

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/364816777>

El juego simbólico en niños con autismo: características e intervención

Chapter · August 2022

CITATIONS

0

READS

4,016

1 author:



[Marta Castillo Segura](#)

Catholic University of Ávila

20 PUBLICATIONS 1 CITATION

SEE PROFILE

EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS CON AUTISMO: CARACTERÍSTICAS E INTERVENCIÓN

MARTA CASTILLO SEGURA
Universidad Católica Santa Teresa de Jesús de Ávila

1. INTRODUCCIÓN

El autismo es “una alteración en el neurodesarrollo en la que se compromete el desarrollo comunicativo, emocional y simbólico del niño, así como la capacidad de establecer relaciones con el adulto y los objetos” (González-Moreno, 2018, p. 365).

Además, por un lado, se observan dificultades en la recepción y expresión del lenguaje verbal relativo al código pragmático y semántico y, por otro lado, en la comunicación no verbal. Todo ello, da lugar a dificultades en la habilidad afectiva.

Pero uno de los aspectos que más atención merece, además de los descritos con anterioridad, es el *juego simbólico*, ya que ejerce un papel muy importante en el desarrollo del niño con autismo. Esto se debe a que las características propias de este trastorno no permiten desarrollarlo con normalidad, como lo harían otros niños neurotípicos.

A raíz de esto, a lo largo de los años, se han ido desarrollando diferentes tipos de intervención en los que, mediante acciones lúdicas, se potencie el juego simbólico y, por ende, las habilidades sociales.

Estas mejoras se pueden lograr gracias a la intervención guiada de adultos entrenados (padres, monitores o terapeutas) y mediante el empleo de estrategias centradas en la mediación entre iguales (García-Gómez et al., 2020).

Por todo ello, el objetivo de este trabajo será conocer cómo es el juego simbólico en alumnos con autismo y cómo se debe intervenir para mejorar esta habilidad.

2. MÉTODO

El presente análisis documental se basa en una búsqueda bibliográfica y consulta de artículos y tesis doctorales con el fin de encontrar una respuesta a la siguiente pregunta: *¿Cómo es el juego simbólico en niños con autismo y cómo debemos intervenir en él para mejorar esta habilidad?*

Los criterios de inclusión aplicados fueron el *idioma, año de publicación y tipo de trabajo*. Por lo tanto, se seleccionaron artículos y tesis doctorales de tipo cualitativo, cuantitativo y de revisión en español entre los años 2000 y 2020.

La búsqueda se realizó en las bases de datos Dialnet, Web of Science y Scopus. Se emplearon varios criterios de búsqueda, es decir, palabras clave como *juego simbólico – autismo – intervención en juego simbólico*. En un primer momento, la búsqueda fue la combinación de *juego simbólico* y *autismo*, obteniendo un total de 119.922 resultados. Posteriormente, la búsqueda fue *intervención en juego simbólico*, obteniendo un total de 114.897 resultados. Ambos, hacen referencia a la búsqueda en todas las bases de datos anteriormente mencionadas.

Al obtener gran cantidad de documentos se procedió a seleccionar aquellos que versaran únicamente, por un lado, del juego simbólico en niños con autismo y, por otro lado, de la intervención en juego simbólico. Además, se descartaron los documentos duplicados.

Gracias a esta criba se obtuvieron 70 documentos, de los cuales, se excluyeron 16 por no disponer del texto completo. De esta manera, se procedió a analizar un total de 54 documentos, los cuales, fueron leídos, para su posterior análisis.

Dicho análisis partió de la extracción de los siguientes datos: (1) autores, (2) año de publicación, (3) tipo de estudio, (4) tipo de texto, (5)

tema central, (6) participantes, (7) técnicas e instrumentos, (8) objetivos y (9) resultados.

3. RESULTADOS

3.1. ¿QUÉ ES EL AUTISMO?

Para identificar y diagnosticar a un niño con autismo es necesario tener en cuenta los criterios establecidos por el DSM-V (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales) y CIE-11 (Clasificación Internacional de Enfermedades) (véase Tabla 1).

Para ello, además, debemos conocer qué categorías podemos encontrar dentro del término Trastorno del Espectro Autista (en adelante TEA). DSM-V y CIE-11 coinciden en incluir dentro de éste el Autismo, Síndrome de Asperger, Trastorno Desintegrativo Infantil y otros Trastornos Generalizados del Desarrollo no Especificados.

Pero debemos también tener presente que causa el autismo. Para Cortez y Contreras (2007) son los cromosomas 2q, 7q, 16p y 19p, entre otros.

Por otro lado, para poder intervenir adecuadamente con estos niños es necesaria una detección temprana ya que, actualmente, un pequeño porcentaje de niños con TEA son derivados a centros especializados antes de los tres años, originando un retraso entre 13 y 60 meses (Cortez & Contreras, 2007).

Para ello es aconsejable conocer cuáles son los criterios de detección aplicables desde los 18 meses de edad (véase Tabla 2).

3.2. EL JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico surge en la etapa preoperacional, es decir, entre los dos y siete años. Éste permite al niño desarrollarse cognitivamente ya que le da la posibilidad de emplear objetos, acciones y palabras en lugar de otros objetos simulando la situación de la vida real, pasando de lo real a lo simbólico (Carrasco, 2017; Henao & Rodríguez, 2018; Hernández & Camacho, 2020; Muñoz & Valbuena, 2012). Tabla 1

Tabla 1. Criterios diagnósticos reflejados en el DSM-5 y CIE-11

DSM-V	CIE-11
Déficits persistentes en comunicación e interacción sociales en múltiples contextos. Los síntomas son los siguientes: Déficits en reciprocidad socioemocional. Déficits en conductas comunicativas no verbales usadas en la interacción social. Déficits para desarrollar, mantener y comprender relaciones	Déficit persistente y no apropiado a la edad y nivel de desarrollo intelectual para sostener comunicación social e interacción recíproca.
Patrones repetitivos y restringidos de conductas, actividades e intereses. Deben manifestar, al menos, dos de los siguientes síntomas (en el presente o pasado): Movimientos motores, uso de objetos o habla estereotipados o repetitivos. Insistencia en la igualdad, adherencia inflexible a rutinas o patrones de comportamiento verbal y no verbal ritualizado. Intereses altamente restringidos, obsesivos, que son anormales por su intensidad o su foco. Hiper o hiporreactividad sensorial o interés inusual en aspectos sensoriales del entorno.	Patrones de comportamiento e intereses restrictivos, repetitivos e inflexibles o actividades que son claramente atípicas o excesivas para la edad del individuo, su género y contexto sociocultural.
Síntomas presentes en el periodo de desarrollo temprano.	El inicio es en la etapa temprana del desarrollo, típicamente en la niñez o infancia temprana. Los síntomas y signos pueden no estar claramente evidentes sino hasta más tardíamente cuando las demandas sociales exceden a las capacidades.
Los síntomas causan alteraciones clínicamente significativas a nivel social, ocupacional o de otra índole que afecte al funcionamiento actual.	Los signos-síntomas son suficientemente severos para producir disfunción importante en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes para el funcionamiento del individuo. Muchos individuos con TEA son capaces de funcionar adecuadamente en diferentes contextos con esfuerzo, de manera que pueden no resultar evidentes sus manifestaciones o conductas a otros.
Las alteraciones no se explican mejor por la presencia de una discapacidad intelectual (trastorno del desarrollo intelectual) o un retraso global del desarrollo.	
NOTA: las personas con diagnóstico de autismo del DSM-IV deberían recibir diagnóstico de TEA. Aquellos con déficits en la comunicación social, que no alcanzan los criterios de TEA, debería ser evaluados para considerar el trastorno de comunicación social (pragmática). Especificar si: Con o sin deficiencia intelectual. Con o sin deficiencia de lenguaje. Asociado a condición médica/genética conocida/factores ambientales. Con catatonia.	

NOTA: Elaboración propia.

Tabla 2. Criterios de detección temprana aplicables a niños entre los 18 y 36 meses según Rivière

Indicadores de autismo típicos de la etapa de 18-36 meses, según Rivière
Sordera aparentemente paradójica. Falta de respuesta a llamadas e indicaciones. No comparte “focos de atención” con la mirada. Tiende a no mirar a los ojos. No mira a los adultos vinculados para comprender situaciones que le interesan o extrañan. No mira lo que hacen las personas. No suele mirar a las personas. Presenta juego repetitivo o rituales de ordenar. Se resiste a cambios de ropa, alimentación, itinerarios o situaciones. Se altera mucho en situaciones inesperadas o que no anticipa. Las novedades le disgustan. Atiende obsesivamente, una y otra vez, a las mismas películas de vídeo. Coge rabietas en situaciones de cambio. Carece de lenguaje o, si lo tiene, lo emplea de forma ecológica o poco funcional. Resulta difícil “compartir acciones” con él. No señala con el dedo índice para compartir experiencias (protodeclarativos). Frecuentemente “pasa por” las personas como si no estuvieran. Parece que no comprende o que comprende “selectivamente” sólo lo que le interesa. Pide cosas, situaciones o acciones, llevando de la mano. No suele iniciar las interacciones con los adultos. Para comunicarse con él, hay que “saltar un muro”, es decir, ponerse frente a frente y producir gestos claros y directivos. Tiende a ignorar completamente a los niños de su edad. No “juega con” otros niños. No realiza juego de ficción: no representa con objetos o sin ellos situaciones, acciones, episodios, etc. No da la impresión de “complicidad interna” con las personas que lo rodean, aunque tenga afecto por ellas.

NOTA: “Diagnóstico precoz de los trastornos del espectro autista en edad temprana (18-36 meses”, por M., Cortez y M. M. Contreras, 2007, *Archivos argentinos de Pediatría*, 105(5), 418–426.

Por otro lado, el juego simbólico, como afirma Carrasco (2017), permite, en el niño, mejorar su habilidad lingüística y empática, afianzar sus representaciones mentales, canalizar sus preocupaciones, solucionar sus conflictos y ampliar la comprensión que tiene de él mismo al adquirir un rol que tras el juego abandonará, entre otros (véase Tabla 3).

Piaget entendía que cuanto mayor complejidad adquiriera el juego simbólico de un niño, mayor capacidad cognitiva tendría. En cambio, Vygotsky lo entendía como una transferencia del significado, es decir, el niño dará significado al objeto que emplea por el contexto y no por lo

que representa en la realidad. Además, “el niño satisface imaginariamente los deseos insatisfechos mediante la representación o reproducción del mundo a su medida” (Muñoz & Valbuena, 2012, p. 11)

3.2.1. Etapas del juego simbólico

Salas (2014) propone cinco etapas en el juego simbólico. La primera de ellas, denominada *dibujo infantil*, surge a los dos años y medio y permite al niño expresar cómo se siente y qué piensa, además de representar la realidad y/o ideas abstractas. Por lo tanto, se puede afirmar que el dibujo permite elaborar la representación mental.

La segunda etapa, denominada *imagen mental*, consiste en imitar las experiencias que ha vivido. Para ello, necesita recordar lo observado para poder representarlo mediante el juego simbólico.

La tercera etapa, denominada *asimilación*, consiste en relacionar las ideas aprendidas a las nuevas para entenderlas y, de esta manera, traspasar los nuevos conocimientos a los esquemas mentales.

La cuarta etapa, denominada *acomodación*, permite transformar los esquemas mentales en función del contexto en el que se encuentre.

Por último, la quinta etapa, denominada *equilibrio*, consiste en adaptar las estructuras internas de pensamiento y el contexto en el que se encuentre.

Tabla 3. Beneficios del juego simbólico en el niño de 3 a 4 años

Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias. Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño. Contribuye con su desarrollo emocional. Desarrolla su capacidad imaginativa. Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas. El juego va transformándose y asemejándose a la realidad. Los niños comprenden el sitio en el que se encuentran y todo lo que existe a su alrededor. Mejoran su capacidad de aprender y ponen en práctica nuevos conocimientos sobre lo que ven de la sociedad adulta. Comienzan a hablar y desarrollar su lenguaje, ya que van aprendiendo mientras repiten las palabras continuamente, repiten lo que escuchan de otras personas o de lo ya aprendido. Fomentan la autoestima y el autocontrol, proporciona confianza en uno mismo. Estimula la curiosidad.
--

NOTA: El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años, por A. C. Carrasco, 2017, Universidad Técnica de Ambato.

Estas etapas deben desarrollarse a través de la dimensión de integración, sustitución, descentración y planificación, como puede observarse en la Tabla 4.

3.2.2. ¿Cómo se relaciona el juego simbólico con el desarrollo social?

Carrasco (2017) llevó a cabo un estudio de tipo cualitativo y experimental en el que describe cómo es el desarrollo social de 30 niños entre tres y cuatro años.

Para ello, por un lado, empleó técnicas de observación, investigación y exploración y, por otro lado, aplicó la prueba *de Nelson Ortiz* que permite comprobar el desarrollo social.

Tabla 4. Dimensiones a través de las cuales se desarrolla el juego simbólico

Integración	Complejidad estructural del juego. Se comienza con acciones aisladas y simples. Se termina con combinaciones de secuencias.
Sustitución	Relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico. Se proporciona al objeto un concepto distinto de la función real.
Descentración	Acciones individuales realizadas por el niño que, finalmente, serán realizadas por otros participantes
Planificación	Preparación al juego.

NOTA: Adaptado de El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños de 3 a 5 años del centro infantil "Ejército #3" ubicado en la ciudad de Quito. Propuesta alternativa, por T. Salas, 2014, Universidad de las Fuerzas Armadas.

La intervención consistió en realizar sesiones de 30 a 45 minutos donde se llevaban a cabo diversos juegos. Con ello, intentó comprobar si estos influyen en el desarrollo social.

Tras recolectar todos los datos llegó a la conclusión de que el juego simbólico permitió a los sujetos adaptarse a diferentes tipos de ocio dando lugar, por un lado, a una mejora en sus capacidades, valores y destrezas y, por otro lado, a descubrir los contextos en los que conviven.

Al llevarse a cabo diferentes tipos de juego simbólico permitió a los niños ser más interactivos, sociales y capaces de desenvolverse por ellos mismos en su vida diaria.

3.3. EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS CON AUTISMO

El niño con autismo contará con un juego basado en su realidad, es decir, comprende e interactúa "con el entorno real, haciendo una aprehensión del otro que cumple el rol del doble en el borde" (Henao & Rodríguez, 2018, p. 29).

Hernández y Camacho (2020) llevaron a cabo un estudio sobre las emociones y el autismo a lo largo del año 2018. Tras el análisis pertinente de los resultados pudieron concluir que los niños con autismo no presentan juego simbólico, pero sí dificultad para identificar emociones faciales, baja empatía, altos niveles de impulsividad y un conocimiento

inferior de las emociones secundarias como el orgullo, la vergüenza y la culpa, entre otros.

García-Gómez et al. (2020) realizaron una investigación experimental a lo largo de los meses de noviembre de 2017 y marzo de 2018, cuyo objetivo principal era evaluar el impacto de la intervención en juego simbólico y social. Esta intervención fue llevada a cabo por adultos y compañeros de niños con autismo entre los 7 y 11 años en el patio del recreo.

Para ello, recurrieron al cuestionario observacional y a una entrevista semiestructurada dirigida a profesionales y padres.

Tras la recogida y análisis de los datos pudieron concluir que las relaciones que los niños con autismo establecen tanto con sus compañeros como con sus profesores permiten mejorar el juego social. Aunque, únicamente con los profesores, aumentó la práctica del juego simbólico.

Con esto, pudieron concluir que para evitar que estos niños se aislen durante el tiempo de recreo escolar es necesario que interactúen con compañeros y profesores.

3.3.1. El papel del juego en la construcción del lenguaje simbólico en niños con autismo

Henao y Rodríguez (2008) llevaron a cabo un estudio cualitativo y de caso único cuyo objetivo era esclarecer cómo el juego permite desarrollar el lenguaje simbólico en un niño de siete años con autismo.

La información fue obtenida mediante: (a) la lectura de los informes elaborados tras la evaluación psicopedagógica, (b) entrevista semiestructurada a padres, (c) observación participante del niño en la escuela y fuera de ésta, (d) revisión de literatura sobre el juego, lenguaje simbólico y autismo y (e) anotaciones en el diario de campo.

Con ello, pudieron concluir que el juego es muy beneficioso para los niños con autismo ya que les permite contactar con el mundo exterior, mejorar su empatía, sentir emociones, volverse más afectuoso y social y aceptar más los cambios.

González-Moreno (2018) llevó a cabo un estudio experimental y genético con evaluación pretest y posttest. El objetivo que perseguía era conocer cómo es el desarrollo de las neoformaciones psicológicas, es decir, la función comunicativa, reguladora y mediatizadora del lenguaje durante el juego en un niño de cuatro años con autismo.

Tras el análisis exhaustivo de los datos pudo encontrar una relación causal entre la intencionalidad del adulto para jugar y el desarrollo psicológico del niño. Además, observó que no únicamente mejoró la función comunicativa, sino también la mediadora y reguladora. Por otro lado, encontró mejorías en la comprensión de emociones y en las habilidades sociales ya que era capaz de establecer vínculos, colaborar, expresarse y escuchar.

González-Moreno (2018) llevó a cabo otro estudio cuyo objetivo fue conocer el impacto que produce el juego en el desarrollo comunicativo, emocional y simbólico en un niño con autismo de tres años y seis meses. Aplicó una evaluación pretest y posttest y el método experimental formativo propuesto por Vygotsky.

La intervención consistió en trabajar el lenguaje comprensivo y expresivo, la iniciativa en la realización de acciones, la intersubjetividad, la expresión de emociones, el desarrollo de acciones objetales y el desarrollo de la función simbólica.

Tras la recogida de datos y su análisis pudo concluir que las formas de juego empleadas en la intervención afectaron de manera positiva en el desarrollo psicológico dando a entender que la intervención reflexiva con rasgos científicos es una estrategia adecuada a emplear.

Por otro lado, reportó mayor interacción del niño con la evaluadora, más contacto visual y participación y, por último, mayores niveles comunicativos, emocionales y simbólicos.

3.4. INTERVENCIÓN EN JUEGO SIMBÓLICO

3.4.1. Objetos y juguetes adecuados para aplicar en el juego simbólico de niños con autismo

El juego simbólico permite al niño desarrollar tanto habilidades de imitación como conductas cognitivas simbólicas. Por ello, es necesario identificar si el objeto que se le ofrece hará que lleve a cabo una actividad mental de alto o bajo nivel. Esto se debe a que la concepción que tenga el niño del objeto está condicionado al esfuerzo mental que realice (Licona, 2000).

Por lo tanto, es esencial que los objetos y juguetes no sean iguales a la realidad, pero que se asemejen a las “funciones, habilidades, conductas, destrezas y operaciones mentales que realice el niño” (Licona, 2000, p. 3).

3.4.2. ¿Cómo debe estructurarse el juego de un niño con autismo?

Como se ha descrito anteriormente, los niños con autismo no son capaces de interactuar en el juego, únicamente realizan continuamente las mismas acciones llegando a ser repetitivas. Por ello, es esencial estructurar de manera adecuada el juego.

Terpstra et al. (2014) ofrecen una secuencia a aplicar en el juego de niños con autismo y sus características (véase Tabla 5).

Tabla 5. Sugerencias para la secuencia instructiva del juego en personas con autismo propuestas por Terpstra et al. (2014).

Enseñanza de habilidades de juego aisladas	Seleccionar un juguete motivador. Observar a otros niños usando el juguete para establecer cuál es su uso adecuado. Dar el juguete al niño. Observar la interacción del niño con el juguete. Sugerir al niño la interacción con el juguete de un modo adecuado. Modelar la conducta deseada usando el juguete o pidiendo a otro niño que moldee el uso del juguete. Llevar a cabo una mayor guía si es necesario. Parar si el niño usa el juguete de modo adecuado. Proporcionar ayudas visuales o dirigir al niño mientras usa el juguete. Proporcionar guías físicas para mostrarle como se usa el juguete. Aplicar refuerzo positivo para reforzar las conductas de juego deseadas. Las ayudas se usarán de menor a mayor instrucción según sea necesario.
Juego sociodramático	Desarrollar una escena basada en una actividad o evento. Los niños de clase pueden servir como inspiración. Incluir papeles para todos los niños. El número óptimo de niños es tres o cuatro. Enseñar a todos los niños a desarrollar su conducta. Puede hacerse moldeando partes de la escena o con guías verbales. Asignar la escena y guiar a los niños si es necesario. Cuando los niños están más familiarizados con la escena es menor la intervención del adulto. Los niños comenzarán a desarrollar espontáneamente su papel. Incorporar variedad de escenas para evitar el aburrimiento y las conductas repetitivas.

Uso de los iguales como entradores y modelos	Determinar las preferencias y actividades que motivan al niño. Desarrollar juegos a partir de ellas en las que varios niños puedan participar. Partir de un contexto en el que los niños habitualmente jueguen en grupo. Utilizar un espacio de juego bien diseñado. Seleccionar cuidadosamente los materiales de juego. Usar un esquema o rutina. Formar grupos equilibrados. Basarse en la competencia del niño. Guiar la participación. Lograr una completa inmersión en el juego. Proporcionar instrucciones estructuradas para los compañeros ordinarios que se centre en la iniciación del juego y la respuesta adecuada a las acciones de los compañeros con autismo.
Instrucción en conductas pivote	Estar seguro de que el niño al que estamos instruyendo está prestando atención. Proporcionar elecciones que aumenten la motivación. Variar los juguetes de acuerdo con las preferencias del niño. Moldear la conducta social adecuada. Reforzar los intentos y aproximaciones. Fomentar la conversación. Extender la conversación. Establecer turnos durante el juego. Narrar o describir el juego que se está realizando. Enseñanza de la respuesta a claves múltiples, por ejemplo, propiedades de los objetos.

Nota: Martín, C. (2014). *Propuesta de intervención en el juego con personas con autismo en el aula de educación infantil*. Universidad de Valladolid.

Por otro lado, Cornago (2010) estructura el juego únicamente en tres fases: aproximación, juego estructurado y generalización. La primera de ellas, consiste en reconocer los intereses del niño; en la segunda, se diseñan las actividades que deben ser repetidas hasta que se afiancen tanto con adultos como con otros niños y; por último, la tercera, consiste en trasladar el juego a otros contextos y situaciones (Martín, 2014)

4. CONCLUSIONES

El presente trabajo tiene como objetivo principal conocer cómo es el juego simbólico en niños con autismo y cómo debemos intervenir en él para mejorar esta habilidad. Para ello, se realizó un análisis documental consultando artículos y tesis doctorales publicadas entre los años 2000 y 2020 y localizables en diversas bases de datos como Scopus, Dialnet y Web of Science.

Tras analizar los documentos elegidos se puede concluir que el juego simbólico es de gran relevancia en el desarrollo cognitivo y lingüístico. Además, permite el desarrollo de la empatía, el afianzamiento de sus representaciones mentales, la canalización de sus preocupaciones y solución de conflictos y la ampliación de la comprensión que tienen de ellos mismos, entre otros. Por último, les permite adaptarse a diversos contextos y a socializar.

Los niños con autismo presentan, por otro lado, dificultades para llevar a cabo el juego simbólico, pero se ha observado que cuanto mayor es la interacción con adultos y compañeros, mayores probabilidades tendrán de mejoría en su práctica.

Una vez que el niño con autismo realiza juego simbólico logrará aumentar los niveles emocionales y simbólicos, el contacto visual, la participación y la comunicación. Además, serán capaces de aceptar los cambios con mayor facilidad y mejorar la afectuosidad y sociabilidad.

Por todo ello, es imprescindible intervenir e insistir en desarrollar el juego simbólico en niños con autismo ya que lograrán mejorar las áreas más deficitarias como la sociabilidad, el contacto visual, la identificación de estados emocionales y la afectuosidad.

Actualmente, no existen suficientes estudios en territorio español donde se evalúe el juego simbólico en niños con autismo para poder afirmar con gran fiabilidad y validez que los datos obtenidos se puedan aplicar a la totalidad de los niños con este trastorno.

5. DISCUSIÓN

El autismo es una alteración del neurodesarrollo que afecta al desarrollo comunicativo, emocional y simbólico y a la habilidad para llevar a cabo relaciones con adultos y objetos. Para su diagnóstico hay que seguir los criterios establecidos por el DSM-V y CIE-11.

El juego simbólico es una habilidad esencial en los niños ya que les permite un desarrollo cognitivo y lingüístico óptimo, dando lugar al fomento de la empatía, afianzamiento de sus representaciones mentales, canalización de sus preocupaciones y solución de sus conflictos y ampliación de la comprensión que tiene de él mismo, entre otros. Además, gracias a él, pueden adaptarse con más facilidad a los diferentes tipos de ocio, ser más interactivos y sociales y ser más capaces para desenvolverse en su vida diaria.

En el concepto de *juego simbólico* existen diferentes concepciones procedentes de dos de los autores más conocidos en este tema. Piaget sostiene que, a mayor complejidad del juego simbólico, mayor capacidad cognitiva presenta el niño. En cambio, Vygotsky afirma que el juego simbólico consiste en que el niño da al objeto un significado en función del contexto y no el que le corresponde realmente.

Las etapas para llevar a cabo el juego simbólico son: (a) dibujo infantil, (b) imagen mental, (c) asimilación, (d) acomodación y (e) equilibrio. Éstas se desarrollan gracias a las dimensiones de integración, sustitución, descentralización y planificación.

Según García-Gómez et al. (2020), los niños con autismo tienen dificultades para llevar a cabo el juego simbólico ya que lo basan en su realidad, pero la interacción con sus compañeros y profesores le permiten aumentarlo.

González-Moreno (2018) indica que la puesta en práctica del juego simbólico permite aumentar el contacto visual, participación, comunicación y los niveles emocionales y simbólicos. En cambio, Henao y Rodríguez (2018) afirman que permite mejorar la capacidad de aceptar, con mayor grado, los cambios y una mayor afectuosidad y sociabilidad.

Para llevar a cabo el juego simbólico es necesario emplear objetos y/o juguetes que no sean idénticos a la realidad, pero que sean semejantes a las funciones, habilidades, conductas, destrezas y operaciones mentales del niño, como indica Licona (2000).

No solo es importante emplear objetos y/ juguetes adecuados, sino que, además, hay que aplicar el juego simbólico siguiendo una serie de fases. Terpstra et al. (2014) propone cuatro fases: enseñanza de habilidades de juego aisladas, juego sociodemocrático, uso de iguales como entrenadores y modelos e instrucción en conductas pivote. En cambio, Cornago (2010) propone tres: aproximación, juego estructurado y generalización.

Tras la finalización del trabajo permite observar que se han cumplido los objetivos planteados al inicio de este ya que se ha descrito cómo es el juego simbólico en niños con autismo y cómo debe ser la intervención para mejorar esta habilidad.

El presente trabajo permite conocer al profesorado en qué consiste el autismo y el juego simbólico y cómo éste afecta a la dimensión socio-emocional y conductual. Además, cuenta con los aspectos necesarios que se deben incluir en los diversos programas de potenciación del juego simbólico y que, a la vez, cuenten con la mejora de las dimensiones socioemocionales y conductuales, las cuales, brindan una mayor probabilidad de mejora.

6. REFERENCIAS

- American Psychiatric Association. (2018). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Carrasco, A. C. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años* [Universidad Técnica de Ambato].
- Cortez, M., & Contreras, M. M. (2007). Diagnóstico precoz de los trastornos del espectro autista en edad temprana (18-36 meses). *Archivos Argentinos de Pediatría*, 105(5), 418–426.
- García-Gómez, A., Gil, L., & Ambrosio, M. (2020). Intervenciones para mejorar el juego de los niños con autismo en el patio de recreo. *Estudios sobre educación*, 38, 253–278. <https://doi.org/10.15581/004.38.253-278>
- González-Moreno, C. X. (2018). Intervención en un niño con autismo mediante el juego. *Revista de la Facultad de Medicina*, 66(3), 365–374. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.62355>
- Henao, D., & Rodríguez, G. A. (2018). *El juego como construcción del lenguaje simbólico en un niño diagnosticado con espectro autista del Municipio de Sabaneta Antioquia*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Hernández, A., & Camacho, J. A. (2020). Emociones y Autismo: Respuesta educativa a sus necesidades. *Marzo 2020*, 13(26), 41–53.
- Licon, A. L. (2000). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*.
- Martín, C. (2014). *Propuesta de intervención en el juego con personas con autismo en el aula de educación infantil*. Universidad de Valladolid.
- Muñoz, L., & Valbuena, M. (2012). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social* [Universidad de Valladolid].
- O.M.S.: CIE-II. Trastornos Mentales y del Comportamiento. Décima Revisión de la Clasificación Internacional de las Enfermedades. Descripciones Clínicas y pautas para el diagnóstico. Organización Mundial de la Salud, Ginebra, 2022
- Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños de 3 a 5 años del centro infantil "Ejército #3" ubicado en la ciudad de Quito. Propuesta alternativa*. Universidad de las Fuerzas Armadas.