



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**ACOMPañAMIENTO DEL JUEGO EN NIÑOS DEL II
CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PARA OPTAR EL GRADO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

ARCE ROJAS, YANELA

CORONEL TONGO, KAREN JHOANA

JAÉN – PERÚ

2025

REPORTE DE LA SIMILITUD

YANELA ARCE ROJAS

ACOMPAÑAMIENTO DEL JUEGO EN NIÑOS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::10159:80579873

Fecha de entrega

30 ene 2025, 8:51 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 ene 2025, 8:52 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN_G-06-Coronel_30_01_2025_Turnitin.docx

Tamaño de archivo

118.3 KB

18 Páginas

4,804 Palabras

26,880 Caracteres



Página 2 of 22 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::10159:80579873

10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía



DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

Acompañamiento del juego en niños del II ciclo de educación inicial

AUTORAS:

Arce Rojas, Yanela.

Coronel Tongo, Karen Jhoana

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Dr. Saúl Menandro Núñez Cieza

Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-1365-9813>

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de inicio: 30 -11 -2024

Fecha de término: 31 - 01- 2025

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:

Pedagogía, currículo y didáctica: Didáctica general

JURADO:

Presidente : Mag. Sara Elisa Moreno Alberca

Secretario : Dr. Manuel Rodrigo Triful Ortiz

Vocal : Lic. Any Rosmery Llatas Cabrera

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yanela Arce Rojas, identificada con DNI N° 71203579 y Karen Jhoana Coronel Tongo, con DNI N° 77326046, egresadas del Programa del Profesionalización Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos nuestro trabajo de investigación titulado: "Acompañamiento del juego en niños del II ciclo de educación inicial".

Declaramos, en honor a la verdad, que el trabajo de investigación que presentamos es producto de nuestra autoría. Que los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todas las fuentes citadas han sido debidamente consultadas y referenciadas en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autoras, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, refrendando la presente declaración.

Jaén, 3 de junio de 2025.



Yanela Arce Rojas
DNI N° 71203579



Karen Jhoana Coronel Tongo
DNI N° 77326046

ÍNDICE

	Pág.
RESUMEN	v
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	8
DESARROLLO TEMÁTICO	11
1. EL JUEGO Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO INFANTIL.....	11
1.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL..	12
1.2. EL JUEGO Y SU ROL EN LA ADQUISICIÓN DE HABILIDADES SOCIALES.....	13
1.3. EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU ROL EN EL DESARROLLO COGNITIVO Y CREATIVO.....	14
1.4. EL JUEGO Y SU ROL EN EL DESARROLLO EMOCIONAL.....	17
2. EL ROL DEL EDUCADOR EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL JUEGO INFANTIL .	19
2.1. EL JUEGO COMO UN ESPACIO DE APRENDIZAJE.....	19
2.2. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA	20
2.3. CONDICIONES Y FUNCIONES DEL ACOMPAÑAMIENTO	24
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS.....	30

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo analizar las perspectivas teóricas del acompañamiento docente del juego en el II ciclo de educación inicial, a fin de comprender su relevancia y potencia en el desarrollo de los infantes. El juego, entendido desde una perspectiva educativa, constituye una vía fundamental para estimular las capacidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras de los niños, siendo un componente esencial en la formación de aprendizajes significativos. La metodología se basó en la revisión bibliográfica mediante la exploración de diversas fuentes de información académica, tales como Scielo, Redalyc, Mendeley y Google Académico. Los resultados obtenidos revelan que un acompañamiento docente adecuado en el juego promueve el aprendizaje significativo, mejora la socialización y favorece el desarrollo integral infantil. Se concluye que el rol del educador durante el juego debe ser activo y reflexivo, creando entornos lúdicos seguros y estimulantes que potencien las capacidades del niño.

Palabras claves: Juego infantil, acompañamiento docente.

ABSTRACT

This research aims to analyze the theoretical perspectives on teacher support during play in children from the second cycle of early childhood education, in order to understand its relevance and impact on child development. Play, understood from an educational perspective, is a fundamental means to stimulate children's cognitive, emotional, social, and motor abilities, making it an essential component in the construction of meaningful learning. The methodology applied was qualitative in nature, based on a bibliographic review through the exploration of various academic information sources, such as Scielo, Redalyc, Mendeley, and Google Scholar. The findings reveal that adequate teacher accompaniment in play promotes meaningful learning, enhances social interaction, and supports comprehensive child development. It is concluded that the role of the educator during play should be active and reflective, creating safe, stimulating, and playful environments that foster the child's abilities.

Keywords: Keywords: Child play, teacher support.

INTRODUCCIÓN

Esta monografía tiene como tema central el acompañamiento del juego en niños del II ciclo de educación inicial, enfocándose en el análisis del papel que desempeña el educador para potenciar el desarrollo integral de los infantes a través de esta actividad fundamental. El interés por este tema surge de la relevancia que el juego tiene como mecanismo de aprendizaje y desarrollo en la primera infancia, especialmente en el contexto de la educación inicial, donde el acompañamiento pedagógico adecuado resulta crucial para favorecer habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

El estudio se justifica debido a la creciente necesidad de fortalecer las prácticas educativas que promueven un desarrollo infantil equilibrado, significativo y contextualizado. Aunque el juego está reconocido como un derecho fundamental de la infancia y como una herramienta pedagógica esencial, aún persisten brechas importantes en su implementación dentro del aula. Diversas investigaciones han señalado que los niños exploran su entorno a través del juego, lo cual permite que sus habilidades y capacidades se integren armónicamente, desarrollando así competencias sociales, cognitivas y emocionales que les permiten resolver conflictos y gestionar sus emociones (UNICEF, 2019). No obstante, la manera en que los docentes acompañan esta actividad varía significativamente, lo que impacta en los resultados educativos y en el bienestar emocional de los niños. Esta situación evidencia una desconexión entre la teoría pedagógica y la práctica diaria en el aula, lo que justifica la

necesidad de analizar el acompañamiento del juego desde una perspectiva crítica y propositiva.

Desde el enfoque educativo, el juego representa una experiencia libre, creativa y placentera para el niño, que estimula la espontaneidad y fortalece sus habilidades cognitivas desde su propio interés (Díaz, 1993). Pero este proceso no puede ni debe ser aislado: requiere de un docente que actúe como mediador activo, capaz de orientar, observar y enriquecer las experiencias lúdicas de manera intencionada. Así, la intervención pedagógica adecuada se convierte en una estrategia fundamental para lograr aprendizajes significativos y un desarrollo integral. El Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2021) ha señalado la urgencia de impulsar estrategias lúdicas efectivas en la educación inicial, subrayando el papel transformador del docente en este proceso. En consecuencia, comprender el acompañamiento del juego no solo permite reconocer su valor en la formación infantil, sino también contribuir a una mejora cualitativa de la práctica docente.

A nivel regional, se observa que la ausencia o limitación de estrategias pedagógicas centradas en el juego genera consecuencias visibles en el desempeño de los estudiantes, como dificultades en el trabajo colaborativo, en la autorregulación emocional y en la socialización, especialmente en contextos vulnerables. En este marco, el acompañamiento del juego se convierte en una oportunidad para renovar las metodologías en educación inicial y garantizar entornos de aprendizaje más inclusivos, estimulantes y respetuosos del ritmo de desarrollo de los niños.

Con el objetivo de analizar las perspectivas teóricas del acompañamiento docente del juego en el II ciclo de educación inicial, esta investigación busca aportar una visión fundamentada que contribuya a optimizar las intervenciones docentes en el ámbito educativo inicial.

El estudio se desarrolló mediante una metodología centrada en la revisión bibliográfica de fuentes académicas confiables. Esta incluyó la consulta y análisis de artículos científicos, investigaciones especializadas y documentos oficiales relacionados con el juego, la educación inicial y el desarrollo infantil. La

elección de este enfoque metodológico permitió abordar el tema desde diversas perspectivas teóricas, proporcionando un sustento riguroso y actualizado sobre el acompañamiento docente en el juego.

El trabajo se organiza en tres secciones principales. La primera corresponde a esta introducción, donde se presenta el tema, las razones que justifican su estudio, el objetivo y la metodología empleada. La segunda sección, que constituye el desarrollo temático, aborda en profundidad el impacto del juego en el desarrollo infantil, analizando las características propias de los niños del II ciclo de educación inicial, el rol del juego en la adquisición de habilidades sociales, su influencia en el desarrollo cognitivo y creativo a través del juego simbólico, así como su repercusión en el desarrollo emocional. Además, se examina el rol del educador en el acompañamiento del juego, destacando su función como facilitador del aprendizaje, las condiciones necesarias para un acompañamiento efectivo y las herramientas pedagógicas involucradas. La tercera sección presenta las conclusiones, resaltando la importancia del acompañamiento del juego como una estrategia educativa esencial para el desarrollo integral en esta etapa, y se sugieren propuestas que fortalezcan la práctica docente en educación inicial.

DESARROLLO TEMÁTICO

1. EL JUEGO Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO INFANTIL

El juego ha sido considerado desde diversas disciplinas como una actividad inherente a la infancia, dotada de un profundo valor formativo y social. Desde la psicología evolutiva, Piaget (1962) plantea que el juego es una manifestación de la inteligencia sensoriomotriz y preoperacional del niño, mediante la cual asimila la realidad y ejercita sus estructuras mentales. Para él, existen diferentes tipos de juego —de ejercicio, simbólico y de reglas— que se corresponden con distintas etapas del desarrollo cognitivo.

Vygotsky (1978), desde la psicología sociocultural, destaca que el juego cumple una función esencial en el desarrollo de funciones psicológicas superiores. El autor introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo” para explicar cómo, a través del juego, el niño puede realizar actividades que por sí solo no podría hacer, pero sí con la ayuda de otros, lo que favorece su desarrollo integral.

1.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL

El II ciclo de educación inicial, que incluye a los niños y niñas de 4 a 5 años, es una etapa crucial en el desarrollo infantil, marcada por importantes avances en áreas cognitivas, emocionales, sociales y motoras. Durante este ciclo, los niños experimentan un crecimiento significativo que les permite comenzar a interactuar de manera más compleja con su entorno.

Desde el punto de vista cognitivo, los niños en este ciclo empiezan a desarrollar habilidades de pensamiento más lógicas y sistemáticas, aunque aún dependen de experiencias concretas para comprender el mundo. Según Piaget (1975), en esta etapa los niños se encuentran en el período de las operaciones concretas, donde las habilidades para categorizar, ordenar y clasificar objetos se vuelven más evidentes. A nivel de lenguaje, el desarrollo de la expresión y comprensión oral avanza, permitiendo a los niños participar en conversaciones más complejas y expresar sus pensamientos de manera más clara (Ginsburg, 2007).

En términos emocionales, el II ciclo es clave para la formación de la identidad personal y la autonomía. Los niños de esta edad experimentan un mayor control sobre sus emociones y comienzan a manejar mejores situaciones como la frustración o la alegría. Como resalta González (2014), los niños de 4 a 5 años comienzan a diferenciar entre sus propios sentimientos y los de los demás, lo que les permite establecer relaciones interpersonales más empáticas. Este desarrollo emocional es fundamental para el bienestar social y personal de los niños, ya que favorece la creación de vínculos afectivos más sólidos con su entorno.

A nivel social, los niños del II ciclo de educación inicial están en una etapa de cooperación y compañerismo. Según Vygotsky (1987), las interacciones sociales adquieren gran relevancia en esta etapa, ya que los niños comienzan a comprender y adoptar roles dentro del juego. El juego simbólico, por ejemplo, permite que los niños representen diferentes situaciones sociales, lo que les ayuda a internalizar normas de conducta y a practicar habilidades de resolución de conflictos. Esta capacidad de interactuar con otros es esencial para

el desarrollo de habilidades sociales como compartir, negociar y trabajar en equipo.

En el ámbito motor, los niños de 4 a 5 años perfeccionan tanto la motricidad gruesa como fina. La motricidad gruesa sigue evolucionando, permitiendo a los niños correr, saltar y trepar con mayor agilidad y coordinación. Según Berk (2013), también se observa un avance en la motricidad fina, como el control de movimientos precisos necesarios para actividades como el dibujo, el recorte o la escritura. Estos avances son fundamentales para su desarrollo físico y para las actividades escolares que se requieren más adelante.

El II ciclo de educación inicial es una etapa decisiva para el desarrollo integral de los niños, en la que consolidan habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras esenciales para su crecimiento. El juego, las interacciones sociales y las actividades físicas son las principales herramientas a través de las cuales los niños adquieren estas competencias, preparándolos para los desafíos educativos y sociales que enfrentarán en etapas posteriores.

1.2. EL JUEGO Y SU ROL EN LA ADQUISICIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Según Ginsburg (2007), el juego activo favorece un crecimiento saludable en los niños, ayudándolos a mejorar su comunicación, a trabajar en equipo y a desarrollar la empatía. Mediante el juego, los niños aprenden a resolver conflictos, interactuar con los demás e integrarse en su entorno social. El juego, además de ser una fuente de diversión, es una parte esencial de la infancia, ya que contribuye al desarrollo de habilidades sociales.

Piaget (1956), manifiesta que el juego permite el desarrollo de habilidades sociales, enfatizando el juego simbólico como representante de situaciones y desempeño de roles que les permiten explorar diversas situaciones y el control de las mismas, asimismo resalta que jugar permite tener empatía por las emociones de sus pares en diversas perspectivas permitiendo al niño la comprensión social.

Vygotsky (1934) introduce el concepto de "zona de desarrollo próximo", donde detalla que el juego facilita el aprendizaje colaborativo entre pares. A

través del juego, los niños imitan comportamientos sociales, reciben apoyo mutuo en sus interacciones, permitiéndoles adquirir habilidades sociales de manera más efectiva.

Wallon (1963) también aporta que los juegos logran que los niños establezcan vínculos emocionales con sus compañeros, desarrollando la capacidad de relación, empatía y autocontrol, lo cual contribuye al bienestar del niño y del que lo rodea, la correcta gestión de expresar sus emociones ayuda a su bienestar general.

Ciertas investigaciones contemporánea respaldan estas posturas teóricas. Un estudio realizado por Rodríguez (2023) concluye que al usar el juego como un medio de la enseñanza pedagógica crea un ambiente de aprendizaje positivo, permitiendo a los niños poner en práctica habilidades sociales, comunicaciones efectivas, resolver conflictos dentro de un contexto seguro. Aplicado un análisis sobre juegos cooperativos Casado (2023) indica que hay actividades particularmente efectivas para mejorar las habilidades sociales en los niños, al participar en juegos grupales y de colaboración mutua, el niño desarrolla competencias interpersonales sin la presión competitiva típica de otros juegos. Esto nos indica que cierto enfoque colaborativo y participativo grupal del juego puede ser más beneficioso en la adquisición de habilidades sociales en comparación con los juegos competitivos.

Estas teorías nos permiten a analizar que el juego es una herramienta clave en el desarrollo de habilidades de los infantes, les permite regular sus emociones, aumentar su creatividad, en beneficio individual y en equipo, logrando aprendizajes significativos.

1.3. EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU ROL EN EL DESARROLLO COGNITIVO Y CREATIVO

Según Saunders (2005), el juego simbólico en la infancia actúa como una preparación, ya que a través de las actividades lúdicas se desarrollan diversos conocimientos y habilidades esenciales para la vida. Este tipo de juego de ser imitación se basa en la capacidad de simbolizar, lo que implica la creación de representaciones mentales, una habilidad crucial para enseñar al niño a manejarse en su futuro.

Por su parte, Silva (2004) señaló que a partir de los dos años comienza una etapa en la que se evidencia claramente el juego simbólico, una actividad que refleja el pensamiento egocéntrico del niño, quien a través del juego modifica la realidad para satisfacer sus propias necesidades.

El juego simbólico es clave en el aprendizaje, este permite al niño su adaptación a la sociedad, los infantes van asumiendo roles y recreación de situaciones imaginarias, según Vygotsky (1934) este tipo de juego es más representativo en diversas etapas, los juegos aparecen como una forma natural de responder a las tensiones que surgen en situaciones que parecen imposibles de resolver. Funcionan como mundos imaginarios donde los estudiantes pueden entrar y, a través de ellos, encontrar soluciones a esas tensiones.

La imaginación y creatividad que se desarrolla en los juegos tiene un papel clave, a través de esta se transforman los conocimientos ayudando al infante a superar ciertas limitaciones adquiriendo nuevas habilidades que sirven para aplicar en ciertas circunstancias cotidianas.

El juego simbólico actúa como un enlace entre las actividades sensoriomotrices y la capacidad de representación en el pensamiento. No obstante, el verdadero juego comienza cuando un objeto o gesto cobra un significado para el niño que va más allá de los estímulos perceptibles. Por ello, el juego tiene una influencia clave en el desarrollo de habilidades intelectuales, emocionales y motrices, aspectos que no siempre han sido tratados con el enfoque adecuado en el crecimiento de los niños, lo que ha generado un impacto negativo en su desarrollo cognitivo. A través del juego, los niños comunican sus experiencias, necesidades y conflictos (Bonilla, et al., 2019).

El juego simbólico es el punto culminante de la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo. En esta fase, el infante hace uso de simbología para representar ciertos objetos de su interés, lo que le permite ejercitar su pensamiento abstracto. Los juegos están vinculados con su mundo interior por lo que deben ser alegría en los niños, a través de estos se desarrolla la creatividad. Aunque muchas veces surgen de manera individual, también suelen implicar la búsqueda de compañía, porque el acto de jugar también fomenta la interacción social y fortalece los lazos con los demás (Jean Piaget, 1956).

Según Jean Piaget (1956), el juego simbólico es una forma de incorporar la cultura y comprender la realidad del entorno en el que el niño debe aprender a desenvolverse. Este tipo de juego es predominante durante la etapa preoperacional, y se convierte en la actividad más habitual en niños de entre 2 y 7 años. En este período destacan los procesos de asimilación y acomodación, ya través del juego los niños expresan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, utilizándolos para transformar su entorno. El juego simbólico puede desarrollarse de manera individual o social y presentar diversos grados de complejidad. Su evolución inicia con formas sencillas, en las que el niño emplea objetos o incluso su propio cuerpo para recrear aspectos de la realidad.

El juego simbólico favorece el desarrollo psicomotor de los niños. Además, ciertas actividades lúdicas les permiten vivir nuevas experiencias físicas y mentales esenciales para su evolución y adaptación al entorno que los rodea. Este proceso creativo es fundamental para su desarrollo cognitivo, de tal manera que el menor comprende cómo funciona el mundo que habita (Villalobos, 2009).

Según Silva (2019), el juego simbólico está íntimamente vinculado al desarrollo tanto del pensamiento como del lenguaje. Esta actividad permite que el niño represente una realidad utilizando los objetos y juguetes que tiene a su disposición. Dicho de otro modo, el juego simbólico refleja el lenguaje y el pensamiento del niño. Durante esta actividad, el niño transforma los objetos para adaptarlos a la realidad que desea recrear, la cual existe en su mente. Al manipular estos objetos, el niño explora sus características, mientras que al combinarlos, desarrolla su coordinación motora fina y su habilidad para manejar el espacio.

El juego es una actividad que se desarrolla en una situación concreta, es capaz de generar nuevos conocimientos y se sitúa entre la fantasía y la realidad, ya que interpreta la realidad en forma de predicción de acontecimientos y planificación de acciones.

1.4. EL JUEGO Y SU ROL EN EL DESARROLLO EMOCIONAL

De acuerdo con Latorre (1995), la socialización es el proceso mediante el cual un individuo ajusta su comportamiento, creencias, normas y motivos de acuerdo con el contexto cultural, social y religioso al que pertenece. Este proceso facilita que el niño adopte patrones de conducta considerados más adecuados a lo largo de la historia, favorece la integración a los sistemas sociales, permite aprovechar los avances en el conocimiento y promueve la conciencia de uno mismo, de los demás y de las interacciones. sociales.

Al reunirse a jugar los niños aprenden a establecer reglas, comparten sus ideas, fortaleciendo sus habilidades en grupo y a la vez su capacidad de empatía y cooperación, a través de este proceso se desconectan de las preocupaciones cotidianas de su edad dentro de casa, emocionalmente son libres inmersos en la diversión y felicidad que el juego les brinda. (Díaz, 2019).

Piaget (1980) y Vygotski (1984), el juego libre adquiere un papel clave, ya que no solo les proporciona un espacio seguro para expresar sus emociones sin limitaciones, sino que también les da la oportunidad de desarrollar su creatividad y potenciar sus imaginaciones, es fundamental en el desarrollo infantil, porque permite a los niños adoptar distintos roles y aprender a manejar sus emociones de manera natural mientras exploran su entorno de forma espontánea.

El juego en la educación inicial desempeña un papel crucial en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, ya que favorece un aprendizaje significativo en los estudiantes, quienes tienen una naturaleza lúdica (Carrión, 2020).

Cuando los niños se sumergen en sus propios mundos de juego y crean sus propias reglas, están desarrollando habilidades fundamentales para su futuro. En esos momentos, aprenden a manejar sus emociones, a tomar decisiones en situaciones complicadas y a fortalecer su confianza y autoestima. Además, al afrontar pequeños retos, como resolver desacuerdos con amigos o lidiar con la frustración cuando las cosas no salen como esperaban, logran mejorar su capacidad para adaptarse y aprender.

Diversos estudios han demostrado que el juego tiene un efecto beneficioso en la regulación emocional de los niños. Aquellos que juegan de manera regular tienen una mayor capacidad para manejar sus emociones.

Otro aspecto importante del desarrollo emocional que favorece el juego es la socialización. A través del juego en grupo, los niños aprenden a interactuar con otros, lo que les permite mejorar habilidades sociales clave como la empatía, la cooperación y la comunicación efectiva.

De acuerdo con Latorre (1995), la escuela, la familia, los amigos y los medios de comunicación son los principales responsables de integrar a los niños en la sociedad.

La familia es clave en el desarrollo social de los niños, ya que es el primer espacio donde crecen y aprenden a relacionarse. Una relación positiva dentro de la familia, particularmente con los padres, es crucial. Ellos son los primeros referentes para los niños, y tienen un impacto directo en su desarrollo social, autoestima y confianza. Sin embargo, cuando estas relaciones no son saludables, pueden crear obstáculos que afecten de manera negativa el desarrollo de la personalidad del niño

A través de la familia, los niños comienzan a conectarse con el mundo, absorbiendo aspectos fundamentales como la forma de ser de sus padres, sus costumbres, el entorno en el que viven, su educación y los valores que les inculcan.

Es muy importante asegurarnos de que haya espacios y momentos apropiados para el juego, tanto en la escuela como en casa: cuando los niños no tienen suficiente tiempo para jugar, esto puede afectar negativamente su desarrollo emocional. Si se les pone demasiada presión académica o se les quita tiempo libre, pierden valiosas oportunidades de jugar, lo cual puede generar problemas como ansiedad o dificultades para interactuar con otros (Ginsburg, 2007).

2. EL ROL DEL EDUCADOR EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL JUEGO INFANTIL

2.1. EL JUEGO COMO UN ESPACIO DE APRENDIZAJE

El ambiente en el que se desarrolla el juego es vital para el aprendizaje. Estos espacios están diseñados para la interacción y la exploración, brindando oportunidad para su aprendizaje durante el juego, dichos ambientes tienen que ser seguros, accesibles y estimulantes, lo que permite a los niños interactuar con su entorno de manera significativa (Unicef, 2019).

La organización, seguridad, orden y limpieza del entorno donde juegan los niños permite un crecimiento de aprendizaje y su estimulación oportuna. El Instituto Nacional de Aprendizaje (INA-PIDTE, 2022) señala que un entorno adecuado brinda oportunidad variadas que promueven la curiosidad, capacidad exploratoria e interacción social, asimismo facilita la observación y control de las actividades por parte de los educadores.

Los ambientes deben estar propicios destacando sus elementos como la luz, la cual debe ser propicia, el color que transmita paz y concentración para las actividades, el aislamiento de sonidos externos y la distribución del mobiliario en el espacio, esto tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los niños. Por esta razón elegir resulta importante el diseño de un ambiente que favorezca tanto la autoexpresión y creatividad (Cuellar, 1992).

Durante las fases de aprendizaje es importante diferenciar entre el juego libre y el juego dirigido. El juego libre brinda a los niños la oportunidad de explorar sus propios intereses sin limitaciones, promoviendo de tal manera su autonomía, creatividad e imaginación. Por el contrario, el juego dirigido se estructura para lograr metas planteadas al inicio, esto facilita al momento de la evaluación por parte del educador, las dos propuestas de juego fomentan la autoexpresión, además que dirige a los niños a lograr aprendizajes puntuales que se quiere alcanzar (Zabalza, 1987).

Los educadores propician estas experiencias plasmadas dentro de sus actividades, elaborando material adecuado para alcanzar el objetivo propuesto, el educador debe ser un mediador flexible, para que los niños tengan iniciativa propia durante la actividad lúdica. De tal manera que el entorno del juego sea

seguro y mantenga el orden generando un aprendizaje participativo y también activo.

2.2. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

El juego es una estrategia metodológica esencial en la educación inicial, ya que responde a las características del desarrollo infantil y favorece la construcción activa del conocimiento. A través del juego, los niños exploran su entorno, desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices, y se apropian del mundo que los rodea mediante experiencias significativas. En este sentido, el juego no debe considerarse solo como una actividad recreativa, sino como un recurso educativo de alto valor pedagógico.

Según Moyles (2005), el juego constituye un medio a través del cual los niños aprenden con entusiasmo, curiosidad y motivación. En el contexto educativo, el juego se convierte en un vehículo para promover aprendizajes auténticos, ya que les permite experimentar, resolver problemas, interactuar con sus pares y expresar sus emociones. Esta autora sostiene que el juego, cuando es planificado con una intención pedagógica, contribuye al desarrollo de competencias fundamentales.

Cassasa (2015) señala que el juego tiene un rol estructurante en el proceso educativo, dado que involucra la emoción, el cuerpo y la mente. En el nivel inicial, el aprendizaje no ocurre solo a través de la instrucción verbal, sino mediante la acción, la interacción y la vivencia. Por ello, el juego es una forma natural y eficaz mediante la cual los niños organizan su pensamiento y desarrollan su creatividad, lenguaje, autonomía y relaciones sociales.

Ortega (2012) plantea que el juego genera un ambiente de aprendizaje activo, donde el niño es protagonista de su proceso formativo. Durante el juego, el niño no se limita a repetir conocimientos; por el contrario, construye significados a partir de la exploración, la imitación, la simbolización y la interacción con los demás. Esta perspectiva concuerda con las teorías constructivistas del aprendizaje, al reconocer al niño como sujeto activo, capaz de transformar lo que aprende según su experiencia.

El Currículo Nacional de la Educación Básica (Ministerio de Educación

[MINEDU], 2016) reconoce expresamente al juego como una metodología clave para el nivel inicial. El documento señala que el juego posibilita aprendizajes contextualizados, promueve la autonomía, y permite a los niños desarrollar competencias personales y sociales. Asimismo, enfatiza que el docente debe crear situaciones lúdicas con propósito pedagógico, orientadas al logro de aprendizajes integrales, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los niños.

Weininger (2002) destaca que el rol del docente en el uso pedagógico del juego es fundamental. El educador actúa como mediador y guía, creando un ambiente rico en estímulos, organizando tiempos, seleccionando materiales pertinentes y facilitando experiencias que despierten la curiosidad del niño. Esta mediación garantiza que el juego mantenga su carácter espontáneo y libre, pero con una intencionalidad formativa que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Barcenilla (2021), indica que el juego permite a los niños plasmar sus experiencias, manejar sus emociones, asimismo el intercambio cultural, facilita su adaptación social y resolución de conflictos internos, el juego no solo aumenta su creatividad si no que lo que es fundamental para su desarrollo emocional.

Piaget (1956), el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia infantil, permite la asimilación funcional o reproductiva de la realidad en cada fase evolutiva del niño. El individuo desarrolla ciertas capacidades sensoriomotrices, simbólicas y pensantes, determinando el origen y la evolución del juego. Piaget vincula tres tipos de juego con las etapas del desarrollo cognitivo: el juego de ejercicio (similar al de los animales), el juego simbólico (abstracto y ficticio), y el juego reglado (colectivo y basado en acuerdos grupales). Su enfoque de la investigación muestra resultados principalmente en la cognición, sin profundizar en las emociones y motivaciones infantiles. Su teoría nos proporciona que "una inteligencia" o "lógica" se adapta a distintas formas a medida que el individuo progresa. Su teoría descubre etapas con diferentes funciones cognitivas y cada nivel de desarrollo que va integrando con el tiempo, Además, descubre que cada etapa sucesiva es cualitativamente distinta de la anterior, aunque en el proceso de transición puedan integrarse elementos de la etapa previa.

El juego es una necesidad fundamental para el crecimiento de los infantes, el juego se presenta como una herramienta principal para el crecimiento integral, facilitando su desarrollo físico, social, afectivo y cognitivo de los niños. Hetzer (1992) define al juego como la base para una etapa adulta sana, exitosa y plena, lo que refuerza su relevancia en la etapa temprana del desarrollo infantil. aunque el juego no requiere un esfuerzo considerable, ciertas actividades lúdicas exigen más energía que las tareas cotidianas. Zapata (1990) afirma que si se realiza un acompañamiento oportuno se lograra el desarrollo de habilidades tanto emocionales como físicas, asimismo un gran aprendizaje.

Montessori (2014), nos indica que el juego facilita al niño explorar su entorno, experimentar con objetos y a su vez formular hipótesis para probar sus ideas. De esta manera el aprendizaje se hace más significativo permitiendo el crecimiento e imaginación de manera activa y fundamental para su integración.

Las ideas de grandes investigadores como Fröbel, Piaget, Vygotski y Montessori, revelan a través de sus teorías la necesidad de incorporar el juego de forma planificada y estructurada en los entornos educativos, además que se reconoce su valor como una estrategia pedagógica que fomenta un aprendizaje significativo y duradero. A su vez describen que el juego no solo representa diversión, sino también un factor crucial para su aprendizaje y desarrollo integral.

Mediante la enseñanza y la interacción lúdica, se impulsa el aprendizaje infantil al expandir su zona de desarrollo próximo. Asimismo, el juego funciona como un recurso didáctico que permite a los niños adquirir y asimilar conocimientos mientras participan en actividades recreativas (Sarlé, 2006). El juego brinda a los niños un entorno en el que no solo pueden reforzar sus habilidades cognitivas existentes, sino también construir nuevas formas de pensamiento.

Cada actividad lúdica se expresa con variedades de movimientos, ciertos de ellos pueden no tener un propósito específico, mientras que otros están dirigidos a un objeto, como el acto de alimentarse en los recién nacidos. Con el acompañamiento adecuado, el infante adopta movimientos más coordinados, lo que refleja su proceso de adaptación al entorno. El educador tiene un papel clave al momento de brindar su ayuda para que interactúe con

ciertos objetos o personas de su entorno. De esta forma, el juego se convierte en una herramienta que proporciona entretenimiento y a su vez el desarrollo cognitivo, motor y afectivo de los niños en cada etapa de la vida.

Zapata (1990) resalta que un conjunto de programas educativos permite el desarrollo de capacidades cognitivas a través del movimiento, Bruner refuerza esta idea, señalando que el juego favorece el proceso de memoria (Bequer, 1993). El infante disfruta de actividades como saltar, correr, estirarse para alcanzar objetos, lo que permite usar un espacio correctamente a su fin, de esta manera aprende a regular gradualmente sus preferencias e inquietudes, adoptando una postura de colaboración y trabajo en equipo, fortaleciendo su desarrollo físico explorando su cuerpo.

El juego permite una práctica repetitiva de movimientos hasta lograr su dominio, perfeccionando sus acciones de acuerdo a su desarrollo cultural y emocional, para infantes que presenta cierta dificultad al manejo de sus emociones el juego se convierte en un medio liberador ya que les permite canalizar ciertas emociones como la rabia, frustración o desesperación.

A diferencia de lo que se cree, jugar no es solo una actividad recreativa o un pasatiempo, sino una de las formas más completas en las que el niño puede comunicarse consigo mismo y con su entorno. A través del juego, el niño tiene la oportunidad de ser creativo y expresar su personalidad, y es en este proceso creativo donde descubre su verdadero ser. En los primeros años de vida, la imaginación juega un papel fundamental y es una característica propia de esta etapa. En este periodo, los niños comienzan a formar representaciones mentales, y a través de actividades recreativas pueden estimular la creación de símbolos, lo que favorece su desarrollo. (Cebalos et al., 2011).

El uso del juego como herramienta pedagógica favorece un desarrollo saludable y equilibrado. Al jugar, los niños se vuelven más autónomos, su agudeza visual y auditiva mejora, aprenden a apreciar la cultura popular, disminuyen las conductas agresivas, potencian su imaginación y creatividad, equilibran su inteligencia emocional y refuerzan su capacidad para el crecimiento mental y la adaptación. social.

2.3. CONDICIONES Y FUNCIONES DEL ACOMPAÑAMIENTO

El acompañamiento del juego infantil constituye una práctica educativa compleja que implica mucho más que la simple presencia del adulto en el entorno lúdico. Se trata de una intervención pedagógica intencionada, sensible y respetuosa que reconoce el juego como una actividad central en el desarrollo emocional, cognitivo, social y simbólico del niño (Arce & Medina, 2021). Acompañar el juego no equivale a dirigirlo ni a imponer objetivos externos, sino a ofrecer al niño las condiciones óptimas para que pueda desplegar sus potencialidades a través de una actividad que emerge desde su propio deseo y curiosidad.

En este contexto, Mirtha Chokler (2004) aporta una mirada fundamental al distinguir dos dimensiones clave en el acompañamiento: las condiciones objetivas y las condiciones subjetivas. Las condiciones objetivas se refieren a los aspectos materiales y organizativos que el adulto debe asegurar para facilitar la experiencia lúdica: un espacio físico seguro, accesible, estéticamente acogedor; la disponibilidad de materiales diversos, versátiles y no estructurados; y un tiempo suficiente y libre de interrupciones que respete los ritmos del juego. Sin estas condiciones básicas, el niño difícilmente podrá sumergirse en una experiencia lúdica auténtica.

Sin embargo, Chokler insiste en que el verdadero acompañamiento no se agota en lo material. Es en las condiciones subjetivas donde se juega la calidad pedagógica de esta práctica. Estas condiciones aluden a la actitud, la disposición emocional y la sensibilidad del adulto para conectar con el universo simbólico del niño. La autora enfatiza que acompañar el juego requiere un posicionamiento afectivo particular: estar presente sin invadir, observar sin juzgar, intervenir sin interrumpir el flujo lúdico. En palabras de Chokler (2004), se trata de desarrollar una “escucha silenciosa” y una “mirada sostenida” que acojan la expresión espontánea del niño y le brinden la seguridad afectiva necesaria para desplegar su imaginación, sus emociones y su capacidad de simbolización.

Desde esta perspectiva, el educador se convierte en un sostén emocional y un facilitador simbólico. A través de su actitud respetuosa, genera un marco de confianza que permite al niño explorar el mundo, resolver conflictos

internos, y construir sentido a partir de su experiencia vital. El acompañamiento se vuelve entonces un acto ético, donde el adulto se coloca al servicio del proceso subjetivo del niño, sin colonizarlo ni forzarlo a aprender, sino habilitando la posibilidad de que el aprendizaje surja de manera significativa y autónoma.

Además, Chokler (2004) advierte que el adulto debe estar en condiciones de revisar su propio mundo interno, sus emociones y sus modos de vincularse con la infancia. Solo desde una postura reflexiva y consciente es posible acompañar sin interferir, ofrecer sin imponer, y sostener sin controlar. Esta perspectiva rompe con la lógica tradicional del adulto como guía autoritaria y plantea, en cambio, una pedagogía de la presencia y la disponibilidad emocional, profundamente coherente con los enfoques contemporáneos de la educación inicial.

Froebel (2003), la educación en la infancia debe ser natural y disfrutada, enfocándose principalmente en el juego. Este conjunto de actividades físicas, les brinda la oportunidad de explorar, experimentar su capacidad pensante y analizador, logrando desenvolver su capacidad de resolver conflictos y comprensión de situaciones cotidianas, además del control emocional de acuerdo a cada etapa de desarrollo del infante.

Según la Unicef (2019), se adquirieren conocimientos y desarrollo de competencias en un entorno libre con diversos materiales que contribuyen al estímulo de creatividad, mediante la influencia de sus educadores, lo que facilita el aprendizaje del niño.

Según la Asociación Internacional de Ludotecas (2013), el juego es muy importante porque logra que los infantes tengan experiencias enriquecedoras y significativas que son es clave para desarrollar la creatividad, también la capacidad de resolver problemas o conflictos internos, asimismo el manejo de sus emociones de acuerdo al contexto que se presenten, por lo que resalta la guía del educador en cada etapa.

A través del juego el niño fortalece sus habilidades sociales y capacidades, porque mediante el juego estimulan sus creatividad y curiosidad, estos conocimientos cognitivos los impulsa a su desarrollo integral, destacando el manejo de emociones y comportamientos en sociedad reguladas a través de

estas experiencias para promover sus aprendizajes significativos.

Según Arnau (2022), el docente tiene el rol de facilitar y ser guía durante el juego, para ello debe crear los ambientes necesarios donde cada infante participe de manera autónoma, activa y significativa, mediante la comprensión del interés y/o necesidades de los estudiantes, los entornos seguros contribuyen al aprendizaje a través del juego. Como docente debe ofrecer retroalimentación constante y apoyo.

López y Del Moral (2022) afirman que el papel del docente es fundamental para la aplicación de estrategias lúdicas y de gamificación en el aula, al actuar como mediador crea experiencias de aprendizaje enriquecedoras y favorece el desarrollo integral de sus estudiantes. Esta función no debe limitarse en brindar instrucciones y supervisar de manera imparcial el avance, brindando apoyo oportunamente durante el juego, además de adaptar las actividades a las necesidades del infante, promoviendo la práctica de valores como la colaboración y el respeto. Si se fomenta un ambiente adecuado donde cada estudiante participa activamente se va a contribuir al aprendizaje cognitivo y desarrollo socioemocional de los estudiantes.

El rol del educador como guía en el juego incluye las siguientes funciones:

La observación: esta es una pieza clave para que el educador comprenda las dinámicas que ocurren durante el juego. Según Piaget (1962), es fundamental observar cómo los niños interactúan con su entorno y ajustar las intervenciones de manera que se adaptan a sus intereses y necesidades.

El educador deberá establecer normas que garanticen la seguridad y protección de las actividades en espacios adecuados y a su vez el niño desarrolle su capacidad de resolución de conflictos.

Los ambientes deben tener los materiales lúdicos esenciales para que se desarrollen las actividades de aprendizaje efectivo y colaborativo, esto enriquece y resalta al juego simbólico como una vía poderosa para que niños fortalezcan sus interacciones sociales además de nutrir las relaciones con los que lo rodean destacando este proceso (Vygotski, 1978).

Bruner (1976) destaca que un ambiente emocionalmente seguro permite

a los niños sentirse cómodos al participar en actividades lúdicas. Sin embargo, la actitud del educador debe favorecer un entorno lúdico atractivo. Priorizando las necesidades de los infantes, de tal manera que su participación activa del juego fomente crecimiento emocional y físico.

CONCLUSIONES

El juego es una herramienta pedagógica clave en el desarrollo integral de los niños, especialmente en la etapa de educación inicial. A través del juego, los niños no solo exploran y comprenden su entorno, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motrices. Esta actividad lúdica, según Piaget y Vygotsky, es fundamental para el desarrollo de funciones mentales superiores, permitiendo a los niños interactuar con su entorno y adquirir competencias de manera activa y significativa. Al permitirles asumir roles, practicar la resolución de conflictos y experimentar con diferentes situaciones sociales, el juego fomenta la creatividad, la empatía y el autocontrol.

El II ciclo de la educación inicial, que involucra a niños de 4 a 5 años, es crucial para el desarrollo de habilidades que los prepararán para enfrentar desafíos educativos y sociales más complejos. En esta etapa, los niños comienzan a desarrollar un pensamiento más lógico y sistemático, mejoran sus habilidades de comunicación y establecen vínculos emocionales más fuertes con su entorno. El juego simbólico se presenta como una de las herramientas más importantes para fomentar la creatividad y el desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños representar situaciones sociales, explorar la realidad y practicar habilidades de resolución de problemas.

El ambiente en el que se desarrolla el juego tiene un papel fundamental en el aprendizaje. Un espacio adecuado, seguro y estimulante es esencial para fomentar la curiosidad y la exploración de los niños. Este entorno

debe ser organizado para facilitar tanto el juego libre como el dirigido, ya que ambos tipos ofrecen beneficios únicos en el desarrollo infantil. Mientras el juego libre fomenta la autonomía y la creatividad, el juego dirigido permite un enfoque más estructurado que favorece el logro de objetivos pedagógicos específicos.

El rol del educador es clave en este proceso, ya que debe actuar como mediador y facilitador del juego, creando condiciones que permitan a los niños aprender de manera activa, exploratoria y significativa. El educador debe estar preparado para adaptar el juego a las necesidades y los intereses de los niños, favoreciendo una interacción que no solo promueva el aprendizaje cognitivo, sino también el bienestar emocional y social de los niños.

REFERENCIAS

- Arce, A., & Medina, M. (2021). *Jugar y acompañar: el rol del adulto en la infancia*. Ediciones Novedades Educativas.
- Arnau, L. (2022). *Metodologías lúdicas para la personalización del aprendizaje*. Graó.
- Asociación Internacional de Ludotecas. (2013). *El valor del juego en la educación infantil*. https://itla-toylibraries.org/home/wp-content/uploads/2015/12/ITLA_Newsletter_-_JUNE_2013.pdf
- Barcenilla, M. (2021). *El juego en el desarrollo infantil*. Repositorio Comillas. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/50825>
- Bequer, G. et al. (1993). *Juegos de Movimiento*. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER.
- Bonilla, M., Solovieva, Y., Méndez-Balbuena, I., & DíazRamírez, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Rev. Fac. Med.* 67(2), 299-306. <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>.
- Bruner, J. (1976). *The Process of Education*. Harvard University Press.
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Casado, S. (2023). *Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/62145>
- Cassasa, L. (2015). *Juegos para aprender: Una mirada pedagógica del juego en el nivel inicial*. Editorial Novedades Educativas.
- Cebalos, N. et al. (2011). *Actividad lúdica como medio de desenvolvimiento infantil*. <http://www.efdeportes.com/efd162/atividade-ludica-como-meio-de-desenvolvimento.htm>. Acceso em 17/07/2014.
- Chokler, M. (2004). La actitud del adulto como posibilidad de sostén del juego. En A. Kuschick & M. E. Santos (Eds.), *Acompañar el juego: infancia, educación y salud* (pp. 63–74). Paidós.
- Cuellar, A. (1992). *El juego como medio educativo*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.
- Díaz, A (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. Lima Perú 2019. pág.20.
- Froebel, F. (2003). *La Educación del Hombre*. Editorial del Cardo, Madrid España.
- García, M., & Chato, M. (2014). *Diseño de ambientes de aprendizaje*. <https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/60513e81-39fb-4898-b0de-b53a6ed0d1b1/content>
- Ginsburg, K. R. (2007). *La importancia del juego en la promoción del desarrollo saludable infantil y el mantenimiento de vínculos sólidos entre padres e hijos*. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Guitart, R. (1990). *Juegos no competitivos*. Barcelona: Grao
- Hetzer, H. (1992). *El juego y los juguetes*. Argentina: Editorial Kapeluz.
- Instituto Nacional de Aprendizaje. (2022). *Espacios adecuados para el juego*. https://www.inapidte.ac.cr/pluginfile.php/76855/mod_resource/content/6/RECURSO%209%20Espacios%20adecuados%20para%20el%20juego%20Rev.Asec%209-3-2022.pdf
- López Bouzas, N., & Del Moral Pérez, M. E. (2022). *Revista Educativa Hekademos*, [42-51]. <https://short-link.me/EV4b>
- Ministerio de Educación. (2021). *Informe sobre la promoción del juego en la educación inicial en el Perú*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Montessori, M. (2014). *La mente absorbente*. Libros sublimes.
- Ortega, M. (2012). *Juego y aprendizaje en la educación infantil*. Narcea Ediciones.
- Peña, L., & Castro, M. (2012). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial. *Revista Latinoamericana de Educación Inicial*, 14(2), 34-45.
- Piaget, J. (1962). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Norton & Company.
- Piaget, J. (1956). *La Concepción del Mundo del Niño*. Harcourt Brace.
- Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Editorial Ariel

- Rodríguez, Á. (2023). *El juego como estrategia didáctica de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en preescolar*. Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/68114>
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Educación y procesos pedagógicos y equidad, Editor. GRADE. Lima, Perú.
<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Silva, G. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Amauta impresiones S.A.C
- UNICEF. (2019). *La ciencia del juego y el aprendizaje en la niñez temprana*. <https://www.unicef.org/es/el-desarrollo-del-cerebro-a-traves-del-juego>
- Villalobos, A. (2009). *El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8354953.pdf>
- Vygotski, L. (1978). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1934). *El juego y su papel en el desarrollo mental del niño*. En *Psicología soviética*. Harvard University Press.
- Vygotski, L. S. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. *Infancia y Aprendizaje*, 27-28, 105-116.
- Weininger, O. (2002). *Los juegos en la educación inicial*. Aique Grupo Editor.
- Zabalza, M. A. (1987). *Juego y espacio: Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje*. <https://oei.int/oficinas/argentina/publicaciones/juego-y-espacio-ambiente-escolar-ambiente-de-aprendizaje/>
- Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax. Harvard University Press.