULA



- Caja grande como cámara
- Telas para vestuario
- Cartón para la claqueta
- Sillas como escenario



**NO NECESITAS COMPRARLO.
PUEDES CREARLO.**

Cajas + cartón + telas + envases + materiales del aula =
infinitas posibilidades de juego.





OTROS RINCONES QUE PODEMOS CREAR



LA FLORISTERÍA



¿Qué necesitamos?

- Plantas naturales o artificiales
- Cestas y bolsas de papel
- Macetas y recipientes
- Etiquetas y precios
- Cajas y estanterías
- Monedas y caja registradora



EL HOTEL



¿Qué necesitamos?

- Mostrador (caja grande)
- Llaves de cartón
- Maletas y bolsos
- Teléfono y campana
- Registro de huéspedes
- Ropa de cama y toallas
- Carrito de limpieza



LA RADIO



¿Qué necesitamos?

- Micrófonos (tubos y tapones)
- Auriculares
- Mesa de grabación (caja)
- Guiones y hojas
- Carteles y luces
- Teléfono
- Cajas como mesa de sonido
- Disfraces y accesorios



BOMBEROS



¿Qué necesitamos?

- Cajas para el camión
- Cascos de cartón
- Botellas como extintores
- Teléfono y walkie-talkies
- Cinta para delimitar
- Chalecos o disfraces
- Planos y listas de misiones
- Conos y señales



**NO NECESITAS COMPRARLO.
PUEDES CREARLO.**



Cajas + cartón + telas + envases + materiales del aula =
infinitas posibilidades de juego.



4 ESCENARIOS PARA IMAGINAR



EL AEROPUERTO

¿Qué necesitamos?

- Sillas para los asientos
- Cajas para el mostrador
- Folios para billetes
- Pinzas para tarjetas
- Pizarra para panel de vuelos
- Maletas, mochilas, cajas



LA PELUQUERÍA

¿Qué necesitamos?

- Espejos
- Cajas para mostradores
- Telas para capas
- Envases para productos
- Cepillos y peines
- Folios para precios



LA ESCUELA

¿Qué necesitamos?

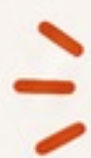
- Mesas y sillas
- Cajas para la mesa del profe
- Pizarra
- Folios y cuadernos
- Lápices y rotuladores
- Organizadores y cajas



EL CAMPING

¿Qué necesitamos?

- Telas para la tienda
- Cajas y cartón para carteles
- Envases para utensilios
- Cojines y mantas
- Palos y cuerdas
- Plantas y elementos naturales



**NO NECESITAS COMPRARLO.
PUEDES CREARLO.**



Cajas + cartón + telas + envases + materiales del aula =
infinitas posibilidades de juego.



OBJETOS ABIERTOS, JUEGO INFINITO



UNA CAJA



CAMA



COCHE



MOSTRADOR



CUNA



UNA TELA



MANTA



CAPA



MANTEL



DISFRAZ



UNA CUCHARA



UTENSILIO



TERMÓMETRO



MICRÓFONO



CUCHARA MÁGICA



UNA LIBRETA



RECETA



LISTA



MENÚ



BILLETE

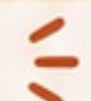


Cuando un objeto puede convertirse
en muchas cosas,
la imaginación toma el mando.



Mi dirección

@amaxiadoabn





DEL JUEGO A LOS APRENDIZAJES



LENGUAJE:

conversar,
narrar,
ampliar
vocabulario.



Hablan,
preguntan,
responden,
cuentan historias,
inventan diálogos...

1
2
3

MATEMÁTICAS:

contar,
repartir,
pagar,
medir.



Contar
objetos,
repartir,
comparar,
medir,
sumar,
pagar...



ESCRITURA:

listas,
recetas,
tickets,
carteles.



Escriben
lo que
necesitan,
lo que venden,
lo que
ofrecen...



EMOCIONES:

expresar,
negociar,
ponerse en el
lugar del otro.



Expresan
lo que sienten,
escuchan,
negocian,
comprenden,
cuidan...



SOCIAL:

cooperar,
esperar,
acordar roles.



Cooperan,
esperan
su turno,
acuerdan
normas,
disfrutan
juntos...

Cada uno
tiene un rol

Se ayudan
y colaboran

Respetan
turnos

Toman
decisiones
juntos

Disfrutan
del juego
en equipo



EL JUEGO SIMBÓLICO ES **APRENDIZAJE EN ACCIÓN.**
Cuando juegan, están creciendo.



Mi dirección

@amaxiadoabn





≡ CHECKLIST ≡

¿ESTÁ PREPARADO MI RINCÓN?

☐

Materiales accesibles.

☐

Objetos variados y abiertos.

☐

Situaciones cercanas a su realidad.

☐

Espacio delimitado.

☐

Posibilidad de transformar el escenario.

☐

Diferentes roles posibles.

☐

Materiales para varios niños.

☐

Tiempo suficiente para jugar.

☐

Posibilidad de jugar de forma autónoma.

☐

El juego es el protagonista.



REVISA, OBSERVA Y AJUSTA.
CADA PEQUEÑO DETALLE HACE
GRANDES JUGADORES.



≡ Mi dirección ≡

@amaxiadoabn





JUGAR NO ES "SOLO JUGAR".



Es **imaginar**, comunicar, negociar,
crear, resolver, **sentir** y comprender
el mundo.



Prepara
un escenario.



Abre
posibilidades.



Deja
que jueguen.



@amaxiadoabn

