



Curso

La promoción del juego en el desarrollo infantil temprano y el aprendizaje

Unidad 1:

El juego y su importancia en el desarrollo infantil temprano

Sesión 2:

Condiciones y tipos de juego en los servicios educativos del ciclo I del nivel inicial

Morgan Niccolo Quero Gaime
Ministro de Educación del Perú

María Esther Cuadros Espinoza
Viceministra de Gestión Pedagógica

Eloy Alfredo Cantoral Licla
Dirección General de Desarrollo Docente

Ismael Enrique Mañuico Ángeles
Dirección de Formación Docente en Servicio

Nombre del material: La promoción del juego en el desarrollo infantil temprano y el aprendizaje
Año de publicación: 2024

Ministerio de Educación del Perú
Calle del Comercio 193, San Borja
Lima, Perú. Teléfono 615-5800
www.minedu.gob.pe

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción de este fascículo por cualquier medio, total o parcialmente, sin la correspondiente cita.

Unidad 1

El juego y su importancia en el desarrollo infantil temprano

Sesión 2

Condiciones y tipos de juego en los servicios educativos del ciclo I del nivel inicial**Reflexión de la práctica pedagógica**

Te invitamos a continuar leyendo el caso:

La semana siguiente, luego de la reunión con la directora, Ana recibió a los niños como todas las mañanas. Esta vez, colocó en una caja botellas de plástico llenas de agua, brillos y lentejuelas. Había observado que los niños se sienten atraídos por materiales distintos a los que suelen utilizar, por lo que decidió ponerlos a su alcance. Alicia, una niña de 20 meses de edad, tomó dos botellas. Después de manipularlas y agitarlas, comenzó a rodarlas. Se mostraba contenta y, al mirar a Ana y Angélica, les enseñó cómo se movían los brillos en el interior de las botellas. Angélica le preguntó: “¿Qué hay dentro de la botellita?”. Alicia respondió: “Agua”. Fredy, de 24 meses se acercó a Alicia, le mostró la botella y la agitó con fuerza. Ambos niños rodaron las botellas, pero no lograron hacerlas rodar más, ya que chocaban con otros materiales.



Ana también incluyó sogas gruesas y cajas vacías de diferentes tamaños. Fiorella, de 22 meses, intentó meterse en una de las cajas con cierta dificultad, mientras que Germán, de 26 meses, trató de empujarla como si fuera un automóvil, pero ambos chocaron con otras cajas. Ana buscaba que los niños se desenvuelvan de manera autónoma, ya que sabe que a esa edad son activos, aunque algunos permanecían sentados por largo tiempo. Roberto, de 24 meses, sacaba los animales y los colocaba en fila. Angélica observó que generalmente Roberto sacaba los objetos y los devolvía a su caja sin realizar otras actividades ni construir nada con ellos.

Rosario recogía los materiales que los niños dejaban con el fin de despejar el espacio, ya que cada día disponían todos los objetos en la sala. Tras visitar el aula, la directora solicitó a Ana y a las auxiliares reunirse para conversar sobre las condiciones y otros asuntos necesarios para promover el juego libre en los niños.

Reflexiona y responde

Desde el rol que desempeñas, responde las siguientes preguntas:

Desde tu rol docente

1. ¿Qué estrategias debería aplicar Ana para promover el juego libre en sus estudiantes?

2. ¿Qué criterios consideras fundamentales para promover el juego libre en tus estudiantes?

Desde tu rol directivo

1. ¿Qué necesidades pedagógicas identificas en Ana y en las auxiliares en relación con el juego y su impacto en el desarrollo y aprendizaje de sus estudiantes?

2. ¿Qué orientaciones brindarías a Ana y a las auxiliares para promover el juego libre en sus estudiantes?

Desde tu rol como auxiliar

1. ¿Qué deberían tomar en cuenta Angélica y Rosario para promover el juego en sus estudiantes?

2. ¿Qué tipos de juegos predominan en tu aula?

- Recordemos algunas nociones claves sobre el juego:



El juego es una acción espontánea, voluntaria, y placentera en la que el niño recrea, transforma y representa vivencias (Minedu, 2010, p. 13).

El juego es placer y expresión de lo que uno es y quiere ser; es la necesidad inconsciente de buscar la seguridad o sentirse seguro frente a la realidad, frente a los miedos y las angustias que lo obstaculizan. Es el “como si fuera real”, pero no lo es (Minedu, 2024, p. 23)



Comprensión de conocimientos y saberes

A modo de introducción, repasemos algunas características del juego abordadas en el curso *Desarrollo Infantil temprano desde los aportes de la neuroeducación*.



Aprendemos Juntos 2030. [Imma Marín]. (2018, 12 de diciembre). *El juego y su incomparable valor educativo Imma Marín* [Archivo de video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=WYf9r52Jhwg>

(Desde el inicio hasta el minuto 4:57)

1. Condiciones para el juego

La Convención sobre los Derechos del Niño (Unicef, 2006), en su artículo 31, refiere lo siguiente:

Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes (p. 23).

El derecho al juego impulsa el desarrollo de la capacidad lúdica, como lo menciona Imma Marín (2021), en su video *Jugar no es optativo*. Para que el juego se dé de manera adecuada, es necesario lo siguiente:

1. Espacios estimulantes y no estresantes. Por ejemplo, la naturaleza.
2. Tiempo de calidad.
3. Materiales desestructurados que sean el inicio de un juego.
4. Compañeros para socializar y compartir el juego.
5. Adultos dispuestos a sostener y facilitar el juego. Se necesita un adulto que facilite los espacios, tiempos y además pueda mantenerlos y enriquecerlos. Este adulto debe acoger los sentimientos que surjan en los niños para crear un clima adecuado, y facilitar los recursos necesarios para gestionar los posibles conflictos. Asimismo, es fundamental que respete los ritmos individuales de cada niño y adopte una actitud lúdica que pueda transmitir a los niños.
6. Respetar los ritmos, juegos, tiempos y maneras de jugar de cada niño. Para ello, es necesario desarrollar la actitud lúdica.

- Seguros, acorde a la edad de los niños y en cantidades suficientes



- Adecuados a la edad de los niños y en cantidades suficientes.



ESPACIO

MATERIALES

TIEMPO

INTERACCIONES
Acompañamiento



- Suficiente para desplegar las capacidades de los niños



- Adulto atento al juego de los niños para responder según intereses y necesidades
- Compañeros para socializar.

El docente y/o cuidador principal es a quien le corresponde generar las condiciones para que el juego de los niños pueda desplegarse en libertad, en la medida que:

Se **respeten** la iniciativa y las decisiones del niño.

Capacidad de acción



Se **permita** que sean dueños de su propia experiencia.

Control de la experiencia

Fuente: Unicef (2018)

Brooker & Woodhead (2013) afirman lo siguiente:

Aunque los niños sienten espontáneamente el deseo de jugar y tienden a buscar oportunidades para hacerlo inclusive en los ambientes menos favorables, el Comité sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas reconoce la necesidad de asegurar que se cumplan ciertas condiciones para que el derecho al juego se realice plenamente. Es indispensable que los niños se sientan libres de presiones perjudiciales, violencia, discriminación y peligros físicos. Precisan tiempo y espacios adecuados. Es imprescindible que cuenten con el acceso a ambientes naturales, a recursos materiales y al contacto con otros niños. También necesitan que los adultos clave que los rodean reconozcan la importancia del juego y la legitimidad de su exigencia, además de brindar su apoyo a los niños en las actividades lúdicas (p. 2).



Reflexiona y responde

¿Qué condiciones y tipos de juego caracterizan a un servicio educativo del ciclo I del nivel inicial?

A partir de la identificación de las características, necesidades e intereses de los niños, es posible organizar el espacio, seleccionar los materiales, establecer el tiempo y definir el tipo de acompañamiento adecuado para que los niños jueguen de manera autónoma y libre.

Al jugar, los niños se apropian del espacio y el tiempo para habitarlo y transitarlo de manera particular; su capacidad de adaptación y flexibilidad permiten que respondan a sus necesidades, deseos y preferencias. Por ello, la esencia misma del juego constituye una expresión de la experiencia subjetiva de los niños (Medina, 2013, como se citó en Muñoz & Almonacid, p. 165).



1.1. Espacios educativos

Nuestros niños viven en una época de agendas ocupadas y altas expectativas de logros; debemos cuidar de brindarles el tiempo y el espacio para que descubran la alegría y los beneficios del juego libre (Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia, 2011).

Diseño de un espacio educativo

a. Aspectos claves

Según la guía de espacios educativos (Minedu, 2013), para construir y acondicionar adecuadamente los espacios educativos destinados a la atención infantil, es necesario considerar los siguientes aspectos:

Procesos de crecimiento y desarrollo del niño.

Se debe entender que los niños siguen una progresión en sus itinerarios madurativos, en tamaño, acciones, desplazamientos, iniciativas, adaptación al entorno, etc. (Minedu, 2013, p. 20).



En el desarrollo motor del niño, por ejemplo, existe una progresión espacial que avanza de la horizontalidad a la verticalidad. Al nacer, el niño permanece en posición horizontal, y a medida que crece y se desarrolla, adquiere posturas intermedias que finalmente lo llevan a la verticalidad. El espacio debe crecer con el niño en este proceso, como se aprecia en la imagen (Minedu, 2013, p. 20).



Es fundamental considerar que, aunque el desarrollo infantil es progresivo no sigue una línea recta, sino que avanza en forma de espiral, con idas y vueltas. Este proceso parte de una organización biopsicosocial, que se va estructurando a partir de los **organizadores de desarrollo** (vínculo de apego, comunicación, exploración, equilibrio postural y orden simbólico). Estos organizadores requieren de un entorno afectivo, espacial y ambiental para su evolución (Minedu, 2013, p. 21).



El acondicionamiento de los espacios para niños menores de 3 años debe también enfocarse en facilitar la actividad autónoma y el juego libre (Minedu, 2013, p. 21).

Niños de 12 a 24 meses aproximadamente

Niños que reptan, gatean, suben y bajan. Interesados en alcanzar el equilibrio, se ponen de pie, caminan con apoyo o empiezan a caminar sin ayuda (Minedu, 2024, p. 34).

Niños de 23 a 36 meses aproximadamente

Niños que se desplazan con facilidad de diversas maneras: caminan, trotan, trepan y saltan (Minedu, 2024, p. 34).



Respeto por la integración arquitectura, naturaleza y cultura

Es necesario armonizar las normas vigentes de construcción de los espacios educativos con los principios fundamentales de la bioconstrucción, la arquitectura orgánica, antroposófica y ecológica, así como garantizar la integración entre arquitectura, naturaleza y cultura (Minedu, 2013, p. 22).



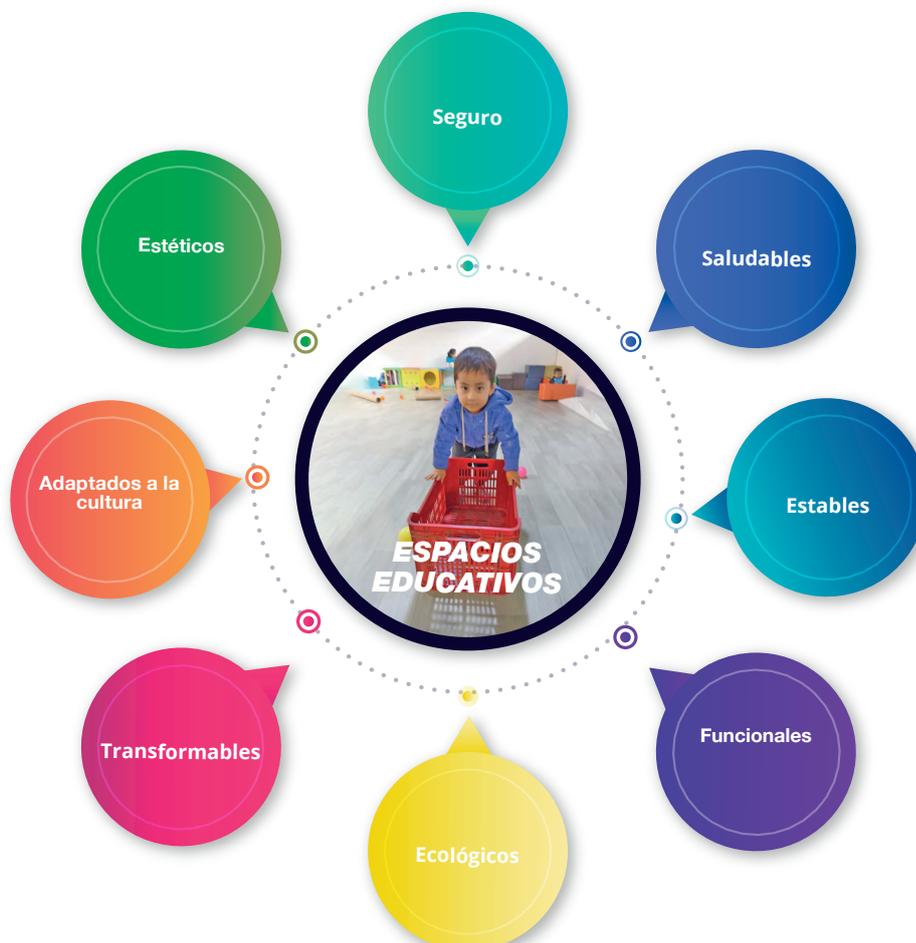
Funcionalidad de los espacios

Es clave en el acompañamiento del desarrollo infantil. Estos deben ser prácticos, operativo y adecuados tanto para los exteriores como los interiores a los diferentes momentos de la vida de los niños, como los cuidados infantiles, la actividad autónoma y el juego libre (Minedu, 2013, p. 22).



b. Características

Según el texto *Espacios educativos para niños de 0 a 3 años* (Minedu, 2013), los espacios educativos (interiores, intermedios y exteriores) deben cumplir con condiciones indispensables, en función del propósito de los servicios en cunas para niños menores de 3 años. Estos espacios, en primer lugar, deben ser amplios y seguros, además de favorecer el juego, la independencia, la interacción y la autonomía.



Seguros. Los espacios deben permitir que los niños exploren con libertad, sin exponerlos a riesgos que comprometan su seguridad física y emocional.

Saludables. Los espacios deben respetar los ritmos biológicos y garantizar el bienestar psicológico del niño:

- Aspectos biopsicológicos (sueño y vigilia)
- Prevención en temas de salud
- Proporción adecuada de personas para un ambiente equilibrado

Estables. Un espacio fijo proporciona estabilidad emocional, ya que el niño puede identificar con facilidad la ubicación del adulto y disfrutar de una organización espacial que no se altera abruptamente.

Funcionales. Los espacios deben permitir a los niños desplazarse con seguridad y autonomía, colocando a su alcance el mobiliario, los materiales y los accesorios para que puedan manejarlos y dominarlos de manera independiente.

Ecológicos. Los espacios deben ser respetuosos con el ambiente, contruidos con materiales que no afecten la salud del niño. Esto contribuye a un desarrollo natural y armónico tanto en el entorno como con el propio niño. Se sugiere que los espacios ecológicos promuevan un estilo de vida saludable.

Transformables. La propuesta consiste en acondicionar los espacios, en la dinámica cotidiana, para que respondan a las necesidades de exploración y transformación del niño. Aunque esto representa un reto arquitectónico, es fundamental para su desarrollo.

Adaptados a la cultura. Los espacios deben ofrecer al niño la oportunidad de crecer en un contexto que represente las costumbres y la cultura de su familia y comunidad. La identidad cultural afianza la identidad personal y genera un sentimiento de integración y de pertenencia.

Estéticos. No existe un único concepto de belleza, ya que este varía según las personas y grupos. La estética de los espacios en los que se desarrolla la vida está vinculada con la percepción de la belleza y el concepto de lo hermoso en cada cultura. Los niños tienen derecho a vivir en entornos agradables y sensorialmente estimulantes, en lugares diseñados con armonía tanto en sus partes como en su conjunto.

Fuente: Minedu (2013, pp. 27-36)

Asegurar que el suelo sea totalmente estable y, si es posible, cercar los espacios de tal manera que se puedan diferenciar de las áreas de cuidado.

Minedu (2013, p. 68).

A partir de esta información, te recomendamos consultar la guía *Espacios educativos para niños de 0 a 3 años* (Minedu, 2013), en la que te ofrecemos información más detallada sobre la organización de los espacios.

Sabías que:

Un espacio educativo significativo es un escenario de aprendizaje estructurado, retador y generador de múltiples experiencias para los niños que participan en él. Se trata de una situación o conjunto de situaciones relacionadas entre sí, que facilitan la construcción de un nuevo conocimiento y permiten desarrollar formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción con el mundo.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2009, p. 86)

Reflexiona y responde

Ahora que conoces las características que cumplen los espacios educativos en las cunas, te invitamos a observar tu aula y responder la siguiente pregunta:

Desde tu rol docente/auxiliar

- Elabora una relación de las características que cumplen actualmente los espacios del aula de tus estudiantes. ¿Qué característica aún falta? ¿Por qué?

Desde tu rol directivo

- Desde tu gestión, ¿qué puedes hacer para que se cumplan todas las características de los espacios educativos del aula de cuna?

1.2. Materiales educativos

Antes de presentar las consideraciones sobre los materiales, te invitamos a leer el siguiente fragmento:

Materiales, juego y desarrollo

Jugar es parte fundamental del desarrollo humano, de la alegría de vivir y del aprendizaje continuo. Jugar, al igual que crear y usar juguetes, requiere imaginación, conocimientos, habilidades y diversas capacidades.

Los juguetes potencian la fantasía, la creatividad, la exploración, el descubrimiento, la imaginación, la abstracción y la planificación. Además, promueven aprendizajes en el área cognitiva, el desarrollo de destrezas, actitudes y afectos y, en particular, en la adquisición y aplicación de valores. Son, sin duda, esenciales en la adquisición de competencias. Estos elementos resultan fundamentales para el desarrollo y aprendizaje de roles, constituyen mecanismos de socialización, medios de expresión de sueños y frustraciones, así como herramientas indispensables para el desarrollo psicomotor, tanto fino como grueso. Asimismo, facilitan la interacción del niño con sus padres, cuidadores y pares.



Dada la amplia cantidad de roles atribuidos a los juguetes, podría parecer necesario que un niño posea varios de ellos. No obstante, un exceso de juguetes podría, por su abundancia, disminuir desde la perspectiva infantil.

Es importante considerar que muchos tipos de juguetes fomentan más la competencia que la cooperación, y el individualismo más que el altruismo y la integración. Aunque estos últimos son deseables, la realidad muestra que con frecuencia se prioriza la competencia y el individualismo sobre la cooperación y la integración.

Zorrilla & Vargas (2008)

Reflexiona y responde

Según la lectura, ¿cuáles son los beneficios y las limitaciones de los juguetes?

Imma Marín responde la pregunta: ¿Qué características debe tener un juguete para considerarse educativo?



Aprendemos Juntos 2030. [BBVA]. (2018, 12 de diciembre). *Claves para regalar juguetes esta Navidad. Imma Marín* [Archivo de video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=NwgW01rlvs&t=5s>

Reflexiona y responde

Elabora una lista de las características que debe tener un juguete según Imma Marín.

Materiales educativos

Son definidos como recursos pedagógicos cuyo propósito es facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Utilizados correctamente, complementan y fortalecen la labor docente, lo que facilita la implementación del currículo desde un enfoque pedagógico que otorga protagonismo al estudiante en su proceso formativo. **Cualquier objeto puede convertirse en material educativo si cumple una función pedagógica, aun cuando no haya sido diseñado específicamente con ese fin.**

Algunos materiales apoyan el desarrollo de competencias a lo largo del tiempo, como los textos escolares, cuadernos de trabajo, bibliotecas escolares, materiales de psicomotricidad, etc. Otros permiten el desarrollo de capacidades específicas, con logros más inmediatos, como las letras móviles, ábacos, bloques lógicos, geoplanos, maquetas de ciencias, etc. (Minedu, s. f.).

Por ejemplo una pelota, aunque es un objeto común, puede transformarse en un recurso pedagógico cuando responde a un propósito y sentido determinado por el niño, y debe ser entregada solo cuando el niño logra desplazarse por sí mismo.

Respecto a los materiales estructurados y no estructurados, a continuación, presentamos un resumen del estudio *El material no estructurado en la práctica educativa dentro del primer ciclo de educación infantil: sus aplicaciones desde diferentes perspectivas metodológicas y su contribución al desarrollo de las capacidades infantiles. Estudio de caso en la Comunidad de Madrid*, elaborado por Rodrigo Moriche y Gómez Redondo (2023).

En el contexto educativo actual orientado hacia situaciones de aprendizaje, se destaca el uso del material no estructurado como una herramienta pedagógica de gran relevancia. Esta investigación se centra en su aplicación en una escuela infantil pública para niños de 0 a 3 años. A través de un enfoque metodológico basado en el estudio de casos, y mediante la observación, cuestionarios, entrevistas y revisión documental en un centro educativo innovador, se **demuestra que desde temprana edad es factible desarrollar capacidades a través de un enfoque centrado en el estudiante y basado en el juego libre.**



Los resultados resaltan cómo el material no estructurado contribuye al crecimiento integral de los niños en un entorno que fomenta la autonomía y la experimentación. Las conclusiones subrayan su versatilidad en la educación, su capacidad para abordar desafíos, su influencia en el desarrollo individual de los niños y su impacto sistémico en el proceso educativo. En resumen, esta investigación enfatiza el valor educativo del material no estructurado, ya que demuestra su adaptabilidad y su potencial para enriquecer el aprendizaje infantil a través del descubrimiento y la exploración.

Apuntes sobre el estudio

El material no estructurado, definido como aquel que no ha sido creado específicamente con un fin educativo o lúdico (Botas, 2008, como se citó en Oliveira & Teixeira, 2020), permite el uso de la imaginación y la creatividad de forma ilimitada. Su manipulación facilita la resolución de problemas, el desarrollo de la motricidad y la comprensión de conceptos abstractos mediante la experimentación práctica, al tiempo que genera situaciones de interacción entre iguales (Ruiz de Velasco & Abad, 2022). De este modo, el material no estructurado se configura como un espacio intermedio de interacción entre la persona y el entorno.

A pesar de los notables beneficios del material no estructurado, es necesario organizar su uso y considerar las necesidades educativas para minimizar sus posibles desventajas.



✦ Características físicas de los materiales

Seguros y resistentes

Deben ser de calidad, ofrecer una sensación de calidez y no presentar riesgos de accidentes.

Saludables

Es imprescindible que no contengan insumos tóxicos, como plomo o colorantes no permitidos ni otros tipos de componentes peligrosos. Además deben ser lavables.

Transformables

Deben permitir múltiples usos, según el tipo de juego que los niños desean desarrollar.

Pertinentes

Deben favorecer el desarrollo integral de los niños y estar alineados con su entorno y cultura.

Fáciles de manipular

Deben ser de fácil manejo y permitir que los niños los tomen, manipulen, suelten o dejen sin dificultad.

Dosificación

Deben ser proporcionados de manera dosificada, acorde a los intereses y necesidades de los niños.



Fuente: Minedu (2012, pp. 27-28)

✦ Criterios para la selección de materiales

La guía de orientación para los materiales educativos (Minedu, 2012, p. 28) establece los siguientes criterios para una adecuada selección de materiales:

- ✓ Tener en cuenta los principios de la propuesta pedagógica.
- ✓ Observar minuciosamente las iniciativas y competencias de los niños, y considerar su orden simbólico y nivel de desarrollo.
- ✓ Organizar a los niños en grupos de atención para ofrecer los materiales, tanto durante los momentos de cuidado como en la actividad autónoma, de acuerdo con la diversidad de cada niño.
- ✓ Seleccionar materiales pertinentes que cumplan con las características físicas previamente definidas.
- ✓ Evaluar si los materiales propuestos se implementaron de manera efectiva y determinar su funcionalidad, utilidad y pertinencia, o si cumplen con las expectativas.



En el aula de 2 años, la docente Karina observó que algunos niños se desplazaban por el aula sin mostrar mucho interés. Una de las auxiliares advirtió que casi todos los días utilizaban pelotas, cubos de plástico y peluches, lo que la llevó a pensar que estos materiales ya no despertaban su atención. Karina identificó que había otros recursos, como muñecas de tela, animales de plástico, camiones y rompecabezas, que aún no habían sido usados. Luego de poner a disposición estos materiales, los niños comenzaron a jugar con ellos. Además, Karina agregó cajas de cartón de diferentes tamaños, que los niños utilizaron de diferentes maneras. Al finalizar el día, Karina y las auxiliares compartieron sus observaciones, lo que les permitió ajustar su planificación pedagógica en relación con las competencias y el movimiento desplegado. También revisaron la pertinencia de los materiales utilizados y las distintas formas en que los niños interactuaron con ellos.

Reflexiona y responde

Te invitamos a observar los materiales de tu aula y de acuerdo con tu rol responde las siguientes preguntas:

Desde tu rol docente /auxiliar

- ¿Qué criterios has tomado en cuenta para seleccionar los materiales de tu aula? ¿Por qué?

Desde tu rol directivo

- ¿Cómo puedes asegurar el cumplimiento de los criterios de selección de los materiales educativos?

1.3. Tiempo

Ana decide colocar cajas medianas y grandes en el aula luego de observar que Ernesto y Christian juegan como si estuvieran conduciendo autos, mientras imitan los sonidos “rrrr” y “titi” y mueven los brazos como si maniobraran un timón. Ana considera que las cajas podrían contribuir al desarrollo de su imaginación y las coloca en el aula, con la expectativa de que los niños las usen como carros. No obstante, los niños toman las cajas medianas y se las colocan sobre la cabeza. Mientras caminan, Christian dice: “ete”, y ambos permanecen varios minutos con las cajas en la cabeza. Luego, Ernesto se quita la caja y coloca cuatro piezas de madera en el suelo. Se acerca a Tere y le dice “pan” antes de volver a colocarse la caja sobre la cabeza.

Al no observar el juego con las cajas grandes que había anticipado, Ana interrumpe la actividad y llama a los niños para que se laven las manos y tomen la lonchera. Ana no permitió que los niños culminen su juego ni facilitó una adecuada transición hacia la siguiente rutina.

Meneses y Monge (2001) señalan que el rol del docente consiste en ser guía, cuya orientación debe darse en forma indirecta al generar oportunidades **y al brindar el tiempo** y espacio necesarios (p. 115).

Los momentos destinados al juego deben considerarse tiempos privilegiados, en los que el niño —de acuerdo a sus características y al momento evolutivo— pueda observar, pensar y decidir qué hacer con el objeto que ha captado su atención. Estos momentos permiten al niño imaginar, crear y desarrollar su proyecto de acción. Durante el juego, es fundamental que el adulto acompañe al niño, ya que ello constituye una oportunidad para observar y comprender sus intereses, gustos y desarrollo progresivo.

Al participar en el juego del niño, es crucial no interrumpir sus procesos de atención y concentración. Por esta razón, es necesario primero dedicar tiempo a comprender al niño y su juego antes de intervenir, y mantener disposición para responder a las necesidades que el niño requiera.

Es importante señalar que los niños necesitan un tiempo interno para adecuarse al espacio y a los materiales, que varía según sus experiencias y entorno. Por lo tanto, es crucial ofrecer un acompañamiento atento, cálido y sensible cuando el niño decide jugar.

Reflexiona y responde

¿Qué sugerencias le darías a Ana para que los niños desarrollen su proyecto de acción durante el juego libre?

1.4. Interacciones y el acompañamiento en el juego

De acuerdo con lo revisado, es posible resaltar que el juego infantil se desarrolla en un espacio definido, con materiales adecuados y en un tiempo dispuesto para esta actividad. El docente con apoyo de las auxiliares tienen la responsabilidad de diseñar y organizar tanto el espacio como los materiales, según las características, necesidades e intereses de los niños. La intervención del docente dependerá de la finalidad del juego, entendida como una acción libre que surge de la iniciativa del niño.



En el contexto del juego, el rol del docente y de las auxiliares son esenciales en la función de acompañar e interactuar con los niños, sin intervenir, salvo en situaciones de riesgo. Por ejemplo, cuando un niño juega con bloques de madera u otros objetos, y existe la posibilidad de que, al lanzar los bloques, lastime a quienes se encuentren cerca.

Puerta (2016) señala que el acompañamiento se concibe como una estrategia de mediación pedagógica que fortalece los vínculos entre los estudiantes y favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje (p. 2). Según el autor, el acompañamiento docente no se limita a proporcionar conocimientos, información y contenidos, sino que también busca desarrollar y potenciar las capacidades para desenvolverse como persona en diferentes escenarios, como el entorno familiar y social (p. 3).

Sutton-Smith (1978) sostiene que el juego requiere interacción y una actitud social adecuada. En este sentido, es crucial destacar el rol del docente, quien debe contar con objetivos pedagógicos claros y proponer actividades estructuradas que promuevan la libre expresión y también el desarrollo social, emocional e intelectual (como se citó en Meneses & Monge, 2001).

El docente desempeña un rol activo, aunque no directivo. Esto significa que no asume el protagonismo, sino que permite que el niño despliegue el juego según sus propios intereses y motivaciones. Al adoptar esta actitud no directiva, se garantiza que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y vinculado a los temas que le resultan interesantes o relevantes. Además, el docente debe mostrar calidez e interés hacia los juegos que los niños desarrollan (Minedu, 2010, p. 68).

Para comprender las intervenciones del docente y evaluar su pertinencia, presentaremos algunos ejemplos:

La docente colocó tapas de botellas en cajas pequeñas. Melissa, de 27 meses, decidió jugar con una de las cajas, tomó un palo y movió las tapas como si estuviera preparando algo. Posteriormente, tomó platos vacíos, distribuyó una porción de tapas en cada uno, entregó uno a Daniel y le dijo: "Toma sopa". Luego, se acercó a la docente Ana, le ofreció otro plato y le dijo: "Come sopa". Ana respondió: "¡Gracias, Melissa, por darme sopa! ¿Qué hay en la sopa?". La niña respondió: "Papa, pollo". Ana añadió: "¡La sopa está deliciosa! y simuló tomarla. A continuación, hizo preguntas como: "¿De qué manera preparaste la sopa? ¿Qué ingredientes utilizaste? ¿Está fría o caliente? ¿Cómo preparaste la sopa? ¿Qué le pusiste? ¿A quién le vas a invitar esta sopa rica que has hecho?". (Las preguntas se formularon en función de lo que Melissa contaba sobre su experiencia, respetando su tiempo y disposición).

Paula, de 24 meses, intenta colocar un chaleco a su osito de peluche. Al no conseguirlo por sí misma, se acerca a la docente y le dice: “Tú”. La docente le pregunta: “¿Cómo te ayudo, Paula?”. Paula responde: “Pole, tú, chaleco”. La docente procede a mostrarle cómo se coloca el chaleco y le devuelve el osito. Paula intenta abotonar el chaleco, pero al no lograrlo, vuelve a pedir ayuda y dice: “Tú, botón”. La docente le pregunta: “¿Por qué quieres abotonarle el chaleco al oso?”. Paula responde: “Fío”. La docente abrocha dos botones, le devuelve el osito y le dice: “Paula, ¿quieres abrochar los dos botones que faltan?”. Paula lo intenta, logra abotonarlos y aplaude sonriendo a la docente, quien la felicita: “¡Bien, Paula! Lograste abrochar los botones del chaleco”.



En este ejemplo, observamos que la docente identificó el interés de Paula y, a solicitud de la niña, respondió con una actitud acogedora y amable. Además, en dicha interacción planteó dos preguntas: una sobre la razón para colocar el chaleco al oso y otra relacionada con el desafío de abotonar por sí misma. Finalmente, la docente acompañó a Paula en la celebración de su logro, lo que fomentó su satisfacción y reforzó su autonomía.

La auxiliar observa que Pedro, de 36 meses, ha construido una estructura con cubos de colores y le formula una pregunta que implica un reto cognitivo: “Pedro, veo que has hecho una construcción muy alta, cuéntame, ¿cómo lo hiciste?”. Pedro responde: “Es una casa de la jirafa”. La auxiliar insiste: “¿Cómo la construiste? ¿Quieres contarnos?”. Pedro, señalando los cubos y una jirafa de peluche, responde: “Así, un cubo y otro encima”. La auxiliar responde: “Entiendo, Pedro, esa casa es alta como la jirafa”. Pedro sonríe y salta de alegría, a lo que la auxiliar comenta: “Parece que estás contento”. Luego, ella coloca un táper con plastilina y otros materiales cerca de Pedro para observar qué decisiones toma con esos recursos.



En este caso, la auxiliar ha observado que Pedro, de 36 meses, cuenta con la capacidad de desarrollar su propio proyecto de acción. La pregunta dirigida a Pedro busca que él explique el proceso de construcción de la casa de la jirafa. Al no responder directamente, la auxiliar reformula la pregunta, lo que permite que Pedro describa el proceso de construcción. Finalmente, Pedro logra explicar cómo construyó la “casa de la jirafa”. Asimismo, la auxiliar incorpora otros materiales con la intención de ofrecerle la posibilidad de continuar con la representación de su juego o explorar nuevas alternativas.

2. Tipos de juego durante la primera infancia

Hemos señalado que el juego evoluciona conforme al desarrollo infantil. Piaget clasificó los tipos de juego que emergen cronológicamente durante la infancia:

- a. Estadio sensoriomotor: de 0 a 2 años predomina **el juego funcional o de ejercicio**.
- b. Estadio preoperacional: de 2 a 6 años predomina **el juego simbólico**.
- c. Estadio de las operaciones concretas: de 6 a 12 años predomina el juego de reglas.

De manera simultánea a estos tipos de juego, Piaget señala la aparición del **juego de construcción**, aproximadamente desde el primer año de vida.

Meneses y Monge (2001) afirman que existen distintos tipos de juego según las diferentes edades: el juego funcional, el de autoafirmación y el simbólico.

a. Juego funcional. Se observa principalmente hasta los seis meses de edad y se caracteriza por la manipulación y la exploración. Según Piaget, este tipo de juego pertenece al periodo sensoriomotor y consiste en repetir acciones con el fin de obtener un resultado inmediato. Estas acciones incluyen tanto ejercicios con su propio cuerpo, como caminar y aquellos que implican el uso de objetos, como lanzar, morder o golpear, en los que el niño manipula o explora las cualidades del objeto. También incluye el juego con otras personas, que favorece la interacción social, como en el caso de sonreír o jugar a esconderse.

b. Juego de autoafirmación. Aparece entre el primero y segundo año de vida, cuando el niño adquiere mayor habilidad motora, lo que le permite ganar confianza en sus capacidades, desarrollar autonomía y fomentar la iniciativa.

c. Juego simbólico. Se manifiesta entre los 2 y 4 años, etapa en la que predominan los juegos de construcción y destrucción.

Díaz (1993, como se citó en Meneses & Monge, 2001) establece una clasificación del juego basada en las cualidades que favorecen el desarrollo infantil:

En las cunas podremos observar con detenimiento esta transición en el juego del niño, es decir, de jugar solo o con el adulto significativo en sus inicios al juego con sus pares. El éxito de este proceso dependerá del nivel de confianza y seguridad que le proporcione el ambiente.



1. **Juegos sensoriales.** Estimulan los diferentes sentidos. Se caracterizan por ser pasivos y centrarse en uno o más sentidos en especial.
2. **Juegos motrices.** Contribuyen a la maduración de los movimientos del niño.
3. **Juegos de desarrollo anatómico.** Promueven el fortalecimiento muscular y articular del niño.
4. **Juegos organizados.** Refuerzan las habilidades sociales y emocionales. Estos juegos pueden implicar enseñanza de manera implícita.

- Otra forma de clasificación se basa en la ubicación, lo que permite diferenciar entre juegos en interiores y exteriores, y en la forma, que distingue entre juegos individuales y colectivos.

Smith y Pellegrini (2008) proponen una descripción del juego según diversas categorías que han desarrollado, como los siguientes:

Juego social (0-6 años)

Se refiere a las interacciones lúdicas entre los niños y sus padres o cuidadores, especialmente en los primeros dos años de vida. A partir de esta edad y hasta los 6 años, el juego social se amplía con la participación de otros niños. Al principio, jugar con un compañero resulta complejo, pero hacia los 3 o 4 años, los grupos de juego pueden incluir tres o más participantes, conforme los niños desarrollan habilidades sociales más avanzadas.



En las cunas, el juego en solitario o con un adulto significativo dependerá del nivel de confianza y seguridad que proporcione el entorno.

Juego con objetos o manipulativos (3 meses en adelante)

Involucra el uso de objetos de manera lúdica, como bloques de construcción, rompecabezas, autos, muñecas, etc. En los bebés, este juego se manifiesta al llevar los objetos a la boca y dejarlos caer. En los niños pequeños, aunque a menudo implica la simple manipulación de objetos, también puede incluir simulación o juego simbólico, como construir una casa o alimentar a una muñeca. El juego con objetos les permite explorar nuevas combinaciones de acciones y fomenta el desarrollo de habilidades para resolver problemas.



Este tipo de juego refleja la curiosidad y el deseo de exploración del niño. Descubrir el sonido que produce un objeto al caer representa un descubrimiento que motiva al niño a investigar los efectos. Este proceso sugiere la repetición constante de la acción de recoger el objeto, lo que requiere un entorno adecuado y el acompañamiento del docente o auxiliar que facilite esta exploración libre.

Juego motor (12 meses a 8 años)

Está relacionado con la actividad física, como caminar, correr, trepar, etc., y favorece el desarrollo corporal al fortalecer los músculos, aumentar la fuerza, la resistencia y la habilidad motriz. Este tipo de juego se incrementa desde los primeros años de vida hasta la etapa preescolar y alcanza su punto máximo en los primeros años de la escuela primaria, cuando la coordinación física y el crecimiento saludable adquieren gran relevancia debido al desarrollo neural y muscular.



Es indispensable disponer de espacios y materiales seguros y saludables que permitan al niño explorar su cuerpo de manera libre y autónoma, con el fin de que descubra todas las posibilidades que posee.

Juego simbólico o de simulación (a partir de los 18 meses)

Consiste en recrear situaciones, objetos o personajes que no están presentes en el momento durante la actividad. Un ejemplo es cuando las tapitas de botella representan papas. El juego simbólico se inicia aproximadamente a partir de los 18 meses de edad con acciones simples, como fingir que se duerme o acostar a una muñeca. A medida que el niño crece, estas acciones se desarrollan en secuencias más complejas, con historias más elaboradas y juegos de roles.



Juego paralelo (entre los 2 y 3 años)

Ocurre cuando los niños juegan junto a otros sin establecer una interacción directa. En algunos casos, los juegos son solitarios. Este tipo de juego puede involucrar la actividad física, el uso de objetos, lenguaje, simulación o una combinación de estos elementos.



Es común observar el juego paralelo en niños de esta edad, incluso cuando comparten intereses similares. Aunque jueguen cerca unos de otros, cada niño se concentra en su propio proyecto, situación natural que contribuye al desarrollo de habilidades a través del juego individual.

Otra manera de clasificar los juegos es según su finalidad (funcional, simbólico y de construcción), su orden social (solitario y paralelo) y el modo en que se ejecutan (juego libre) (PUCP, 2008). A continuación, presentamos brevemente los aportes de esta clasificación.

1. Por su finalidad

Los juegos pueden clasificarse según su finalidad en funcionales, simbólicos y de construcción.

a. Juegos funcionales. Se desarrolla durante los primeros dos años y consisten en actividades repetitivas debido al placer que provoca la repetición. Estos juegos, también llamados de experimentación, no desaparecen con el tiempo y favorecen el reconocimiento del cuerpo, el desarrollo del juego en sí mismo, el descubrimiento de las características de los objetos y la comprensión de la relación causa-efecto.

b. Juego simbólico. Se caracteriza por el “jugar como si” el niño fuera otra persona o cosa. Este tipo de juego fomenta la representación, la imaginación y la asociación en el signo y su significado, lo que facilita el desarrollo del lenguaje.

c. Juegos de construcción. En paralelo con el juego simbólico, los niños manipulan objetos, como cajas, bloques o plastilina, según sus deseos, lo que les permite desarrollar nociones sobre el espacio, el peso y el equilibrio, además de favorecer la interacción con otros.

2. Perspectiva social (Málaga, 2002, como se citó en Moreno, 2002)

Según la perspectiva social, los juegos pueden clasificarse en:

a. Juego solitario. Común en los primeros dos años, cuando el niño juega solo sin incluir a otros.

- b. Juego de espectador.** Característico de los niños entre 2 y 4 años, quienes observan a otros jugar y les hacen comentarios sin involucrarse en la actividad.
- c. Juego paralelo.** Aunque los niños comparten el mismo espacio físico, cada uno desarrolla su propia actividad sin interactuar con los demás.
- d. Juego asociativo.** En este tipo de juego, los niños participan en una misma actividad o persiguen un objetivo común, lo que favorece la interacción entre ellos.

3. Según las condiciones de ejecución del juego

- a. Juego libre.** Este es espontáneo y ofrece oportunidades de aprendizaje, ya que el niño puede, probar y expresar libremente sus ideas e intereses. En este contexto, el adulto se limita a acompañar y observar, sin intervenir ni interrumpir la acción del niño.

En la educación inicial, el niño es considerado sujeto de acción, de derechos y un ser social. Por lo tanto, el acompañamiento durante el juego autónomo y libre requiere de una docente que fomente un ambiente de libertad en el que el niño pueda desplegar sus propuestas de acción sin interrupciones. La presencia de la docente debe ser discreta, pero atenta, y estar disponible para brindar la atención oportuna cuando el niño la necesite.

En ese sentido, se espera que la docente observe, siga el interés del niño y responda de manera adecuada a la situación de juego a través de gestos, acciones y verbalizaciones que respeten la autonomía del niño.

Reflexiona y responde.

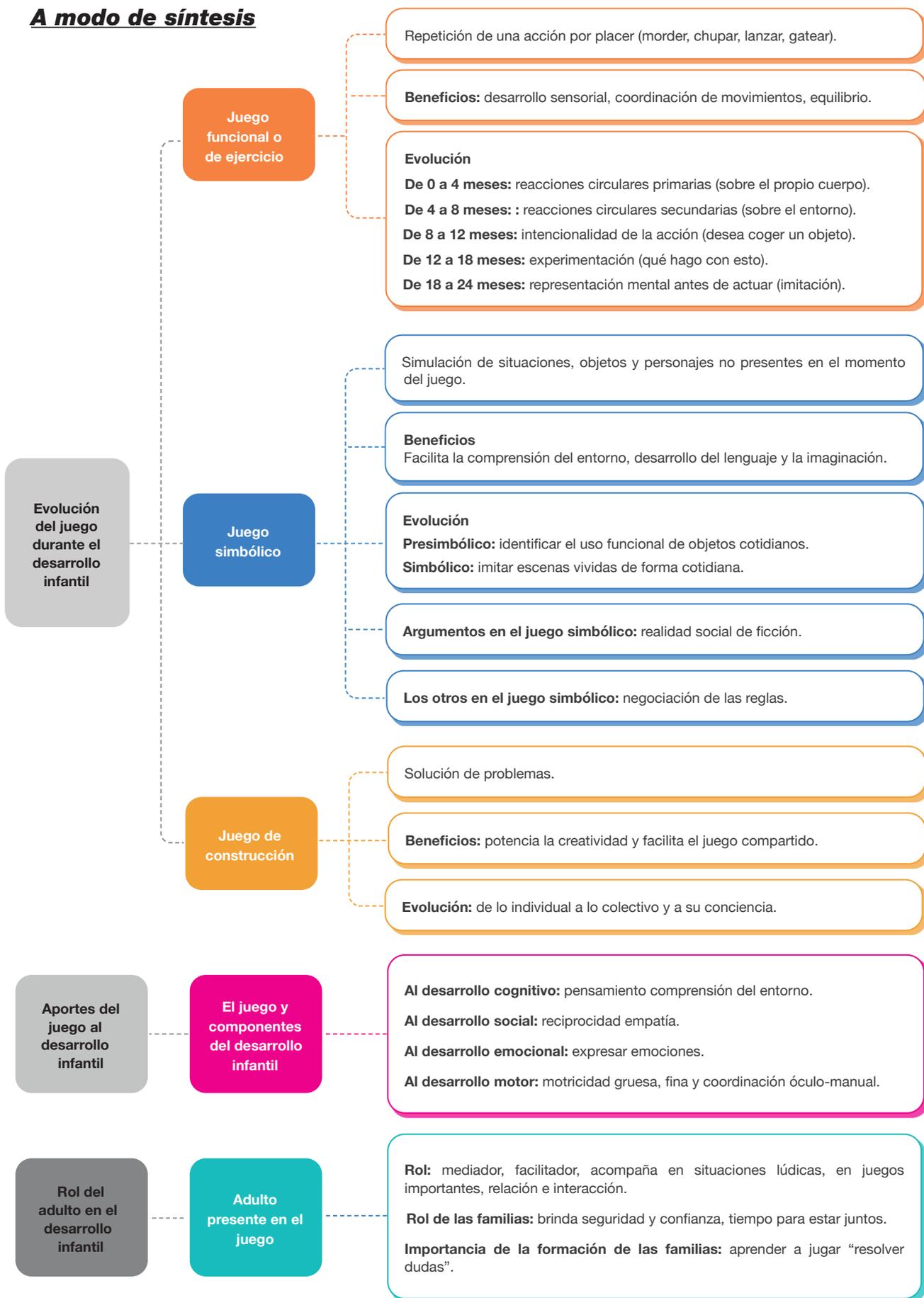
- Ahora que conoces la evolución del juego en los niños según su edad y madurez, **identifica y describe los tipos de juego que observas en el aula.**

Desde tu rol como docente y auxiliar

Desde tu rol directivo

- ¿Cómo orientas la planificación de la docente en relación con los tipos de juego en el aula de inicial del ciclo I?

A modo de síntesis



Fuente: Mozos (2010)

A continuación, presentamos un cuadro que describe **diversos tipos de juego propuestos para el ciclo I de educación inicial**, según el Ministerio de Educación del Perú (2024):

Tipos de juegos	Definición	Ejemplos Referenciales
Juegos de crianza (Camels, 2010, como se citó en Minedu, 2024)	Es un juego corporal que se desarrolla durante el primer año de vida.	El bebé participa en un juego de esconderse y aparecer, que le provoca risa. 
Juego psicomotor (Minedu, 2010, como se citó en Minedu, 2024)	Consiste en ejecutar movimientos que permiten experimentar con su propio cuerpo y con los objetos del entorno.	El niño voltea un táper, deja caer las tapas plásticas de su interior, luego coloca algunos objetos nuevamente en el táper, mientras que otros los organiza en una fila sobre el suelo. Una niña corre hacia la cima de una loma y al llegar se desliza rodando hasta la base. Dos niños suben a una tarima y saltan al suelo desde esta. 
Juego creativo (Huges, 2012, como se citó en Minedu, 2024)	Implica la experimentación con distintos materiales que al combinarse se transforman. Actúa como un medio de expresión.	Una niña de 30 meses explora distintos tonos de témpera usando una cuchara, esponjas grandes y sus manos sobre una mesa forrada con papel. Durante la actividad, expresa sorpresa al observar las transformaciones de color, las huellas que deja en el papel y los cambios en sus dedos. A lo largo del proceso, manifiesta diversas emociones y emite sonidos con su voz. 
Juego social	Se caracteriza por la interacción con otras personas, quienes se convierten en parte del juego del niño.	Dos niños participan en un juego de persecución. Uno de ellos corre con la intención de escapar, mientras el otro lo sigue hasta atraparlo. 

Juego simbólico	Consiste en la transformación de objetos o del propio niño para crear situaciones y mundos imaginarios. Es el juego del “como si”.	Una niña toma una mochila y dice que se va a trabajar a su oficina, y luego sale de la sala con dirección a otra habitación.	
------------------------	--	--	---

Fuente: Minedu (2024, p. 12)



Ideas fuerza

- Según la Convención sobre los Derechos del Niño, el juego es un derecho esencial de la infancia.
- Es fundamental que el adulto facilite los espacios, tiempos, materiales e interacciones adecuados para los niños. Además, debe acoger los sentimientos que surjan durante el juego, crear un clima adecuado y facilitar los recursos para que los niños puedan gestionar posibles conflictos.
- El respeto por los ritmos individuales de cada niño es crucial, así como la adopción de una actitud lúdica por parte del adulto, que pueda ser transmitida a los niños.
- Los espacios destinados al juego deben estar diseñados conforme a las características y etapas de desarrollo de los niños, de manera que integren adecuadamente la arquitectura, la naturaleza y la cultura y aseguren su funcionalidad.
- Los materiales educativos deben responder a las características, necesidades e intereses de los niños para favorecer su desarrollo. Asimismo, deben cumplir con los criterios de seguridad, salubridad y pertinencia, ser fáciles de manipular, transformables y dosificarse en función de las necesidades de los niños. Es indispensable que la cantidad de materiales sea suficiente para atender a la cantidad de niños.
- El acompañamiento del adulto, ya sea docente o auxiliar, durante el juego libre, debe ser activo pero no directivo. El adulto no debe asumir el protagonismo, sino permitir que el niño desarrolle su juego en función de sus propios intereses y motivaciones.
- Existen diferentes propuestas para la clasificación de los juegos, que coinciden en tomar en cuenta el momento evolutivo como un factor clave en el desarrollo infantil.



Aplicación en la práctica

Volvemos a leer el caso presentado:

La semana siguiente, luego de la reunión con la directora, Ana recibió a los niños como todas las mañanas. Esta vez, colocó en una caja botellas de plástico llenas de agua, brillos y lentejuelas. Había observado que los niños se sienten atraídos por materiales distintos a los que suelen utilizar, por lo que decidió ponerlos a su alcance. Alicia, una niña de 20 meses de edad, tomó dos botellas. Después de manipularlas y agitarlas, comenzó a rodarlas. Se mostraba contenta y, al mirar a Ana y Angélica, les enseñó cómo se movían los brillos en el interior de las botellas. Angélica le preguntó: “¿Qué hay dentro de la botellita?”. Alicia respondió: “Agua”. Fredy, de 24 meses se acercó a Alicia, le mostró la botella y la agitó con fuerza. Ambos niños rodaron las botellas, pero no lograron hacerlas rodar más, ya que chocaban con otros materiales.



Ana también incluyó sogas gruesas y cajas vacías de diferentes tamaños. Fiorella, de 22 meses, intentó meterse en una de las cajas con cierta dificultad, mientras que Germán, de 26 meses, trató de empujarla como si fuera un automóvil, pero ambos chocaron con otras cajas. Ana buscaba que los niños se desenvuelvan de manera autónoma, ya que sabe que a esa edad son activos, aunque algunos permanecían sentados por largo tiempo. Roberto, de 24 meses, sacaba los animales y los colocaba en fila. Angélica observó que generalmente Roberto sacaba los objetos y los devolvía a su caja sin realizar otras actividades ni construir nada con ellos.

Rosario recogía los materiales que los niños dejaban con el fin de despejar el espacio, ya que cada día disponían todos los objetos en la sala. Tras visitar el aula, la directora solicitó a Ana y a las auxiliares reunirse para conversar sobre las condiciones y otros asuntos necesarios para promover el juego libre en los niños.

Luego de haber presentado las condiciones y tipos de juego en los servicios educativos del ciclo I del nivel inicial, te invitamos a resolver las siguientes preguntas en relación con el caso:

Desde tu rol

1. ¿Qué recomendaciones darías a Ana para crear condiciones adecuadas en los espacios educativos que fomenten el juego libre en sus estudiantes?

2. ¿Qué criterios se deben tomar en cuenta para la selección de los materiales educativos destinados al juego de los estudiantes?

3. ¿Qué mejoras deben implementar Ana, las auxiliares y el equipo directivo para promover el juego en los estudiantes?

4. Sobre tu labor en el aula

Observa los momentos de actividad autónoma y juego libre en tu aula. Analiza cómo promueves el juego de los niños a través de tu acompañamiento. Toma en cuenta los siguientes aspectos:

- Cantidad de estudiantes, edades, tipos de juego. Describe de manera detallada el juego libre de uno de los estudiantes y completa las preguntas restantes.

Datos	Aula de XXX niños		
	Edades comprendidas entre xxx meses a xxx meses		
	Tipos de juego observados		
En específico	Docente, directivo y auxiliar		
Juego libre	Describe un juego que has observado en uno de los niños.	¿Cómo promoví el juego desde mi rol (docente o auxiliar)?	Como directivo, ¿qué tomé en cuenta para orientar el juego libre en las docentes y auxiliares?
	Tipo de juego que observaste.		

Finalmente, identifica posibles mejoras en tu práctica pedagógica en relación con el fomento del juego en los estudiantes.

Acción de mejora	¿Qué debo mejorar desde mi rol?	Como docente/ auxiliar	Como directivo

Lista de Cotejo

N°	Criterios	Cumple	
		Sí	No
1	Reflexioné sobre la importancia de promover espacios seguros.		
2	Identifiqué los criterios de seguridad de los materiales para el juego de los niños.		
3	Reconocí los tipos de juego de los niños y reflexioné sobre el acompañamiento que brindé.		
4	Reflexioné al integrar la teoría aprendida con mi práctica e incorporé ejemplos de mi quehacer como especialista en atención a la primera infancia.		
5	Participé de esta sesión de manera responsable y gestioné mi tiempo para asegurar el logro del resultado esperado.		
6	Algo nuevo que pude descubrir en esta sesión y que aporta a mi práctica pedagógica es:		



Referencias

- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego*. La primera infancia en perspectiva 9. <https://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. (2011). *Juego*. CEECD. <https://www.encyclopedia-infantes.com/juego#por-que-el-juego-deberia-ser-parte-de-la-vida-del-niño>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (s. f.). Aprendizajes. ¿Con qué aprenden?. <https://www.minedu.gob.pe/p/politicas-aprendizajes-conqueprenden.html>
- Ministerio de Educación del Perú. (2010). *La hora del juego libre en los sectores : guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- Ministerio de Educación del Perú. (2012). *Materiales educativos para los niños y niñas de 0 a 3 años*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6392>
- Ministerio de Educación del Perú. (2013). *Espacios educativos para niños y niñas de 0 a 3 años - Guía de orientación*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5181>
- Moreno Murcia, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Aljibe.
- Mozos Pernias, A., López García, M. Cruz Pecci Garrido, M., & Herrero Olaizola, T. (2010). *En El juego en el desarrollo infantil (pp. 29-50)*. McGraw Hill Interamericana de España. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Muñoz Oyarce, M., & Almonacid Fierro, A. (s.f.). Cognición, juego y aprendizaje: Una propuesta para el aula de la primera infancia. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 1(1), 162-177. <https://ieya.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/576/592>
- Puche Navarro, R., Orozco Hormaza, M., Orozco Hormaza, B. C., & Correa Restrepo, M. (2009). *Desarrollo Infantil y competencias en la primera infancia*. Ministerio de Educación Nacional República de Colombia. https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf
- Puerta Gil, C. A. (2016). El acompañamiento educativo como estrategia de cercanía impulsadora del aprendizaje del estudiante. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 49, 1-6. <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/794/1314>
- Rodrigo Moriche, M., & Gómez Redondo, C. (2023). El material no estructurado en la práctica educativa dentro del primer ciclo de educación infantil: sus aplicaciones desde diferentes perspectivas metodológicas y su contribución al desarrollo de las capacidades infantiles. Estudio de caso en la Comunidad de Madrid. *Pulso. Revista de Educación* (46), 76-101. <https://revistas.cardenalcisneros.es/article/view/5884>

- Secretaría de Niñez, Adolescencia y Familia. (2019, 20 de noviembre). *Sala de 1 año – Inicio del juego simbólico [archivo de video]* YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9DtT0HTjDPk>
- Singer, E., & De Haan, D. M. P. (2008). *Los procesos de socialización en la primera infancia: juegos, conflictos y reconciliación en los centros infantiles*. Publishing SWP.
- Smith, P., K., & Pellegrini, A. (2008). *Aprendiendo a través del juego*. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia*. <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/juego/segun-los-expertos/aprendiendo-traves-del-juego>
- Unicef Comité Español. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Nuevo Siglo. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Vargas, J. (2009). *Superando barreras: la experiencia en el Diploma de segunda especialidad en Atención integral del niño menor de tres años. Módulo 3. Recursos metodológicos en cuna*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Zorrilla, M., & Vargas, N. A. (2008). El juego en la infancia. *Revista Chilena de Pediatría*, 79(5), 544-549. <https://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062008000500014>