



## El juego como motor del desarrollo social y cognitivo en niños y niñas en la primera infancia

*Play as a driver of children's social and cognitive development during the early childhood*

### Autores

Sujey Antipe Vásquez<sup>1</sup>  
Roxana Saravia Valenzuela<sup>2</sup>  
Constanza Silva Soto<sup>3</sup>  
Ximena Gutiérrez Saldivia<sup>4</sup>  
Gerardo Fuentes-Vilugrón<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Universidad Autónoma de Chile (Chile)

<sup>2</sup> Universidad Autónoma de Chile (Chile)

<sup>3</sup> Universidad Autónoma de Chile (Chile)

<sup>4</sup> Universidad Católica de Temuco, Chile

<sup>5</sup> Universidad Autónoma de Chile (Chile)

Autor de correspondencia:  
Gerardo Fuentes-Vilugrón  
[gerardo.fuentes@uaautonoma.cl](mailto:gerardo.fuentes@uaautonoma.cl)

Recibido: 02-04-25  
Aceptado: 13-08-25

### Cómo citar en APA

Antipe Vásquez, S., Saravia Valenzuela, R., Silva Soto, C., Gutiérrez Saldivia, X., & Fuentes-Vilugrón, G. (2025). El juego como motor del desarrollo social y cognitivo en niños y niñas en la primera infancia. *Retos*, 72, 359-374. <https://doi.org/10.47197/retos.v72.115009>

### Resumen

**Introducción.** Para generar un aprendizaje significativo y un desarrollo integral en los niños y niñas debe estar incorporado el juego. Es esencial que participen en él, desarrollando distintas habilidades y comprendiendo su entorno. Este estudio tiene por objetivo explorar cómo el generar interacciones lúdicas en las prácticas pedagógicas contribuye al desarrollo social y cognitivo de los niños y niñas, según educadoras de párvulos que se desempeñan en Jardines Infantiles y Sala Cunas en la ciudad de Temuco.

**Método.** La metodología utilizada en este estudio es de tipo cualitativa, a través de entrevistas semiestructuradas realizadas a profesionales que forman parte de equipos pedagógicos de educación infantil.

**Resultados.** Según educadoras entrevistadas, el juego es considerado una herramienta clave para el aprendizaje y desarrollo, aunque aún hay desafíos en su implementación y valoración en los centros educativos.

**Discusión.** Se identifican dos tipos de juego, libre y guiado. El primero fomenta la autonomía y la creatividad, mientras que el segundo enfoca el aprendizaje en objetivos específicos. Ambos son complementarios para un desarrollo equilibrado donde el rol de la educadora es fundamental como mediador y facilitador de ambientes seguros y estimulantes. **Conclusión.** Se concluye que el juego cumple un papel esencial como herramienta educativa, más allá de ser solo una actividad recreativa. Además, se señala la importancia que tiene la educadora para guiar y mediar estas actividades, potenciando sus beneficios para el aprendizaje y desarrollo infantil de los niños y niñas.

### Palabras clave

Desarrollo social; desarrollo cognitivo; educación infantil; juego; primera infancia.

### Abstract

**Introduction.** Education must incorporate play to foster children's meaningful learning and comprehensive development. It is essential that they participate in it, developing different skills and understanding their environment. This study aims to explore how implementing playful interactions in pedagogical practices contributes to children's social and cognitive development, as reported by pre-school teachers working in early childhood education institutions and nursery schools in Temuco, Chile.

**Method.** This study employed a qualitative methodology, conducting semi-structured interviews with teaching professionals from pedagogical teams of early childhood education institutions.

**Results.** According to the educators interviewed, play is a key tool for learning and development, although there are still challenges in its implementation and evaluation in educational centers.

**Discussion.** Two types of play are identified, free and guided. The former encourages autonomy and creativity, while the latter focuses learning on specific objectives. Both are complementary for a balanced development where the role of the pre-school educator is fundamental as mediator and facilitator of safe and stimulating learning environments.

**Conclusion.** Play has an essential role as an educational tool, beyond being just a recreational activity. In addition, this study highlights the importance of pre-school educators in guiding and mediating these activities, thereby enhancing their benefits for children's learning and development.

### Keywords

Social development; cognitive development; infant education; play; early childhood.

## Introducción

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (BCEP) establecen ámbitos, núcleos y objetivos de aprendizaje, con ello un conjunto de orientaciones pedagógicas para los niveles correspondientes a las edades de 0 a 6 años, reconociendo el juego como un principio fundamental en los procesos educativos. (Ministerio de Educación [MINEDUC], 2018). Lo anterior, se ha documentado en la literatura donde se han expuesto los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo, físico, social y emocional (Velasco et al., 2024; Quijije & Flores, 2022). Desde el aspecto cognitivo, el juego favorece la exploración, la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Uribe, 2023); Desde lo social, se sostiene que el juego tiene un rol crucial en el desarrollo social y emocional (Miño-Díaz et al., 2025), facilita la internalización de normas sociales y las habilidades de comunicación (Cano-Moya et al., 2023; Montiel et al., 2025).

El juego simbólico especialmente permite que puedan explorar roles sociales y experimentar con diferentes emociones (Sánchez-Domínguez et al., 2020; Valles & Rios, 2022; Herrera-Occ & González-Soto, 2023). Y desde lo físico, el juego caracterizado por ser activo principalmente, se vuelve una estrategia para el desarrollo motor y para promover hábitos de vida saludable (Ismoyo et al., 2024; Solís, 2019; Agudelo & Guapacha, 2023). Es decir, los ambientes de exploración y juego permiten a los niños y niñas adquirir las habilidades corporales y sensoriales, las cuales están directamente asociadas a la interacción con otros niños, y a un espacio físico, que responde y estimula tanto los sentidos, como la motricidad, este tipo de actividades lúdicas desarrollan las habilidades sociales porque promueve el manejo de situaciones estresantes, estimula el trabajo colaborativo y facilita la interacción con sus pares a través de la comunicación, cooperación y trabajo en equipo (Uribe, 2023; León et al., 2024).

En ese contexto, los establecimientos educativos como Jardines Infantiles y Salas Cuna son espacios que integran el juego como herramienta vital en sus programas pedagógicos, promueven y garantizan actividades lúdicas que facilitan el crecimiento integral de los niños y niñas. Al respecto, el juego libre y guiado tienen funciones que se complementan: por una parte, fomenta la autonomía y creatividad; por otro lado, orienta el aprendizaje hacia objetivos específicos (Pyle et al., 2022). Sin embargo, las investigaciones recientes mantienen una preocupación por la necesidad y desafíos que tiene la implementación de estrategias vinculadas al juego. Por ejemplo, la sobrecarga curricular, el aumento en el uso de tecnologías y la tendencia a la escolarización temprana. (Soto Aranda, 2023; Radesky et al., 2016). Es por esta razón que, las BCEP propone implementar actividades que combinen los objetivos de aprendizaje con actividades lúdicas y para esto el equipo educativo, los programas de formación para educadoras de párvulos en Chile deben adquirir las competencias incluyendo el estudio de juego junto con su aplicación pedagógica, asegurando que los profesionales estén preparados para utilizar el juego de manera oportuna y efectiva en el aula y fuera de ella (MINEDUC, 2019).

A pesar de la amplia literatura existente en relación con el valor del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación inicial (Pillajo et al., 2021; Parker et al., 2022; Moya, 2024; Velasco et al., 2024), aún existen vacíos en estudios que analicen la experiencia de las educadoras y las técnicas en educación infantil, desde una perspectiva local y territorial y que considere los aspectos socioculturales diversos que caracteriza la región de la Araucanía y específicamente la ciudad de Temuco, Chile. Por lo que, profundizar en esta perspectiva es fundamental para comprender tanto las estrategias, como las percepciones, limitaciones y oportunidades que determinan su uso en un contexto social y cultural determinado.

Ante estos antecedentes surgió la pregunta de investigación ¿Cómo influye la incorporación del juego en las prácticas pedagógicas, en el desarrollo social y cognitivo de niños y niñas en la primera infancia? Para dar respuesta a esta interrogante, el estudio tiene el objetivo de explorar las características, tipos de juegos, estrategias y recursos que se implementan en los contextos educativos y como esto se articula con las familias, desde las perspectivas de las educadoras y técnicos de educación parvularia que se desempeñan en Jardines Infantiles y Salas Cuna en la ciudad de Temuco, Chile. Considerando el objetivo se sostiene como supuesto de investigación que el juego en su modalidad libre y guiado se vuelve una herramienta pedagógica eficaz para potenciar el desarrollo integral durante la infancia, siempre que su implementación tenga objetivos claros y contextualizados a la realidad educativa.

## Método

La investigación está sustentada en un enfoque cualitativo, ideal para estudiar fenómenos complejos y multifacéticos que no se pueden medir fácilmente con números. El enfoque seleccionado permite una comprensión completa y detallada sobre el tema de estudio. Según los investigadores Denzin y Lincoln (2018), la investigación cualitativa “busca entender el significado que las personas atribuyen a sus experiencias y cómo construyen la realidad en su contexto natural” (p. 21). Se vuelve especialmente relevante cuando lo que se quiere estudiar son fenómenos sociales y educativos, como las percepciones, experiencias y comportamientos de las personas, donde el enfoque cualitativo permite captar la subjetividad y la riqueza de sus experiencias.

El diseño de esta investigación corresponde al estudio de casos múltiples que permite examinar en profundidad un fenómeno específico dentro de su contexto real. Un estudio de caso es una investigación empírica que explora un fenómeno contemporáneo en profundidad y dentro de su contexto de vida real, especialmente cuando las fronteras entre el fenómeno y el contexto no están claramente definidas (Mansilla & Huaiquién, 2020). Esta metodología resulta útil cuando el investigador busca respuestas complejas que no pueden ser obtenidas únicamente a través de métodos cuantitativos. En este estudio, se analizarán las experiencias de educadoras de párvulos y técnicos en Educación Parvularia en la Región de La Araucanía, Chile, con el objetivo de identificar factores que influyen en su desempeño pedagógico como promotoras del juego.

### Participantes

La investigación se encuentra realizada en la ciudad de Temuco, región de la Araucanía, esta región se caracteriza por su precariedad, multiculturalidad y un clima templado lluvioso. Según los datos entregados por el Ministerio de Desarrollo Social y Familia (2022) durante la pandemia, la región de la Araucanía se encontraba compuesta en un 44,3% de niños y niñas entre los 0 y 17 años de edad, rango etario en el que se encuentran incorporados los niños/as de los niveles de Educación Parvularia de la ciudad de Temuco. El Ministerio de Educación (2023) en el Informe de Caracterización de la Educación Parvularia menciona que existen 2.055 educadoras de párvulos en la región de La Araucanía, por otra parte, se encuentran 5.047 técnicos en Educación Parvularia pertenecientes también a la región de La Araucanía, las cuales se desempeñan en distintas dependencias que componen este nivel de educación.

Los participantes fueron 10 educadoras de párvulo y 10 técnicos en educación parvularia de género femenino, que fueron seleccionadas mediante un muestreo intencionado. La cantidad de participantes se justifica por el carácter cualitativo de la investigación y por el diseño de estudio de casos múltiples, que privilegia la profundidad de la información y la riqueza de los relatos o narrativas. No se incluyeron a los niños y niñas como sujetos de estudio, sino que el enfoque se mantuvo en los profesionales de la Educación Parvularia que los atienden y que tienen experiencia directa en la implementación del juego como herramienta educativa. Además, la información recogida se realizó hasta conseguir la saturación de contenidos entendido como el punto en que ante una diversidad de ideas no aparece nuevos elementos (Martínez-Salgado, 2012). Para esto, los criterios para la saturación de contenidos serán: a) no emergen nuevas categorías a partir de la información recogida; b) la información obtenida de los participantes se vuelve redundante y repetitiva; c) la información es suficiente y consistente para responder a los objetivos de la investigación de manera íntegra; y d) no emerge nueva información que sea significativa para el objeto de estudio.

### Instrumento

El instrumento utilizado en esta investigación fueron entrevistas semi estructuradas, que permitan poder recoger y analizar información, este enfoque permitirá ofrecer diversos enfoques que se tienen sobre el juego y la relevancia que puede tener siendo motor para el aprendizaje tanto social como cognitivo en los niños y niñas en la primera infancia. Las entrevistas semi estructuradas son efectivas dentro de investigaciones cualitativas, dado que facilitan la exploración de temas un tanto más complejo, a la vez también permiten poder seguir la línea de pensamiento y vivencias que pueden tener los entrevistados (Ibarra-Sáiz et al., 2023). Durante el proceso de la investigación se aplicaron 20 entrevistas semiestructuradas, con una duración promedio de 45 minutos cada una, que fueron realizadas de manera presencial durante entre los meses de septiembre y octubre del año 2024.



### Análisis de datos

El análisis de la información siguió las fases de codificación abierta, axial y selectiva propuestas por Straus y Corbin (2002), utilizando el software Atlas.Ti para la organización de las categorías emergentes. Al respecto, se optó por emplear esta metodología de análisis en lugar de considerarla un diseño de investigación porque permitió desarrollar teorías basadas en datos empíricos, facilitando una comprensión más profunda de los fenómenos estudiados. Para la validez de los resultados se utilizó una triangulación de fuentes, donde se contrastan los relatos de las educadoras con las técnicas en educación parvularia, y a través de la confirmación de los resultados con las participantes, con el objetivo de validar y corroborar la coherencia de las interpretaciones establecidas. Este enfoque es particularmente adecuado para explorar temas complejos y multifacéticos, como es el caso del juego en la educación infantil.

### Consideraciones éticas

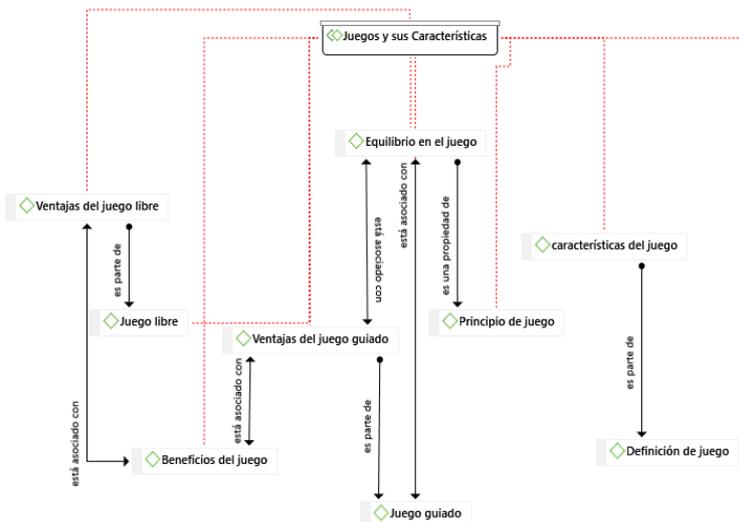
Esta investigación respondió en parámetros para investigadores de proyectos de la Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo de Chile (ANID), fundamentada en la Declaración de Singapur, donde se expone la relevancia de la integridad en la investigación, que se subdivide en 4 aspectos fundamentales: a) Honestidad en la investigación; b) Responsabilidad durante la investigación; c) Cortesía profesional e imparcialidad en las relaciones; y d) Buena gestión de la investigación en nombre de otros. Para llevar a cabo esta investigación, en primera instancia, se entregó una carta de autorización a los directores de los establecimientos educativos, donde acceden que las escuelas sean parte del estudio. Posteriormente, todas las participantes recibieron la información verbal y escrita sobre el propósito de la investigación la autonomía para participar del estudio, y la confidencialidad de los datos obtenidos. Al respecto, los profesionales de la educación que participaron firmaron un consentimiento informado previo a cada entrevista.

### Resultados

#### Categoría el juego y sus características

Respecto con los hallazgos del estudio, se puede visualizar que el juego se compone de diversos elementos, como lo es su definición, en donde se puede encontrar el significado que tiene este juego en los niños/as, de igual forma su propósito y beneficios que entrega, dentro de las distintas características del juego que se pueden rescatar, la mayoría se encuentra vinculada a la definición, esta herramienta posee múltiples beneficios a nivel social, emocional y cognitivo en los niños y niñas, se vincula en su totalidad con el principio de juego que se menciona dentro de las Bases Curriculares de Educación Parvularia como eje central de las prácticas pedagógicas en contextos educativos (figura 1).

Figura 1. Red semántica El juego y sus características



Fuente: Elaboración propia con software Atlas.Ti

De igual forma, el juego puede ser dividido en: el juego libre, donde el niño/a explora con todo su ser, crea sus juegos y da su propio sentido a los distintos recursos que se ofrecen, y también se encuentra el



juego guiado en el que existe una intencionalidad pedagógica detrás, al hacer uso de él se busca poder alcanzar un objetivo establecido que aporte al desarrollo de los niños y niñas. En la categoría de El juego y sus características emergieron nueve códigos:

**Definición de juego:** el presente código se vincula con los conocimientos que se tienen respecto al juego en las prácticas educativas, la mirada que se tiene respecto de él y lo que involucra a modo general, el uso que se le da y cómo puede beneficiar al niño/a. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“El juego es la herramienta de aprendizaje más natural para los niños. A través de él, ellos no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades fundamentales como la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad” (E3: C7).

**Características del juego:** este código hace referencia a los distintos elementos que pueden desprenderse del juego y contribuir en el desarrollo de los niños y niñas. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“la clave está en tres cosas: el ambiente, la disposición del niño y la interacción del adulto. El ambiente debe ser seguro, acogedor y estimulante, lleno de oportunidades para que los niños exploren. La disposición de los niños también es esencial; cuando están motivados y curiosos, las interacciones fluyen mejor. Y, por último, pero no menos importante, la presencia del adulto que facilita acompaña y orienta, sin imponer, es fundamental” (E3: C1).

**Principio de juego:** con el código presentado se hace referencia al juego como principio en educación infantil, como se entiende este concepto vinculado a su uso dentro de las prácticas pedagógicas. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“Además, es importante que las instituciones proporcionen formación continua a los educadores sobre cómo integrar el juego de manera efectiva en el currículo, donde el juego sea visto como una parte central del proceso educativo” (E8: C17).

**Beneficios del juego:** el presente código destaca cómo puede aportar al niño o niña hacer uso de esta herramienta, contribuyendo a sus distintas áreas del desarrollo. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“Los niños que juegan regularmente con sus pares suelen ser más expresivos y tienen una mayor capacidad para comunicarse, tanto verbal como no verbalmente” (E2: C1).

**Juego libre:** este código hace referencia a un juego presente dentro de los espacios educativos, en donde el niño/a se desenvuelve de forma libre e interactúa dando su propio uso y significado a lo dispuesto. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“El juego libre permite a los niños ser completamente creativos, actuar según sus intereses y tomar sus propias decisiones, lo que fomenta su autonomía” (E3: C4).

**Ventajas del juego libre:** el presente código destaca las ventajas que puede tener este tipo de juego, como puede beneficiar en el desarrollo evolutivo a los niños/as la implementación de él dentro de los contextos educativos. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“el juego libre permite a los niños tomar el control y explorar sus intereses de manera autónoma, lo que fomenta la imaginación y la capacidad de resolver problemas de manera independiente” (E8: C6).

**Juego guiado:** el código presentado demuestra características generales en relación con el juego guiado que se utiliza dentro de las prácticas pedagógicas, un juego más mediado e intencionado en el que el niño/a responde a un objetivo en particular. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“el juego guiado con una intencionalidad pedagógica ayuda a los niños a aprender conceptos más específicos y trabajar habilidades puntuales que tal vez no desarrollarían en un juego libre” (E3: C5).

**Ventajas del juego guiado:** en este código se hace referencia a las distintas ventajas que posee el juego guiado, las cuales hacen de este una herramienta que puede ser incorporada dentro de las prácticas pedagógicas. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“El juego guiado con intencionalidad pedagógica tiene la ventaja de que permite al educador dirigir el aprendizaje hacia ciertos objetivos, como el desarrollo de habilidades específicas. Sin embargo, el juego guiado puede limitar la creatividad de los niños si el adulto es demasiado directivo o estructurado” (E8: C5).

Equilibrio en el juego: en el código presente se complementa el juego guiado con el juego libre y se resalta como el hacer uso de estos dos juegos sin exceder en el uso de uno más que el otro, se puede generar un equilibrio permitiendo un aprendizaje integral en el niño/a con un significado. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

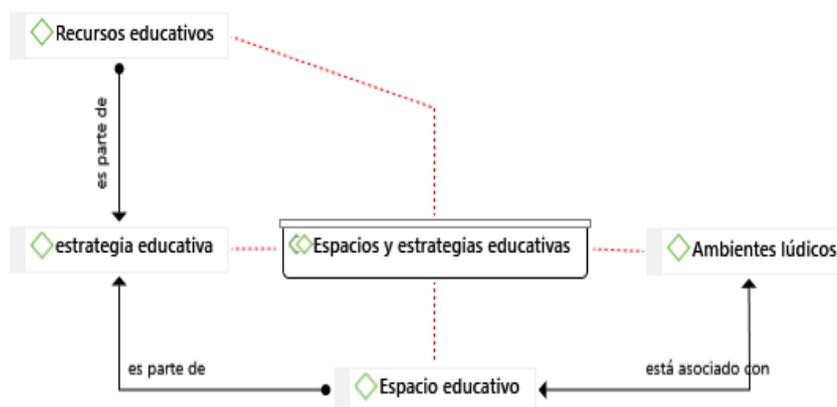
“Lo ideal, creo, es un balance entre ambos: dejar que los niños exploren libremente, pero también ofrecer momentos de juego guiado donde podamos enfocar su aprendizaje en temas específicos” (E2: C1).

En síntesis, existen diferencias en las metodologías utilizadas respecto con el juego libre y guiado, donde no se pueden negar las tensiones asociadas con las expectativas que tiene el sistema escolar. En este sentido, mientras el juego libre fomenta la autonomía, creatividad y la exploración como características fundamentales para el aprendizaje profundo, los equipos pedagógicos de la educación inicial tienen la presión de cumplir con los requerimientos del currículum, recurriendo al juego más estructurado o direccionado a los objetivos de aprendizaje expuestos en las bases curriculares, lo que deja en evidencia un principio de contradicción con la espontaneidad infantil. De manera que, la cohesión de ambas metodologías de manera flexible puede llegar a convertir el juego en una herramienta de transformación de los procesos educativos.

### ***Categoría espacios y estrategias educativas***

La figura 2 expone y hace referencia a los distintos espacios y estrategias educativas que son utilizadas dentro de las prácticas pedagógicas, los ambientes lúdicos se encuentran asociados al espacio educativo, aquí es donde el adulto debe hacer de este espacio un ambiente grato para el niño y niña, en donde esté presente el juego y se genere este aprendizaje entorno a él. En la categoría de espacios y estrategias educativas emergieron cuatro códigos:

Figura 2. Red semántica Espacios y estrategias educativas



Fuente: Elaboración propia con software Atlas.Ti

**Estrategia educativa:** el presente código destaca el propósito que tiene el adulto dentro de cualquier espacio en donde se produzca una interacción entre niño/a y él/ella, considerando las características e intereses de los niños y niñas al preparar estos espacios ofreciendo la posibilidad de que su aprendizaje adquiera un significado y sea llamativo. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“Yo facilito el juego creando ambientes donde ellos tengan que interactuar entre sí, resolver pequeños conflictos y usar su imaginación para crear sus propios juegos. La clave está en permitirles ser los protagonistas, brindándoles las herramientas y el espacio necesarios” (E5: C5).

**Recursos educativos:** este código hace referencia a los distintos elementos que pueden ser utilizados dentro de las intervenciones que realiza el adulto involucrando el juego en las prácticas pedagógicas y

la intención a la que pueden apuntar estos recursos. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“los recursos y materiales disponibles deben ser variados y accesibles para que los niños puedan manipularlos de forma creativa y espontánea. Un ambiente lúdico bien organizado también promueve interacciones sociales más significativas” (E8: C11).

Espacio educativo: El presente código analiza la organización y disposición que deben tener estos espacios de juego, como debe organizarse de manera que el niño/a interactúe en él, se sienta seguro/a y en confianza para desenvolverse aprendiendo por medio del juego. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“lo más importante es crear un ambiente seguro y acogedor donde los niños se sientan cómodos para explorar y jugar” (E2: C2).

Ambientes lúdicos: dentro de este código se abarcan los elementos que hacen característicos a este espacio, como el adulto en parte puede hacer de cualquier espacio un ambiente en el que esté presente el juego, en donde el niño/a pueda verse invitado a aprender jugando. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

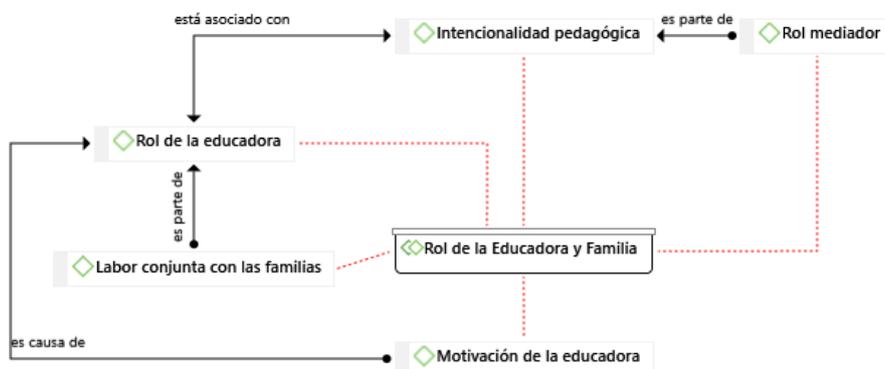
“crear un entorno que les permita explorar libremente, mientras que los educadores guían y fomentan esas interacciones” (E10: C10).

En síntesis, esta categoría da cuenta de la importancia de los ambientes seguros, estimulantes y organizados, emergiendo con esto, nuevas necesidades asociadas con la infraestructura, los recursos y los entornos que favorezcan el juego. Sin embargo, esto no significa que solo hay que enfocarse en tener una amplia variedad de materiales, sino que, el uso o la intencionalidad que se le da a los recursos por parte de los profesionales de la educación. Es decir, muchas veces la implementación de material puede convertirse en una limitante, lo que puede afectar a la finalidad de crear espacios lúdicos seguros. Esto podría obligar a las educadoras y equipos a hacer uso de nuevas estrategias para compensar estas dificultades.

### **Categoría rol de la educadora y familia**

La figura 3 se enmarca en el rol que tiene la educadora dentro de las prácticas pedagógicas en torno al juego, cómo se vincula la labor que debe realizar este adulto educador dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, esta educadora debe ser una facilitadora del aprendizaje, realizando una labor conjunta con la familia generando así un aprendizaje con significado. En la categoría de Rol de la educadora y familia emergieron cuatro códigos:

Figura 3. Red semántica Rol de la educadora y familia



Fuente: Elaboración propia con software Atlas.Ti

Motivación de la educadora: en este código se hace referencia a que la motivación de la educadora es causa de su rol, ya que es de suma importancia encontrar la motivación adecuada para generar una experiencia educativa lúdica y exitosa. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“Estudié educación de párvulos porque me encanta enseñar, enseñar a los niños que muchas veces no son valorados. Y la primera infancia es lo que los va a convertir. Son las generaciones del futuro” (E4: C2).

Rol de la educadora: este código evidencia que el rol de la educadora es ser una guía y una facilitadora de aprendizajes lúdicos para niños y niñas y también debe generar un vínculo con las familias para conocer el contexto en que los niños y niñas están creciendo. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“El educador debe saber cuándo intervenir para ofrecer apoyo o sugerencias y cuándo dar espacio para que los niños exploren de manera autónoma. Un buen educador observa el juego de los niños y busca oportunidades para enriquecerlo” (E8: C12).

Labor conjunta con las familias: en este código podemos ver que el tener una labor conjunta con las familias es parte del rol de la educadora, ya que al generar este vínculo la educadora puede guiarse en el contexto de sus experiencias y reforzar los aspectos lúdicos que se dan en los hogares de los niños y niñas. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“los papás tienden a creer que van a tener que estar hablando una hora con ellos para eso y tal vez cantar una canción no más con ellos y lo está ayudando, eso va a ser significativo para él” (E9: C7)

Intencionalidad pedagógica: el código presentado está asociado con el rol de la educadora ya que es esta la encargada de convertir una experiencia de aprendizaje simple en una experiencia de aprendizaje lúdica y así orientarlas todas de acuerdo con lo que se quiera lograr. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“la intencionalidad pedagógica del adulto a cargo. El juego no debe ser solo entretenimiento, sino una actividad con objetivos educativos claros que fomenten el desarrollo integral del niño” (E8: C13).

Rol mediador: el código de rol mediador es parte de la intencionalidad pedagógica ya que la educadora debe mediar las experiencias de aprendizaje sin limitaciones en el juego y sin interferir en el proceso que están realizando los niños y niñas. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

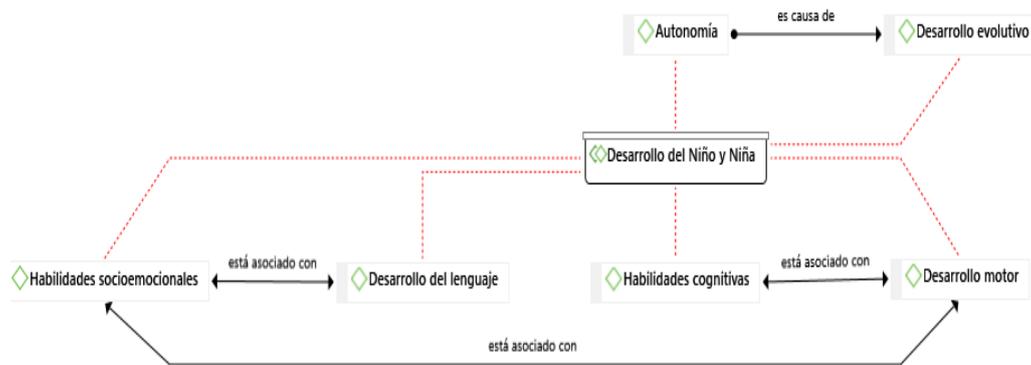
“La actitud del educador también cuenta mucho; estar presente, observando y sabiendo cuándo intervenir o dejar que los niños se desenvuelvan solos es fundamental para fomentar interacciones significativas” (E2: C4)

En síntesis, el rol de la educadora es fundamental en la articulación de las experiencias que adquieren los estudiantes dentro y fuera del aula. No obstante, esto no está exento de tensiones donde se podría llegar a visualizar una falta de colaboración con las familias, lo que podría asociarse con la realidad laboral del profesorado (cargar administrativas y problemas de fatiga emocional). Puesto que, los entornos seguros y ambientes de aprendizaje adecuados dependen también del vínculo entre el profesorado con las familias y comunidades (Fuentes-Vilugrón et al., 2025). Por esto, en este estudio las participantes valoran la participación de padres y madres, pero también reconocen que esta es limitada, por concepciones que subestiman el valor del juego como herramienta educativa.

### ***Categoría Desarrollo del niño y niña***

En la figura 4 se analiza cómo dentro del desarrollo del niño/a se pueden potenciar distintas habilidades haciendo uso del juego en las prácticas pedagógicas, cómo el usar esta herramienta permite potenciar este desarrollo y aportar en su proceso de crecimiento en las distintas áreas.

Figura 4. Red semántica Desarrollo del niño y niña



Fuente: Elaboración propia con software Atlas.Ti

De la misma forma, el desarrollo del lenguaje y las habilidades socioemocionales se apoyan entre sí, ya que la comunicación oral y gestual facilitan las expresiones emocionales y la interacción social. En la categoría Desarrollo del niño y niña emergieron cuatro códigos:

**Desarrollo del lenguaje:** en este código se hace referencia a los distintos factores que podemos encontrar en el juego que brindan oportunidades para que los niños y niñas puedan desarrollar su lenguaje de forma óptima y oportuna. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“los niños asumen diferentes personajes y situaciones, lo que les obliga a utilizar y enriquecer su vocabulario. Además, en el juego en grupo, los niños deben comunicarse entre sí, explicar sus ideas y negociar reglas” (E8: C5).

**Habilidades socioemocionales:** el presente código se encuentra asociado con el desarrollo del lenguaje, ya que para que los niños y niñas puedan desarrollar su empatía, puedan controlar sus emociones y logren ser personas sociales deben poder tener una comunicación efectiva entre sus pares y el mundo que los rodea. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“el juego les ayuda a adquirir herramientas sociales, no sé, respetar turnos de conversación, respetar turnos de juego, y eso obviamente les va a ayudar a socializar” (E1: C5).

**Desarrollo motor:** este código nos muestra lo indispensable que es el juego en la etapa inicial de los niños y niñas, ya que el juego da las herramientas que necesitan para que su desarrollo motor sea correctamente estimulado. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“el juego también fomenta el desarrollo motriz, tanto fino como grueso. Actividades como construir con bloques o jugar al aire libre requieren coordinación física” (E10: C11).

**Habilidades cognitivas:** el código de habilidades cognitivas está asociado con una de las áreas del desarrollo de los niños/as, de igual forma se vincula con el desarrollo motor, al estar jugando los niños y niñas están en constante movimiento, esto brinda diferentes situaciones en donde pueden potenciar su pensamiento crítico y la resolución de problemas. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“A nivel cognitivo, el juego les ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y a practicar la resolución de problemas. Por ejemplo, cuando construyen algo con bloques o intentan resolver un rompecabezas” (E3: C12).

**Desarrollo evolutivo:** este código hace referencia a que el juego permite que los niños y niñas puedan desarrollarse de una forma lúdica y natural, que puedan lograr ir cumpliendo todas sus etapas, generando un crecimiento ya sea en su lenguaje, cognitivamente o motor. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“hay niños que llegan no sé, que están aquí desde los 3 meses y niños que llegan ya cercano a los 2 y se nota la diferencia tanto en el lenguaje, quizá en lo social, en lo motor, siempre va a haber una diferencia en su desarrollo” (E6: C6).

Autonomía: este código evidencia que la autonomía es una causa directa del buen desarrollo evolutivo de los niños y niñas ya que al ir desarrollándose y evolucionando en su crecimiento hace que cada vez quieran experimentar más cosas por sí solos, que se atrevan a explorar cosas nuevas sin tanta dependencia de los adultos y esto sin duda se da por medio del juego. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

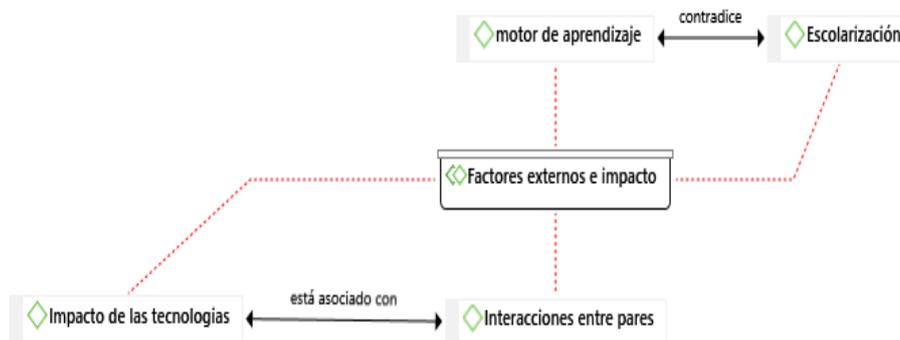
“Además, el juego promueve la autonomía y la autoestima. Cuando un niño logra algo en el juego, ya sea construir una torre alta o encontrar una solución a un problema, experimenta una sensación de logro que fortalece su confianza en sí mismo” (E3: C3).

En síntesis, el juego es percibido como aspecto catalizador para el desarrollo integral de los niños y niñas. No obstante, esto también está condicionado por las características socioculturales y experiencias previas de los estudiantes, develando un claro desafío para la educación infantil que consiste en la adaptación de estrategias lúdicas a la diversidad presente en el aula. Donde se evidencia un proceso de desarrollo autónomo a ritmo individual, pero manteniendo la riqueza social que permita fortalecer los vínculos, interacciones y aprendizaje social.

### **Categoría factores externos e impacto**

La figura 5 analiza los distintos factores externos que pueden influir en el desarrollo del niño/a ya sea de manera positiva, como también negativa, las distintas ventajas y/o desventajas que pueden presentar y cómo se relacionan con el juego dentro de los espacios educativos.

Figura 5. Red semántica Factores externos e impacto



Fuente: Elaboración propia con software Atlas.Ti

La red semántica muestra que los factores externos pueden tener un papel de doble influencia, es decir, pueden tener tanto efectos positivos como negativos y estos pueden influir en distintas áreas del desarrollo, como la socialización y el aprendizaje más estructurado. En la categoría de Factores externos e impacto emergieron cuatro códigos:

Interacciones entre pares: este código hace referencia a todo vínculo que pueda formar el niño/a con sus pares, cómo también el juego va a ayudar a que pueda existir una interacción entre los niños y niñas, los distintos beneficios que van a aportar al desarrollo el que se relacionen entre sí. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“Las interacciones entre pares son esenciales para el desarrollo emocional y social. A través del juego, los niños aprenden a compartir, a tomar turnos, a negociar y a resolver conflictos de manera pacífica” (E8: C13).

Impacto de las tecnologías: dentro de este código se puede analizar como el juego al ser utilizado como una herramienta de aprendizaje puede verse enfrentado a las tecnologías, cómo puede afectar en las prácticas pedagógicas al igual que dentro de los núcleos familiares si no se da un uso adecuado a estas, dado que los niños y niñas son parte de todas las personas inmersas en la tecnología. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“Un niño que en su casa abusan de la televisión no tiene idea cómo jugar, no conoce los juguetes, en el fondo es básicamente eso” (E7: C3).

Motor de aprendizaje: el presente código demuestra cómo el juego se puede considerar motor para el aprendizaje, como al hacer uso de esta herramienta los niños y niñas pueden adquirir distintas habilidades que potenciarán su crecimiento y desarrollo. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“El juego en esta etapa es una herramienta clave para el desarrollo integral de los niños. A través del juego, ellos exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea. El proceso de aprendizaje es más profundo cuando está ligado a experiencias lúdicas, ya que permite que los niños conecten sus emociones con lo que están aprendiendo” (E10: C23).

Escolarización: este código se enmarca en el paso de los niños/as desde jardines a colegios, como también de niveles transición a nivel básico, en donde se producen una serie de modificaciones en el proceso de enseñanza de los niños/as, los cuales repercuten de manera negativa en su proceso de crecimiento. En relación con este código se destacan opiniones de educadoras de párvulos:

“el tema de los niveles transición que están escolarizados, eso, no digo que no esté bien, pero le juega en contra de los niños, porque no les permiten como su derecho a jugar, a estar todo el día sentado igual como los adultos y ellos siguen siendo niños” (E4: C6).

Esta categoría revela que las interacciones entre pares, el uso de las tecnologías emergentes y los procesos de transición a la escolaridad, son elementos que pueden llegar a fortalecer o limitar el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, a pesar de la relevancia que se les ha dado a las tecnologías por su apoyo para que los niños sean parte de la sociedad del conocimiento, esta también se vuelve una limitante, como un aspecto distractor que reduce el tiempo de interacción y exploración de los niños y niñas. Asimismo, la escolarización temprana también puede convertirse como una limitante y una contradicción con las políticas educativas, puesto que puede llegar a restringir la espontaneidad asociada al juego, dejando abierta la necesidad de implementar políticas que respalden el uso del juego como herramienta pedagógica en la educación inicial.

## Discusión

Los resultados obtenidos por medio de esta investigación demuestran cómo el juego se convierte en una herramienta de aprendizaje generada de manera natural en los niños/as, desarrollando diversas habilidades que van relacionadas al desarrollo del lenguaje en habilidades de comunicación, desarrollo social el cual hace referencia a las habilidades sociales que desarrollan mediante la interacción con sus pares y desarrollo cognitivo que va de la mano con el pensamiento y la resolución de problemas, estos resultados coinciden con la teoría de las hermanas Agazzi, la cual destaca que el juego permite que los niños y niñas exploren, indaguen, conozcan y obtengan nuevos conocimientos para que su aprendizaje sea significativo, incorporando diversos recursos creados con los materiales que recogen y los llamaban materiales vivos siendo muy sencillos y cotidianos, permitiendo así una estimulación del juego (Uribe, 2023). Estos resultados confirman el rol fundamental del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas (Acosta et al., 2023; Espinosa, 2023), dejando en evidencia que este debe ser integrado como un componente del Currículum, y no solo como una estrategia complementaria (Espinosa, 2023). Lo anterior, implica dar mayor énfasis en la formación de las educadoras para que puedan identificar y fortalecer los aprendizajes a través de prácticas pedagógicas lúdicas, teniendo en cuenta la pertinencia asociada con las características sociales y culturales de los estudiantes y de la contextualización de los recursos utilizados (Otero et al., 2024; Bustamante et al., 2024).

Por medio del juego los niños y niñas pueden comprender su entorno, aprender de una manera significativa obteniendo un aprendizaje permanente y duradero en el tiempo, permitiendo actuar con todo su ser, los resultados concuerdan con la teoría la cual da una definición al juego mencionando que los niños y niñas a través de este pueden explorar y entender el mundo que los rodea. Por lo que, existen múltiples beneficios al hacer uso de él, como el trabajo en equipo, resolver problemas, potenciar la creatividad, fuentes teóricas concuerdan y señalan que uno de sus beneficios del juego es que no necesita ser un juego muy elaborado o con materiales extravagantes sino todo lo contrario, ya que el juego se puede dar



dentro de lo más cotidiano y simple del día a día pudiendo desarrollarse tanto lo físico, lo emocional y lo cognitivo (Lillard et al., 2012). En este sentido, el juego en entornos cotidianos se vuelven una oportunidad de adaptar las prácticas pedagógicas a contextos escolares que se caracterizan por tener sus recursos limitados y sin disminuir la calidad de los procesos educativos. Al respecto, el juego puede ser desarrollado de distintas formas, una de ellas es el juego libre, en donde se da la posibilidad al niño/a de desarrollar su creatividad, ser autónomos, tomar decisiones y aprender siguiendo sus intereses, fuentes teóricas consultadas concuerdan con que, en el juego libre, los niños y niñas desarrollan diferentes habilidades y entre ellas destacan la autorregulación y la creatividad (Pyle et al., 2022; Colliver et al., 2022). No obstante, la interrelación del juego libre y guiado responde a la flexibilidad que tiene los equipos pedagógicos de educación infantil, de manera que se permita la autonomía y espontaneidad infantil sin caer en la estructuración excesiva en el proceso educativo.

Dentro de las prácticas pedagógicas se deben implementar estrategias que permitan a los niños el pensamiento, razonamiento y resolución de problemas, en donde puedan interactuar con sus pares y aprender en conjunto. Al respecto, Zosh et al. (2017) concuerda con los resultados de este estudio, dado que menciona que todas las estrategias educativas que se utilicen deben si o si velar por que cada niño y niña sea contemplado y así maximizar su potencial. Puesto que, en estos espacios se entregue el aprendizaje por medio de un ambiente en el que se expresen de forma libre, descubran e interactúen. Asimismo, la educadora debe facilitar y otorgar estos espacios, donde los ambientes lúdicos deben ser seguros y correctamente estimulantes para potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas (Haliuk, 2022; Hayes, 2024). Sin embargo, el uso de las estrategias lúdicas debe considerar la diversidad individual y cultural presente en las aulas. Para esto, es fundamental crear ambientes de aprendizaje seguro que no solo tenga como foco los aspectos estructurales o físicos, sino que estimule la creatividad, la curiosidad y el trabajo en equipo (Cano-Moya et al., 2023).

En el juego hay diversos elementos que desarrollan un papel fundamental, entre estos se encuentra el rol que desempeña la educadora y familia, lo que la educadora realice y cómo interviene en estos espacios será fundamental, es una guía y facilitadora que interviene a medida que los niños y niñas lo necesitan (Kharroubi & Mediouni, 2024). Lo anterior, evidencia la necesidad de que los equipos pedagógicos de educación infantil fomenten una cultura de colaboración y vínculo con las familias, especialmente en las primeras etapas del desarrollo (Dhas et al., 2022; Muiño, 2025), de manera que, se pueda llevar el aprendizaje a la cotidianeidad de los niños y niñas. Puesto que, la falta de esta relación podría llegar a limitar los procesos educativos y el impacto que el juego puede tener en el aprendizaje profundo (Fuentes-Vilugrón et al., 2025; Suárez-Lantarrón & Macías-Domínguez, 2015). La literatura complementa los hallazgos mencionando que la educadora es una facilitadora que crea ambientes de aprendizaje óptimos para la autonomía de los niños y niñas (Delos & Torio, 2021; Tok, 2021). Del mismo modo MINEDUC en el Marco Para la Buena Enseñanza menciona que el rol de la educadora debe manejar los cuatro dominios mencionados en el Marco para poder ejercer de una manera correcta contemplando todas las áreas en las que se desenvuelven los niños y niñas incluyendo sus familias haciendo referencia a la preparación del proceso de enseñanza y aprendizaje, creación de un ambiente propicio para el aprendizaje, enseñanza para el aprendizaje de todos los niños y niñas y al compromiso y desarrollo profesional (MINEDUC, 2019).

Junto con lo anterior, las tecnologías han tenido un fuerte impacto en relación al juego ya que al ser utilizado como una herramienta de aprendizaje para los niños y las niñas se ve enfrentado a las tecnologías y sus distractores considerando también el sobre estímulo que las pantallas ocasionan en ellos y ellas, el llegar a casa luego de estar compartiendo dentro de contextos educativos se ha convertido en sentarse a estar frente a una pantalla sin tener mayor interacción con la familia o entorno, la teoría se contrapone a nuestros resultados mencionando que las tecnologías también pueden ser tanto perjudiciales como beneficiosas para el desarrollo de los niños y niñas dependiendo de su uso (Radesky et al., 2020). Sin embargo, aun cuando la tecnología puede ser una herramienta positiva para el enriquecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Alcívar, 2022; Zambrano & Chancay, 2024), el uso de estas sin tener una adecuada planificación podría llegar a afectar las relaciones sociales y afectivas de los niños y niñas. De manera que, la alfabetización digital a las educadoras y a las familias es un desafío que mejoraría el uso equilibrado de los elementos tecnológicos durante las etapas iniciales.

Las limitaciones de esta investigación tienen relación con la falta de generalización de los hallazgos, lo que responde a su naturaleza cualitativa, puesto que, los resultados obtenidos responden a un contexto



geográfico específico. Asimismo, en este estudio se utilizó la entrevista semiestructurada como única técnica de recolección de información, lo que sugiere que en futuras investigaciones se haga uso de variedad de técnicas como (observación de aula, notas de campo, grupos de discusión, entre otros) o usar metodologías mixtas o cuantitativas que permitan extrapolar los datos a otras realidades educativas. Junto con lo anterior, se sostiene que investigaciones futuras podrían incluir otros actores del contexto educativo como familias, equipos directivos y/o los mismos estudiantes, de manera que, se pueda enriquecer la información obtenida desde otras perspectivas y contextos.

## Conclusiones

Se concluye que, el hacer uso del juego y generar ambientes lúdicos dentro de las prácticas pedagógicas puede contribuir al crecimiento y desarrollo de todos los niños y niñas, ver esta herramienta como una oportunidad para el adulto ofreciendo instancias de aprendizaje con un significado y para los niños/as como un aporte a su formación como ciudadanos y desarrollo dentro de su comunidad, utilizarlo con el propósito real que se debe y se ha planteado por medio de esta investigación que es el juego como motor del desarrollo social y cognitivo en los niños/as, desprender ese pensamiento y mirada que existe hacia el juego en las prácticas pedagógicas de un juego como medio de entretenimiento, mejor recepción de la experiencia desde el niño/a solo por incorporarlo o no darle uso por miedo a que se puedan acostumbrar a solo jugar, sino que ver la verdadera relevancia que tiene el juego dentro de la educación infantil y las múltiples formas de ofrecerlo equilibrando y aportando también valores, comprensión de emociones y desarrollo de las distintas áreas del niño/a.

## Referencias

- Acosta, S., Espín, M., Rosero, E., & Estupiñán, M. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *DATEH*, 5(3), 1-7. <https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/690>
- Agudelo, F., & Guapacha, M. (2023). Juego activo y síntomas afectivos y comportamentales en niños, niñas y adolescentes [Juego y Salud Mental]. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2023.04.004>
- Alcívar Cedeño, L. E. (2022). Las TIC y su aporte en el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. *Ciencia Y Educación*, 3(7), 28-40. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/147>
- Bustamante Mora, F. F., Troya Santillán, B. N., Barboto Sanabria, C. M., Hernández Centeno, J. A., Martínez Oviedo, M. Y., Valencia Trujillo, G. D., & Bernal Parraga, A. P. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201-4217. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13886](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886)
- Cano-Moya, J. L., Isaza-Gómez, G. D., & Valencia-Guzmán, J. D. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali. *Retos*, 48, 261-270. <https://doi.org/10.47197/retos.v48.96989>
- Colliver, Y., Harrison, L. J., Brown, J. E., & Humburg, P. (2021). Free play predicts self-regulation years later: Longitudinal evidence from a large Australian sample of toddlers and preschoolers. *Early Childhood Research Quarterly*, 59, 148-161. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.11.011>
- Delos Reyes, R., & Torio, V. (2021). La relación entre la relación entre el profesor experto y el alumno y la autonomía del alumno en el programa CVIF-Dynamic Learning. *Asia-Pacific Edu Res*, 30, 471-481. <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00532-y>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dhas, B. N., Chacko, S. M., Solomon, V. S. D., & Sriram, V. (2022). Parents' awareness, knowledge, and experiences of play and its benefits in child development: A systematic review protocol. *PLoS ONE*, 17(9), e0274238. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0274238>
- Espinosa Cevallos, P. A. (2023). El rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia. *Revista Retos Para La investigación*, 2(1), 7-18. <https://doi.org/10.62465/rri.v2n1.2023.17>



- Fuentes-Vilugrón, G., Sandoval-Obando, E., Landeros-Guzmán, D., Pérez-Quinteros, L. E., Arriagada-Hernández, C., Caamaño-Navarrete, F., Etchegaray-Pezo, P., del Val Martín, P., Jara-Tomckowiack, L., Muñoz-Troncoso, G., & Muñoz-Troncoso, F. (2025). Linking Education, Culture and Community: A Proposal for an Intercultural Educational Triad. *Education Sciences*, 15(6), 705. <https://doi.org/10.3390/educsci15060705>
- Haliuk, K. (2022). Cognitive and play space of educational institutions of the future: trends, models, cases. *Futurity Education*, 2(4). <https://doi.org/10.57125/FED.2022.25.12.01>
- Hayes, N. (2024). *Early years practice. Getting it right from the start*. Routledge. <https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=NmbdE-AAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1986&dq=play+environments+must+also+be+safe+and+properly+stimulating+in+order+to+enhance+the+integral+development+of+children.&ots=-8o-QhPne9&sig=6Uv3SYrli2nvB-SUVITiJpHXFRnY#v=onepage&q&f=false>
- Herrera-Occ, M., & Gonzales-Soto, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39-49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: lessons from the science of learning. *Psychological science in the public interest: a journal of the American Psychological Society*, 16(1), 3-34. <https://doi.org/10.1177/1529100615569721>
- Ibarra-Sáiz, M. S., González-Elorza, A., & Rodríguez Gómez, G. (2023). Aportaciones metodológicas para el uso de la entrevista semiestructurada en la investigación educativa a partir de un estudio de caso múltiple. *Revista de Investigación Educativa*, 41(2), 501-522. <https://doi.org/10.6018/rie.546401>
- Ismoyo, I, Nasrulloh, A., Ardiyanto Hermawan, H., & Ihsan, F. (2024). Beneficios para la salud de los juegos tradicionales: una revisión sistemática. *Retos*, 59, 843-856. <https://doi.org/10.47197/retos.v59.107467>
- Kharroubi, S., & Mediouni, A. (2024). Conceptual Review: Cultivating Learner Autonomy Through Self-Directed Learning & Self-Regulated Learning: A Socio-Constructivist Exploration. *International Journal of Language and Literary Studies*, 6(2), 276-296. <https://doi.org/10.36892/ijlls.v6i2.1649>
- León Medrano, D. I., Rosales Ramos, J. A., Pacheco García, J. E., & Rodríguez Avelino, G. P. (2024). Efectos del juego y el movimiento libre en el desarrollo de habilidades motoras en niños preescolares. *Ciencia Y Educación*, 5(7), 86 - 105. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12721410>
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2012). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1-34. <https://doi.org/10.1037/a0029321>
- Mansilla, J., & Huaiquían, C. (2020). *Logos y Techné. Metodología de la Investigación*. Limited Liability Company Internauka.
- Martínez-Salgado, C. (2012). El muestreo en investigación cualitativa: principios básicos y algunas controversias. *Ciência & Saúde Coletiva*, 17(3), 613-619. <https://doi.org/10.1590/s1413-81232012000300006>
- Ministerio de Educación [MINEDUC], (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. [https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Bases\\_Curriculares\\_Ed\\_Parvularia\\_2018-1.pdf](https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018-1.pdf)
- MINEDUC (2019). Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia Referente para una práctica pedagógica reflexiva y pertinente. [https://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2019/12/MBE\\_EP-Final1.pdf](https://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2019/12/MBE_EP-Final1.pdf)
- MINEDUC (2019). Programa Pedagógico Primer y Segundo Nivel de Transición. [https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-210511\\_programa.pdf](https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-210511_programa.pdf)
- MINEDUC (2023). Informe de caracterización de la Educación Parvularia 2023. <https://www.bing.com/ck/a?!&p=84bfd23234f3c5e4JmltdHM9MTcyODE3MjgwMCZpZ3VpZD0xZTIxMTYzYi1hMWNlTYyOWMtM2ZhNS0wMmlyYTA3NzYzNjY-maW5zaWQ9NTE5OA&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=1e21163b-a1ce-629c-3fa5-02b2a0776366&psq=cuántas+t%3%a9cnico+en+p%3%a1rvulos+hay+en+regiones+&u=a1aHR0cHM6Ly9wYXJ2dWxhcmlhLm1pbmVkdWMuY2wvd3AtY29udGVudC91cGxvY>



- WRzLzIwMjQvMDMvaW5mb3JtZS1kZS1jYXJhY3RlcmI6YWNpb24tMjAyMy5wZGYjOn46dGV4dD00IEVuIGxhIFRrYmXhIDIgc2UgbXVlc3RyYW4gbG9z&ntb=1
- Ministerio de Desarrollo Social y de Familia (2022). Región de la Araucanía. [https://observatorio.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/storage/docs/fichas-regionales/2020/region\\_araucania.pdf](https://observatorio.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/storage/docs/fichas-regionales/2020/region_araucania.pdf)
- Miño-Díaz, K., Madrid-Aldana, A., Fernández-Núñez, C., & Saavedra-Vallejos, E. (2024). Emociones en el aprendizaje: un estudio comparativo entre enseñanza gamificada y tradicional. *Revista De Inclusión Educativa Y Diversidad*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14652836>
- Montiel Arreaga, R. C., Culque Núñez, C. A., Zurita Espinoza, K. J., & Baidal Tircio, R. A. (2025). Fomentando el desarrollo integral: el rol del juego en programas de Educación Física y recreación para niños con TEA. *Retos*, 68, 1710–1720. <https://doi.org/10.47197/retos.v68.116450>
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Difundiendo el Conocimiento*, 10(2). <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Muiño, A. (2025). La Importancia de la Comunicación y Participación Familiar en la Educación de niños con TEA: Implicaciones para la Calidad de Vida Familiar. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad*, 3(2), 1-11. <https://ried.web-site/nuevo/index.php/ried/article/view/art77>
- Otero Canales, R. M., Ocampos Toledo, S., Sandoval Damián, A., & Elguera Martínez, S. M. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1329-1341. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.6957](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957)
- Parker, R., Thomsen, B. & Berry, A. (2022) Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Front. Educ.* 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos ESPE*, 6(3), 69-78. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- Pyle, A., Danniels, E., Larsen, N., & Martinussen, R. (2022). Supporting children's self-regulation development in play-based kindergarten classrooms. *International Journal of Educational Research*, 116. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102059>
- Quijije López, A. L., & Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de Educación Inicial II. *Revista Educare*. 215–235. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1704>
- Radesky, J., Christakis, D., Hill, D., Ameenuddin, N., Chassiakos, Y. R., Cross, C., Hutchinson, J., Levine, A., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M., & Swanson, W. S. (2016). *Media and Young Minds. Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Sánchez-Domínguez, J., Castillo Ortega, S., & Hernández López, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 331-347. <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sánchez, B., Pacheco, D., Canedo, A., Bleye, Y., & Gago, Á. (2020). El trabajo por proyectos a partir del juego por rincones: planificación y puesta en marcha. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 167–176. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n1.v2.1829>
- Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 4(7), 44–51. <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112>
- Soto Aranda, V. (2023). Aproximaciones a una pedagogía del juego como perspectiva crítica en y con los sujetos. *Estudios Pedagógicos*, 48(4), 435–450. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000400435>
- Strauss, A. & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la Teoría Fundamentada*. Universidad de Antioquia.
- Suárez-Lantarón, B., & Macías-Domínguez, S. M. (2024). La relación entre docentes y familiares de alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA) desde el punto de vista de los implicados. *Revista De Inclusión Educativa Y Diversidad*, 2(2), 1-12. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13984216>
- Tok, E. (2021). El papel de los docentes de la primera infancia en el fomento de la creatividad a través del juego libre. *Revista Internacional de Educación Infantil*, 30(4), 956–968. <https://doi.org/10.1080/09669760.2021.1933919>



- Uribe, A. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad*, 1(1), 32-44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10680016>
- Valles Medina, V., & Rios Arriaga, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80), 80-95. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-80912022000300080&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912022000300080&lng=es&tlng=es).
- Velasco Suárez, G. A., Sánchez Maldonado, D. J., Rodríguez Rodríguez, C. E., Baque Limones, G. V., & Castro Baque, G. M. (2024). Educación Basada en el Juego: un Enfoque Constructivista en la Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45474. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)474](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)474)
- Zambrano Mera, I. E., & Chancay García, L. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. *Qualitas Revista Científica*, 28(28), 054 - 068. <https://doi.org/10.55867/qual28.04>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: a review of the evidence (white paper)*. The LEGO Foundation, DK. [https://cms.learningthroughplay.com/media/wmtlmbe0/learning-through-play\\_web.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/wmtlmbe0/learning-through-play_web.pdf)

### Datos de los/as autores/as y traductor/a:

Sujey Antipe Vásquez	<a href="mailto:sujey.antipe@cloud.uaautonoma.cl">sujey.antipe@cloud.uaautonoma.cl</a>	Autor/a
Roxana Saravia Valenzuela	<a href="mailto:roxana.saravia@cloud.uaautonoma.cl">roxana.saravia@cloud.uaautonoma.cl</a>	Autor/a
Constanza Silva Soto	<a href="mailto:constanza.silva10@cloud.uaautonoma.cl">constanza.silva10@cloud.uaautonoma.cl</a>	Autor/a
Ximena Gutiérrez Saldivia	<a href="mailto:xgutierrez@uct.cl">xgutierrez@uct.cl</a>	Autor/a
Gerardo Fuentes-Vilugrón	<a href="mailto:gerardo.fuentes@uaautonoma.cl">gerardo.fuentes@uaautonoma.cl</a>	Autor/a