



**LA RELEVANCIA DEL JUEGO GUIADO EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO EN LA PRIMERA INFANCIA**

THE RELEVANCE OF GUIDED PLAY IN THE DEVELOPMENT OF
LOGICAL THINKING IN EARLY CHILDHOOD

**Trabajo de Investigación para optar por el Grado Académico de
Bachiller en Educación**

Autores

Patricia Esther Gastulo Huaytalla
<https://orcid.org/0009-0005-1200-5698>

Kristhel Aritsa Saldaña Sanchez
<https://orcid.org/0009-0004-0180-3400>

Asesora

María de los Ángeles Sánchez Trujillo
<https://orcid.org/0000-0002-5228-4688>

Lima, agosto, 2025



Gastulo y Saldaña - Entrega Final

8%
Textos sospechosos



- 4% Similitudes
 - < 1% similitudes entre comillas
 - 1% entre las fuentes mencionadas
- 4% Idiomas no reconocidos
- 8% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: Gastulo y Saldaña - Entrega Final.docx
ID del documento: f9e1c95bb8030017e04b0fb8ebcd509ad5808629
Tamaño del documento original: 86,87 kB

Depositante: MARIA DE LOS ANGELES SANCHEZ
Fecha de depósito: 7/8/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 7/8/2025

Número de palabras: 11.460
Número de caracteres: 78.732

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes de similitudes

Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.redalyc.org 1 fuente similar	1%		Palabras idénticas: 1% (120 palabras)
2	dx.doi.org Erken Çocukluk Eğitiminde Rehberli Oyuna Yönelik Öğretmen Görüşü... 9 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (113 palabras)
3	www.scielo.cl Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de ... 7 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (88 palabras)
4	www.unicef.org Desarrollo en la primera infancia UNICEF	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (92 palabras)
5	repositorio.uniandes.edu.co 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (58 palabras)

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a los y las maestras con las que he tenido la suerte de cruzarme en este proceso formativo, quienes, con su sabiduría y pasión, me han enseñado a mirar con otros ojos el potencial de cada niño y niña, y a comprender que una educación con sentido y afecto tiene un poder transformador.

Patricia Esther Gastulo Huaytalla

A Dios, por guiar mis pasos, darme fuerzas en los momentos difíciles y permitirme alcanzar este logro.

A mis queridos padres, por brindarme su apoyo incondicional en cada paso de mi camino académico y personal.

A mi esposo, por su motivación constante, sus palabras de aliento y su confianza en mis capacidades.

Y, especialmente, a mi hija, a quien deseo dejar como ejemplo que con perseverancia, amor y dedicación los sueños pueden alcanzarse.

Kristhel Aritsa Saldaña Sanchez

RESUMEN

El estudio tiene por objetivo analizar cómo el juego guiado promueve el desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia. Desde esta perspectiva, el juego guiado representa una herramienta pedagógica valiosa que debe ser incluida en la práctica docente de la educación infantil para promover el pensamiento lógico, a través del acompañamiento oportuno del adulto y manteniendo la autonomía del infante. Ahora bien, el pensamiento lógico se define como aquel que es influenciado por factores biológicos y sociales, y que les permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas como el cuestionamiento, la indagación y la resolución de problemas. La investigación se sustenta en fuentes bibliográficas nacionales e internacionales, así como estudios académicos de autores relevantes en psicología y educación infantil, y se estructura en tres capítulos principales abarcando tres objetivos específicos. En el primero, se conceptualiza el juego guiado y se describen sus características; en el segundo, se examina el desarrollo del pensamiento lógico, las habilidades que emergen en él y los factores que influyen en su formación; en el tercero, se describe la relación del juego guiado y el desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia, abordando las habilidades de aprendizaje, el rol docente y los espacios y recursos en el juego guiado. La conclusión muestra que el juego guiado es una estrategia eficaz para estimular el pensamiento lógico en la educación infantil, ya que promueve aprendizajes significativos en un contexto de exploración, interacción social y guía docente, sentando bases para el desarrollo cognitivo integral.

Palabras clave: juego guiado; pensamiento lógico; primera infancia; estrategia pedagógica; educación infantil.

ABSTRACT

The aim of the study is to analyze how guided play promotes the development of logical thinking in early childhood. From this perspective, guided play represents a valuable pedagogical tool that should be included in early childhood education teaching practices to promote logical thinking through timely adult support and maintaining the child's autonomy. Logical thinking is defined as that which is influenced by biological and social factors and allows children to develop cognitive skills such as questioning, inquiry, and problem-solving. The research is based on national and international bibliographic sources, as well as academic studies by relevant authors in psychology and early childhood education and is structured into three main chapters aimed at three specific objectives. The first conceptualizes guided play and describes its characteristics; the second examines the development of logical thinking, the skills that emerge in it, and the factors that influence its formation; and the third describes the relationship between guided play and the development of logical thinking in early childhood, addressing learning skills and the role of teachers and spaces and resources in guided play. The conclusion indicates that guided play is an effective strategy for stimulating logical thinking in early childhood education, as it promotes meaningful learning in a context of exploration, social interaction, and teacher guidance, laying the foundation for comprehensive cognitive development.

Keywords: guided play, logical thinking, early childhood, pedagogical strategy, early childhood education.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I: EL JUEGO GUIADO EN LA PRIMERA INFANCIA	11
1.1. Conceptualización del juego	11
1.1.1. Principales teorías del juego.....	12
1.1.2. Definición y elementos del juego	14
1.1.3. Tipos de juego	14
1.2. Conceptualización de juego guiado	15
1.2.1. Definición y características del juego guiado.....	16
1.2.2. El juego guiado en la primera infancia.....	17
CAPÍTULO II: EL PENSAMIENTO LÓGICO EN LA PRIMERA INFANCIA	19
2.1. Principales teorías sobre el pensamiento lógico en la primera infancia.....	19
2.1.1. Desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia	21
2.2. Factores que promueven el pensamiento lógico en la primera infancia.....	22
2.2.1. Factor biológico.....	23
2.2.2. Factor social	24
CAPÍTULO III: RELACIÓN ENTRE EL JUEGO GUIADO Y EL PENSAMIENTO LÓGICO EN LA PRIMERA INFANCIA.....	26
3.1. El juego guiado y sus aportes al desarrollo del pensamiento lógico.....	26
3.1.1. Habilidades de aprendizaje y pensamiento que se promueven por el juego guiado.....	28
3.2. Rol del docente, espacios y recursos en el juego guiado.....	30
3.2.1. Rol del docente.....	30

3.2.2. Espacios y recursos en el juego guiado	32
CONCLUSIONES.....	34
REFERENCIAS	36

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, diversas investigaciones han demostrado los amplios beneficios del juego en la primera infancia. Según la Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco] (2022), el juego que es bien planificado y organizado promueve una serie de capacidades y habilidades en el desarrollo integral de los niños que establecen una base para aprendizajes futuros en la lectura, las matemáticas y la resolución de conflictos. Milteer et al. (2012) señalaron que el juego es un recurso esencial para el bienestar social, emocional, físico y cognitivo de los niños desde sus primeros años de vida. Además, destacaron su valor como una “herramienta natural del desarrollo”.

En ese marco, Zosh et al. (2022) evidenciaron la relevancia del juego frente a otras actividades. Este organismo internacional mencionó que mediante el juego los niños aprenden mejor, ya que este les brinda momentos con oportunidades poderosas de aprendizaje para todas sus áreas de desarrollo. Asimismo, Pramling Samuelsson y Pramling (2023) explicaron que el juego no solo beneficia a la resolución de problemas y al desarrollo cognitivo de los niños, sino que también favorece al aprendizaje social y a la adquisición de habilidades de lectura.

En esta línea, Ruiz Gutiérrez (2017) sostuvo que el juego cumple un rol fundamental en la socialización de niños y niñas en etapa preescolar, pues, a través del juego, exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales y sus capacidades intelectuales, y resuelven conflictos.

Desde el ámbito nacional, el Ministerio de Educación [Minedu] (2024) ha destacado la importancia del juego para el aprendizaje de los niños en su cartilla *Juego e interacción en el hogar y en el aula*. En este documento, se expuso que, durante la primera infancia, los niños crean en el cerebro millones de conexiones entre sus neuronas, las cuales les permiten aprender y desarrollarse en el ambiente educativo. Cuando hay más oportunidades de juego, existe una mayor proporción de conexiones neuronales y, en consecuencia, los niños se desarrollan mejor y aprenden más.

Por otro lado, el pensamiento lógico es una capacidad cognitiva mediante la cual los niños establecen relaciones, reconocen patrones, clasifican y razonan con base en información concreta; por tal motivo, esta se fortalece profundamente durante la primera infancia. Según Casanova Zamora et al. (2024), la transición de la niñez temprana a la primera infancia es una etapa fundamental para el desarrollo de las funciones cognitivas esenciales, las cuales son la base para el pensamiento, dado que ayudan a los niños a organizar información, resolver situaciones y construir relaciones más complejas. De allí la importancia de involucrar el juego en los primeros años de vida.

Si bien existen investigaciones que respaldan los beneficios y aportes del juego al desarrollo integral en la primera infancia, cuando se trata del juego guiado y sus aportes al aprendizaje, la literatura científica e investigaciones son limitadas. De acuerdo con Zosh et al. (2022), el juego guiado propicia una serie de condiciones que resultan ideales para el aprendizaje; al involucrar la naturalidad del juego con la intervención oportuna del adulto, se moldea la experiencia lúdica hacia el logro de objetivos académicos específicos.

En cuanto a considerar el juego guiado como estrategia o herramienta educativa, Jara (2012) argumentó que, para fomentar el desarrollo del pensamiento desde los primeros años de vida, es importante que exista una guía o un acompañamiento del adulto en este proceso. Solo así, los niños serán capaces de hallar respuestas, absolver inquietudes y desarrollar su capacidad de pensar. Desde esta mirada, el juego guiado representa una herramienta pedagógica oportuna, ya que expone el rol del docente como organizador, mediador, orientador y generador para el aprendizaje.

Por su parte, Weisberg et al. (2013) identificaron el vínculo entre el juego guiado y el pensamiento lógico. Los autores explicaron que este tipo de juego promueve el desarrollo académico de los niños, sobre todo, en áreas como Lenguaje y Matemáticas; además, fortalece las habilidades cognitivas como la memoria de trabajo, el control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva. En este sentido, se reconoce biológicamente también la pertinencia del juego guiado como estrategia pedagógica, a través de la combinación entre la exploración autónoma y la intervención docente, a fin de potenciar los procesos cognitivos y el desarrollo del pensamiento lógico.

Por ende, el propósito de este estudio está formulado a través de la siguiente interrogante: ¿De qué manera el juego guiado promueve el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y las niñas en la primera infancia? La premisa que se plantea es que el juego guiado promueve el desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia. Para dar respuesta a la pregunta de investigación, se estableció un objetivo principal y tres objetivos específicos. El objetivo principal se enfoca en explorar de qué manera el juego guiado promueve el desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia. En cuanto a los objetivos específicos, se busca, primero, conceptualizar el juego guiado en la primera infancia; segundo, examinar cómo se produce el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas en la primera infancia; y tercero, describir cómo el juego guiado promueve el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas en la primera infancia.

Para ello, la investigación se encuentra estructurada de la siguiente manera. El primer capítulo se centra en conceptualizar el juego, revisar cuales son las principales teorías del juego, así como los tipos de juego coherentes con la investigación, seguido por la conceptualización y definición del juego guiado, sus características y cómo es percibido en la primera infancia. En el segundo capítulo, nos enfocamos en revisar las principales teorías que abordan el desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia, las características del pensamiento lógico en niños y niñas en edad preescolar, seguido por la descripción de los factores que promueven el pensamiento lógico. Finalmente, en el tercer capítulo, se describe la relación entre el juego guiado y el desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia, donde se abordan las habilidades de aprendizaje y pensamiento promovidas por este tipo de juego, seguidos del rol docente, los espacios y los recursos.

CAPÍTULO I:

EL JUEGO GUIADO EN LA PRIMERA INFANCIA

1.1. Conceptualización del juego

El juego es una actividad esencial en la vida de los niños y las niñas, porque está profundamente vinculado con su desarrollo integral. Lejos de ser solo una forma de entretenimiento, el juego ha sido reconocido, por diversos autores y estudios nacionales e internacionales, como un derecho fundamental y una herramienta pedagógica de enorme valor para el aprendizaje. En la primera infancia, el juego brinda a los niños la oportunidad de explorar su entorno, construir conocimientos, regular sus emociones y desarrollar habilidades cognitivas y sociales fundamentales.

En esa misma línea, Aucouturier (2004) mencionó que el juego es una actividad primordial para el ser humano, particularmente, durante la primera infancia, cuando se produce el desarrollo de sus habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. Se puede decir que el juego es la manera que los infantes encuentran para expresarse y para compartir sus sueños, deseos y temores de forma creativa y colectiva. Jugar es un modo de ser y estar en el mundo; por ello, debe ser considerado como una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse o respirar.

Actualmente, aún no existe un consenso sobre qué entendemos por juego. Por un lado, los teóricos clásicos como Spencer (1885) han argumentado que el juego tiene un propósito adaptativo, pues prepara a los niños para la vida adulta. Aunque con diferentes enfoques, coincidieron en reconocer que el juego desempeña un papel importante para el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales. Por otro lado, teóricos modernos como Piaget y Vygotsky se centraron en los aspectos psicológicos asociados al juego y su importancia en el desarrollo infantil. Así, para Piaget e Inhelder (1966/2015), el juego evidencia las etapas de desarrollo cognitivo del niño; por ello, se lo diferencia en tres tipos, según la edad y madurez del infante.

En esa misma línea, Vygotsky (1978) estudió el juego y lo enfocó principalmente en el papel que tiene dentro del desarrollo cognitivo, social y cultural de los niños. Lo

conceptualizó como una realidad cambiante y, sobre todo, impulsora del desarrollo mental. A través del juego, el niño construye su aprendizaje y genera su propia realidad social y cultural. Asimismo, en esa dinámica, amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social y, en consecuencia, aumenta su “zona de desarrollo próximo”.

Según la Unesco (2022), el juego, en particular el que se desarrolla en entornos educativos bien planificados, es una herramienta poderosa que estimula funciones ejecutivas como la atención, la memoria de trabajo y la autorregulación emocional, las cuales son esenciales para el aprendizaje posterior: lectura, matemáticas y resolución de conflictos. De esta manera, el juego no solo entretiene, sino que activa procesos mentales profundos que fortalecen la capacidad lógica y reflexiva desde edades tempranas.

De manera más reciente, Smith y Pellegrini (2023), fuente académica que se dedica específicamente a investigar sobre el desarrollo integral en la primera infancia, definieron el juego como una actividad espontánea, placentera y significativa que se manifiesta de forma natural en los niños y cumple una función estructural en su desarrollo. Desde este enfoque, el juego, además de ser una expresión del infante, también es un medio para aprender, crear vínculos y ensayar roles sociales en un ambiente seguro y simbólico.

En un contexto más cercano, el Minedu (2022) ha reconocido al juego como una estrategia pedagógica clave en la educación inicial. En sus documentos oficiales, como el Currículo Nacional de Educación Básica, se estableció que el juego debe ser parte fundamental del enfoque pedagógico, pues se considera un medio natural para que los niños aprendan significativamente. Asimismo, se enfatizó en que el juego incentiva la interacción entre los niños y su entorno de manera activa, imaginativa y reflexiva, para desarrollar competencias comunicativas, cognitivas, corporales y socioemocionales.

1.1.1. Principales teorías del juego

Dentro de la teoría del desarrollo cognitivo, Piaget e Inhelder (1966/2015) integraron completamente el juego en las etapas de desarrollo de los niños; por ello, diferencian el juego en tres tipos según la edad del infante. Según Piaget (1945/1977), el juego es una experiencia que le permite al niño asimilar la realidad, para luego organizar su pensamiento; además, es un proceso que va más allá de una actividad de entretenimiento. En tal sentido,

en el juego, los niños encuentran una vía para adaptar su estructura cognitiva al entorno, lo que favorece el desarrollo lógico y la construcción del conocimiento.

Asimismo, Piaget centró su atención en el juego simbólico, pues este resulta ser un espacio donde los niños encuentran motivación para la asimilación de la realidad (Piaget e Inhelder, 1966/2015). El juego transforma la realidad mediante la asimilación, de acuerdo con las necesidades del “yo” del niño, mientras que la imitación es la acomodación de los estímulos exteriores. La inteligencia es el equilibrio entre la asimilación y la acomodación.

Por otro lado, para Vygotsky (1978), el juego no solo es una forma simbólica de representar la realidad; sino también, una de las principales actividades que impulsa el desarrollo en la primera infancia. En su teoría, el juego crea una “zona de desarrollo próximo”, la cual resulta ser un espacio donde el niño puede actuar a un nivel superior al que normalmente demostraría en actividades espontáneas. Esto significa que el juego, además de reflejar el desarrollo ya alcanzado, anticipa nuevas capacidades cognitivas, sociales y emocionales.

Vygotsky (1978/2009) exploró la relación entre el juego, el lenguaje y el pensamiento abstracto. Sostuvo que el juego promueve el desarrollo del lenguaje, ya que los niños pueden practicar y experimentar diferentes formas de comunicación y expresión durante el juego. Esto a su vez promueve el desarrollo de pensamiento abstracto y la capacidad de usar símbolos. En Vygotsky (1978), se explicó que el juego es un medio fundamental para la socialización y el aprendizaje de códigos culturales. A través del juego, los niños aprenden a actuar cognitivamente sin ser guiados por estímulos externos.

Finalmente, Bruner, en su teoría del aprendizaje por descubrimiento, relacionó el juego con el pensamiento y el descubrimiento autónomo. Señaló que el juego es un espacio donde los niños pueden practicar habilidades en un contexto libre de riesgos. Además, dentro de su teoría, el juego resulta ser una herramienta para el desarrollo cognitivo, pues tiene un papel primordial en la construcción del conocimiento a través de la exploración del entorno (Boillos García, 2023). Desde un enfoque constructivista, Bruner (1990) señalaba que el juego le permite al niño experimentar de diversas formas para responder a la realidad, sin considerar los errores que se cometa; es decir, lo entiende como una forma de practicar sin riesgo.

1.1.2. Definición y elementos del juego

Como hemos leído, existen diversas aproximaciones al juego, que dependen del abordaje teórico que se utilice. En esta investigación, tomamos como marco el que ofrece Vygotsky (1978), dado que planteó una visión más comprehensiva del juego, pues lo entendió como un promotor del desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.

Asimismo, según Bodrova y Leong (2012), Vygotsky circunscribió la definición de juego al juego dramático o de simulación en niños de edad preescolar y primaria. Este responde a tres componentes: la creación de una situación imaginaria, la representación de roles y la respuesta a reglas determinadas por roles específicos. Al enfocarse en estos elementos, sobre todo en el tercero, Vygotsky sugiere que el juego no es totalmente espontáneo; sino, depende de la adhesión y el seguimiento de los jugadores al conjunto de reglas. Dicho esto, esta aproximación nos ofrece elementos teóricos que ayudan a sostener nuestra argumentación acerca del juego guiado

1.1.3. Tipos de juego

Para esta investigación, utilizaremos los planteamientos de Piaget (1936/2003), ya que vincula los tipos de juego a las diferentes etapas de desarrollo infantil. En el caso de este estudio, nos centraremos en la edad preescolar. El autor identificó tres tipos principales de juego que corresponden a las etapas del desarrollo infantil y que reflejan cómo los niños interactúan con su entorno y evolucionan en su capacidad de comprender y manipular el mundo a su alrededor.

- Juego de ejercicio: Se evidencia durante los primeros años de vida, particularmente, desde el nacimiento hasta los dos años. En esta etapa, los niños realizan acciones motoras simples y repetitivas, a través de las cuales experimentan con sus sentidos y capacidades motoras básicas. El niño juega y explora de manera repetitiva y a través de movimientos; así, desarrolla sus habilidades motoras (Piaget, 1936/2003).
- Juego simbólico: Se manifiesta entre los dos y siete años. En esta etapa, los niños empiezan a usar su imaginación y a representar situaciones ficticias, mediante el uso de recursos y habilidades más avanzadas. Esta representación ficticia puede abarcar la creación de roles y escenarios imaginarios; por ejemplo, jugar a ser mamá, papá, profesor, doctor, etc. Asimismo, se produce un profundo desarrollo del lenguaje, la

creatividad y la comprensión de símbolos. El juego simbólico les permite a los niños expresar y procesar sus experiencias, y reflejar sus pensamientos en desarrollo a través de símbolos (Piaget, 1936/2003).

- Juego de reglas: Llamado también “juego con reglas”. Se define como un tipo de juego predominante a partir de los siete años (Piaget, 1945/1977). En esta etapa, los niños incorporan cierta estructura a sus juegos a través de reglas e indicaciones específicas y preestablecidas. Esto es posible gracias a que se encuentran en una etapa de madurez cognitiva que les permite comprender y seguir las reglas del juego. A través de este tipo de actividades, los niños aprenden a seguir normas sociales, a cooperar con otros y a desarrollar estrategias cognitivas más complejas.

En este sentido, se considera que la clasificación del juego establecida por Piaget sienta bases para el desarrollo del pensamiento lógico, ya que favorece la representación mental, la resolución de problemas y la comprensión de estructuras simbólicas y de normas.

1.2. Conceptualización de juego guiado

Según Weisberg y Zosh (2018), el juego guiado es aquel que nace a través de la planificación de actividades estructuradas y pautadas por un profesional de educación cualificado, quien guía el juego para el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje. Este adulto es el proveedor de esta experiencia lúdica, la cual ha sido previamente pensada y estructurada. En ese sentido, el juego guiado es una modalidad de juego que puede ser presentada como una estrategia de aprendizaje lúdico.

En contraste con el juego libre, el juego guiado necesita de la participación activa del adulto, con intenciones educativas de aprendizaje claras. Como señalan Weisberg et al. (2016), a diferencia del juego libre, que implica la total libertad del niño y la ausencia de objetivos pedagógico, el juego guiado encuentra un equilibrio entre la iniciativa de los niños y el apoyo estructurado del adulto para el logro de metas de aprendizaje.

Grau et al. (2018) nos acercaron a la definición del juego guiado de Fisher et al. (2010), quien lo definió como un juego donde el adulto empieza la actividad, para luego ser dirigida por los niños. Este juego incorpora la autonomía y el control de las acciones por

parte de los estudiantes y, a su vez, admite elementos de estructuración por parte del adulto sobre el ambiente del juego. Esta estructuración está a cargo del docente, quién puede decidir qué juegos y materiales se van a emplear, y establecer una especie de andamiaje a través de preguntas clave que desafíen a los niños a pensar mientras juegan.

Por último, Weisberg et al. (2013) conceptualizaron al juego guiado como aquel que incorpora una serie de andamiajes provistos por el docente y que responden al logro de objetivos académicos. En el juego guiado, los adultos inician el proceso de aprendizaje, limitan los objetivos de aprendizaje y son responsables de mantener el enfoque en estos objetivos, incluso cuando el niño guía su propio descubrimiento dentro de un contexto lúdico. Además, es un juego que, al ser planificado, permite conocer los logros que los estudiantes alcanzarán, de acuerdo con los objetivos previamente planteados.

1.2.1. Definición y características del juego guiado

En este marco, resulta necesario profundizar en una definición precisa del juego guiado, así como en las características que los diferencian de otras formas de juego y que permiten comprender su valor dentro de las prácticas educativas para el desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia.

El juego guiado es aquella actividad que involucra la naturalidad del juego de los niños con la intervención del adulto y que tiene objetivos de aprendizaje específicos a lograr. Con respecto a las características del juego guiado, Weisberg et al. (2016) mencionaron que el juego guiado destaca por tener dos elementos específicos: la autonomía del niño y las orientaciones hacia el alumno. De esta forma, se permite que el niño disfrute espacios de su interés mientras logra objetivos de aprendizaje.

El juego guiado es una experiencia lúdica y, al mismo tiempo, una estrategia de aprendizaje. De acuerdo con Weisberg y Zosh (2018), el juego guiado se caracteriza por mantener los elementos esenciales del juego, como la motivación, el disfrute, la flexibilidad y el enfoque permanente por parte del infante; asimismo, se incorpora la intervención adulta de manera respetuosa. Esto demuestra que los niños reciben apoyo de forma sutil a través de preguntas o sugerencias, y la preparación del entorno; así, se amplían sus posibilidades de aprendizaje.

En esa misma línea, López Álvarez (2013) destacó las siguientes características del juego guiado:

- Participación activa del niño: El niño es protagonista en todo momento, toma decisiones y tiene autonomía para actuar dentro de los límites propuestos.
- Intervención flexible del adulto: El adulto o docente guía el juego y, al mismo tiempo, usa estrategias como el andamiaje, el modelado o la formulación de preguntas para estimular el pensamiento.
- Intencionalidad pedagógica: El juego se planifica con base en los objetivos de aprendizaje claros y coherentes al desarrollo del niño.
- Entorno estructurado: El juego se produce en un ambiente organizado por el adulto, quien selecciona materiales y crea condiciones para que la experiencia sea significativa.
- Carácter lúdico: El juego conserva en todo momento su naturalidad placentera y libre de presiones, a pesar de la intervención adulta.

En la misma línea, Honomichl y Chen (2012) mencionaron que el equilibrio entre el liderazgo infantil y la intervención oportuna del adulto es la esencia de la exitosa fórmula del juego guiado para el aprendizaje. Asimismo, subrayaron que este juego está situado en un punto medio entre el juego libre y la instrucción directa; por tal motivo, se aprovecha lo mejor de ambos enfoques, tal como la motivación y la orientación.

1.2.2. El juego guiado en la primera infancia

En el contexto de la educación inicial, el juego guiado representa una poderosa herramienta para promover aprendizajes significativos, puesto que no solo fortalece aspectos cognitivos; sino también, sociales, emocionales y comunicativos. Debido a sus características, esta modalidad de juego cumple un rol fundamental en el desarrollo integral de niños y niñas, al combinar el disfrute del juego con los objetivos educativos específicos.

Según Ali et al. (2018), el juego guiado brinda a los estudiantes oportunidades para desarrollar habilidades que les servirán para su vida futura, mientras cuentan con el respaldo de su educador, tales como la resolución de problemas y la socialización con sus pares.

En esa dirección, Weisberg et al. (2013) sostuvieron, con respecto al aspecto cognitivo en la primera infancia dentro del juego guiado, que este juego impulsa el desarrollo cognitivo de los niños pequeños, lo que se refleja en el logro de objetivos de áreas como Lenguaje y Matemática; en otras palabras, el juego guiado tiene un efecto positivo en los primeros años de primaria. De igual manera, los niños que experimentan el juego como parte de su aprendizaje desarrollan, a la par, habilidades de la función ejecutiva del cerebro, como el control inhibitorio, el trabajo de memoria y la flexibilidad cognitiva.

Asimismo, la Organization for Economic Co-operation and Development (2025) señaló que integrar pedagogías basadas en el juego puede mejorar la calidad de los aprendizajes, siempre que existan educadores capacitados para mediar de forma sutil y adecuada en la experiencia lúdica.

En resumen, durante la primera infancia, los niños se encuentran en una etapa de desarrollo donde poseen una curiosidad natural y un rápido crecimiento en habilidades cognitivas, sociales y emocionales, tal como se evidenció en las teorías de Vygotsky y Bruner. En este contexto, se rescata el estudio del Unicef (2018), donde se señaló que, mediante el juego guiado, los niños participan de entornos lúdicos con intención pedagógica; de esta forma, se tienen mayores oportunidades de desarrollar la curiosidad, la autorregulación y la motivación por aprender. Estos aportes evidencian que el juego guiado, además de apoyar al desarrollo cognitivo en la primera infancia, beneficia otras capacidades que resultan fundamentales para el desarrollo humano integral en los primeros años de vida.

CAPÍTULO II:

EL PENSAMIENTO LÓGICO EN LA PRIMERA INFANCIA

2.1. Principales teorías sobre el pensamiento lógico en la primera infancia

Vygotsky (1978/2009) sostuvo que los procesos psicológicos superiores, como el pensamiento lógico, se distinguen de los procesos psicológicos naturales porque surgen de la interacción social y la experiencia cultural, y no solo de la evolución biológica. En otras palabras, la capacidad de razonar de un niño se forma a partir de su relación con otros y su entorno; lo que le permite transformar las acciones prácticas (comparar, ordenar, clasificar, etc.) en operaciones lógicas mentales.

En esa misma línea, Vygotsky (1978/2009) afirmó que, durante este proceso, el lenguaje juega un rol fundamental, pues les permite transformar las operaciones prácticas en operaciones mentales lógicas. La palabra, el lenguaje y la escritura son instrumentos fundamentales para organizar ideas, establecer relaciones lógicas y, en última instancia, sirven como mecanismos para el dominio de los procesos psicológicos superiores.

Otra idea importante que destacar sobre este autor es la referencia que hace a la Zona de Desarrollo Próximo. Según Vergel Causado (2014), para Vygotsky, el desarrollo es entendido como saltos revolucionarios fundamentales, más que en términos de incrementos cuantitativos constantes. En ese sentido, el pensamiento lógico no solo depende de la relación del niño con su entorno; sino también, de la mediación de los otros, quienes podrán guiar y llevar al niño a su zona de desarrollo próximo. Esta distancia entre lo que el niño es capaz de hacer por sí solo y lo que podría llegar a hacer a través de la mediación intencional de un “otro”, por ejemplo, mediante el juego, las preguntas, el acompañamiento o el andamiaje, es lo que lo impulsa a desarrollar operaciones mentales cada vez más complejas.

A diferencia de Vygotsky, de acuerdo con Lillard (2015), Piaget manifestó que el pensamiento lógico en la primera infancia se construye a partir de la acción directa del niño sobre el mundo físico y social. Para este autor, el desarrollo cognitivo implica una transformación gradual y continua de los procesos mentales que resultan de la maduración biológica y la experiencia del entorno. Considera, además, que el desarrollo cognitivo sigue

una secuencia estructurada, ordenada, progresiva y no variable. Es decir que todos los niños atraviesan las cuatro etapas de desarrollo identificadas por Piaget, ya que, al relacionarse directamente con la edad, no es posible omitir ninguna de ellas.

Asimismo, Meece (1997/2001) mencionó que Piaget sostiene que conforme el niño crece en edad y madura, es capaz de mejorar su capacidad para desarrollar y emplear diseños de conocimiento más complejos y abstractos, que le ayudan a organizar mejor el conocimiento adquirido. Piaget (1945/1977) organizó estas estructuras o esquemas mentales en cuatro categorías: sensorio-motriz, preoperacional, concretas y abstractas. Además, postuló que cada acto inteligente está caracterizado por el equilibrio entre dos tendencias: la asimilación y la acomodación.

Según Piaget, cuando un niño asimila, interpreta los objetos, eventos o situaciones a partir de las formas de pensamiento que ya posee, es decir, se produce una integración a sus estructuras previas. Mientras que, durante la acomodación, esas estructuras mentales existentes se reorganizan, modifican o ajustan para incorporar la nueva información proveniente del entorno (Lillard, 2015). En ese marco, Vielma Vielma y Salas (2000) han señalado que, a través de este acto de inteligencia, el niño se adapta a los requerimientos de la vida real, pero, al mismo tiempo, mantiene una dinámica constante en las estructuras mentales.

Otro autor que estudió el desarrollo del pensamiento fue Bruner, quien, similar a Piaget, estudió al niño para entender cómo es que su pensamiento alcanzaba la maduración conforme crecía. Para Bruner, este desarrollo es un proceso continuo y no una serie de etapas. Además, Bruner concordó con Vygotsky al rescatar la importancia del lenguaje, aunque para el primero, el lenguaje es el agente del desarrollo cognitivo, y no una consecuencia de este. Asimismo, tanto Vygotsky como Bruner coincidieron en reconocer la importancia del entorno social del niño y enfatizaron en el carácter social del aprendizaje (Boillos García, 2023).

Como han indicado Camargo Uribe y Hederich Martínez (2010), el pensamiento de Bruner sufrió una evolución que es representativa del debate teórico que la psicología cognitiva ha experimentado a partir de la segunda mitad del siglo XX, el cual se enfoca en la posición tomada ante la disyuntiva de si la cognición humana se explica mediante un

modelo de la mente cognitivista o culturalista. En este sentido, Bruner es un representante con convicción sociocultural de la construcción del conocimiento.

De acuerdo con Bruner (1990), se identifican dos tipos de pensamiento: el lógico y el narrativo. El primero organiza el conocimiento mediante el uso de categorías, conceptos y relaciones lógicas, busca explicar las causas de los objetos y comprobar hechos con evidencia; esta modalidad funciona mediante argumentos claros y coherentes, similar al lenguaje de la ciencia. Por otro lado, sobre el pensamiento narrativo, según Camargo Uribe y Hederich Martínez (2010), Bruner se centró en las particularidades y especificidades de una cultura concreta. En otras palabras, el significado asignado a algún objeto, evento o persona depende del contexto cultural; por ello, cuando cambia el entorno, también cambia el sentido que se le asigna.

2.1.1. Desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia

De acuerdo con Papalia (2002), Jean Piaget, luego de haber pasado varios años estudiando el desarrollo cognoscitivo desde la niñez hasta la adolescencia, caracterizó a los niños como actores o creadores; es decir, como los promotores activos de su propio mundo y los generadores de su desarrollo integral. En este sentido, se rescata la infancia como una etapa determinante en la que se despliegan y fortalecen habilidades y capacidades para el desarrollo del pensamiento lógico. Aunque, entre los dos y seis años, los niños se encuentran en la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo, se empiezan a formar nociones de seriación, clasificación, comparación, causalidad y orden; elementos fundamentales del pensamiento lógico.

El desarrollo cognitivo que involucra el pensamiento lógico en la primera infancia está influenciado por diversos factores que permiten desarrollar habilidades de pensamiento como la imaginación, la racionalización, el cuestionamiento, la creatividad y la resolución de problemas. Berger (2007) definió al desarrollo cognitivo en esta etapa de la vida humana como libre e imaginativo; además, recalcó que, mientras más se utilice este desarrollo, la comprensión del mundo para los niños será mejor.

Asimismo, Dorr et al. (2008) coincidieron en que la primera infancia es la etapa donde el niño experimenta cambios en su forma de pensar y resolver problemas, porque el

lenguaje y el pensamiento simbólico se desarrollan de forma gradual. Posteriormente, estos cambios permiten la construcción progresiva de nociones lógicas más concretas.

En esa línea, Campo Ternera (2009) señaló que la etapa de la primera infancia resulta fundamental, porque los niños y las niñas desarrollan habilidades cognitivas de pensamiento que los vuelve más competentes en lo que concierne al conocimiento, la inteligencia, el lenguaje y el aprendizaje. Además, Casanova Zamora et al. (2024) argumentaron que la transición de la niñez temprana a la primera infancia es una etapa en la que se producen cambios significativos sobre las funciones cognitivas, tales como la percepción, la memoria, el lenguaje y las habilidades de resolución de problemas.

Finalmente, el Minedu (2015), de acuerdo con el documento *Rutas de Aprendizaje* que aborda las habilidades de pensamiento lógico, reconoció que, durante la etapa de la educación inicial, los niños y las niñas desarrollan progresivamente habilidades como la seriación, la clasificación y la correspondencia, a través de experiencias de exploración, comparación y análisis. En este sentido, estas capacidades le permiten al niño establecer relaciones, organizar información y comprender mejor su entorno. Sobre la base de lo referido, el pensamiento lógico durante la primera infancia se desarrolla de forma progresiva, a través de la interacción con el entorno, el lenguaje y las experiencias significativas.

2.2. Factores que promueven el pensamiento lógico en la primera infancia

El pensamiento lógico en la primera infancia está determinado por varios factores, tanto genéticos como ambientales. Según Paolini et al. (2017), inicialmente las investigaciones relacionadas a la influencia de factores en el desarrollo cognitivo de los niños colocaban al factor biológico como un factor determinante en los avances o el progreso de este aspecto en la vida infantil. Sin embargo, ahora se sabe que el proceso de desarrollo y el desarrollo cognitivo en la primera infancia son moldeados y responden a los estímulos ambientales a los que los niños son expuestos.

2.2.1. Factor biológico

De acuerdo con Unicef (2018), el cerebro de niños y niñas se desarrolla de un instante a otro, mientras se relacionan con todo lo que les rodea. En los primeros años de vida, se forman más de un millón de conexiones neuronales por segundo, un ritmo que solo se da en esta etapa de la vida humana. Las primeras experiencias y su calidad suponen un factor decisivo en el desarrollo del cerebro, ya que tienen el potencial para consolidar o debilitar la base de su aprendizaje, la salud y el comportamiento para el resto de sus vidas.

Campo Ternera (2009) mencionó, sobre el factor biológico en el desarrollo cognitivo en la primera infancia, que “esta etapa de vida está caracterizada por grandes progresos en su capacidad de pensamiento, lenguaje y memoria, pues se observa una mayor capacidad para el procesamiento de información como producto de conexiones que se establecen entre los lóbulos cerebrales” (p. 342).

Desde el campo de la neurociencia, la neurociencia cognitiva estudia los procesos psicológicos del ser humano y los mecanismos biológicos que se presentan en la cognición (Muñoz Oyarce y Almonacid Fierro, 2015). Este campo de estudio ha posibilitado reconocer a la primera infancia como la etapa evolutiva más significativa del ser humano, pues, a diferencia de otras, es donde el cerebro presenta un desarrollo más intenso (Pérez-Escamilla et al., 2017).

En relación con el aprendizaje y el factor biológico del pensamiento, Chávez Vaca (2019) afirmó que es importante cómo el docente gestiona su clase, ya que el aprendizaje inicia a través de una experiencia sensorial, la cual es procesada por el cerebro. Resulta fundamental ejercitar este órgano, porque, desde el aspecto biológico, las neuronas que se descargan en mayor tiempo forman una cantidad más elevada de conexiones neuronales que preceden el aprendizaje significativo.

Estas investigaciones demuestran que el pensamiento lógico requiere de un cerebro en proceso de maduración que sea estimulado dentro de contextos adecuados para alcanzar su mayor potencial. En ese sentido, el juego guiado puede cumplir un papel fundamental mediante experiencias organizadas que estimulen estas conexiones emergentes desde una base neurobiológica.

2.2.2. Factor social

La teoría sociocultural de Vygotsky les otorga a los niños el papel de agentes activos en su propio desarrollo. Mediante la interacción y colaboración en diferentes actividades socioculturales, los niños contribuyen a la creación de procesos mentales internos que forman parte previa del desarrollo del pensamiento (Mota de Cabrera y Villalobos, 2007). En esa línea, el pensamiento lógico no es producto aislado del individuo, sino que se desarrolla y fortalece en contextos donde los niños experimentan relaciones sociales significativas que estimulan el lenguaje, la reflexión y la resolución conjunta de problemas.

Después del hogar, el colegio representa un espacio clave donde los niños socializan con el entorno y se exponen a situaciones que, a medida que crecen y se desarrollan, les exigen procesos cognitivos más complejos. Jara (2012) explicó que el pensamiento que surge en los ambientes educativos se desarrolla según la complejidad de las operaciones mentales para resolver y para expresarlas oralmente. El vínculo con los profesores tiene un efecto positivo en el pensamiento de los estudiantes, siempre y cuando los docentes los inviten a reflexionar sobre la realidad y les brinden la oportunidad de generar ideas propias, sin tener en consideración si son correctas o no, ya que lo importante es el proceso de pensamiento en sí.

En el informe de Gamboa Alvarado (2016), que tuvo como objetivo desarrollar el pensamiento creativo mediante la aplicación práctica del proceso de enseñanza-aprendizaje con un caso práctico, se concluyó que el desarrollo cognitivo en la primera infancia está determinado por la manera en la que se originan sus procesos de interacción social en espacios como el hogar y la escuela.

Desde el enfoque educativo nacional, se reconoce al factor social como un aspecto fundamental para el proceso de aprendizaje significativo. Según el Minedu (2021), en sus *Fundamentos de las políticas de aprendizaje en el Perú*, todo lugar o espacio físico que involucre actividades familiares, sociales, productivas o culturales constituye una herramienta importante para el aprendizaje, siempre y cuando se dé lugar a la reflexión y al análisis; de esta manera, los niños generan nuevos conocimientos.

En suma, el pensamiento lógico en la primera infancia es un proceso del desarrollo que se ve influenciado por la maduración biológica y las interacciones sociales y culturales

en las que se desenvuelven los niños. Los estudios previamente mencionados coinciden en que esta etapa de la vida del humano es fundamental y decisiva para sentar las bases del razonamiento dentro del pensamiento.

CAPÍTULO III:

RELACIÓN ENTRE EL JUEGO GUIADO Y EL PENSAMIENTO LÓGICO EN LA PRIMERA INFANCIA

3.1. El juego guiado y sus aportes al desarrollo del pensamiento lógico

El pensamiento lógico resulta ser una capacidad esencial en el desarrollo cognitivo durante la primera infancia, ya que le permite al infante desarrollar habilidades de aprendizaje y pensamiento. Según el Minedu (2015), en la etapa de la educación inicial, estas habilidades se desarrollan de forma progresiva a medida que los niños crecen y se fortalecen mediante experiencias significativas que combinan la libertad en exploración y la intervención del adulto mediante la acción pedagógica.

Dentro de las herramientas pedagógicas para los docentes que favorecen este proceso, se destaca el juego guiado, el cual resulta ser un equilibrio entre la libertad que tienen los niños para el juego y la intervención oportuna del maestro para enriquecer esta experiencia. Según Zosh et al. (2022), el juego guiado genera las condiciones ideales para el aprendizaje, pues posibilitan el desarrollo de habilidades de pensamiento como la clasificación, la seriación, la comparación, la resolución de problemas y la memoria operativa; además, al mantener la atención y el enfoque, permite que el adulto adapte las actividades al nivel de desarrollo de cada niño.

De esta manera, el juego guiado ayuda a que los niños mantengan su curiosidad natural mientras reciben el apoyo necesario para continuar con su aprendizaje. Sobre esto, Weisberg y Zosh (2018) señalaron que este tipo de juego dentro del desarrollo cognitivo no trata de imponer una respuesta; sino, de acompañar el proceso de descubrimiento del estudiante, algo que resulta especialmente importante en edades tempranas, cuando el aprendizaje ocurre a través de la acción y la emoción.

Acercas de algunas investigaciones internacionales, Skene et al. (2022) realizaron una investigación de tipo experimental y con metaanálisis, que tuvo como objetivo determinar si el juego guiado, en comparación con el juego libre o la instrucción directa, genera resultados superiores en áreas del razonamiento lógico matemático; para ello, se

contó con la participación de niños entre tres y ocho años. En el estudio, se evidenció que el juego guiado tiene un efecto positivo sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático, comparado con la instrucción directa y el juego libre. Los niños demuestran un mejor pensamiento lógico matemático temprano, reconocimiento de formas, vocabulario espacial y mayor flexibilidad cognitiva.

Por su parte, Liu et al. (2017) elaboraron un reporte técnico que tuvo como objetivo hacer un resumen de las investigaciones más rigurosas y actuales sobre el papel del juego en el aprendizaje de niños y niñas. En esta investigación, publicada por una institución dedicada a promover el desarrollo infantil y el aprendizaje, se concluyó que la participación de los niños en el juego en edad temprana les permite sentar bases para el aprendizaje, lo que a su vez resulta ser una herramienta pedagógica valiosa para la enseñanza.

En el contexto latinoamericano, consideramos el estudio realizado por Román-Santana et al. (2024), en Colombia, el cual fue de tipo cuantitativo y descriptivo. Su objetivo fue analizar cómo las estrategias lúdicas, específicamente el juego guiado, utilizadas por docentes, fortalecen la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico en niños de educación infantil. Esta investigación evidenció que 63 % de los docentes recurrían al juego para desarrollar actividades como la clasificación, la seriación y la resolución de problemas simbólicos. De igual manera, se observaron avances notables en la capacidad de inferir, anticipar soluciones y argumentar con base en evidencia.

El juego guiado ayuda a construir aprendizajes, vínculos, seguridad y confianza en uno mismo. Según Cano Valderrama y Quintero Arruba (2022), las actividades como el uso de bloques, rompecabezas o juegos de agrupación fomentan la comparación, la clasificación y la seriación. Cuando estas acciones son acompañadas por el maestro, permiten al niño expresar sus procesos mentales, lo que favorece el pensamiento lógico y el desarrollo del lenguaje y la autorregulación. En otras palabras, mientras se brinda la guía dentro del juego, los niños no solo mejoran su pensamiento lógico, sino que también fortalecen su capacidad para comunicarse y regularse emocionalmente.

En las investigaciones nacionales, se considera el estudio de Silva (2004), cuyo objetivo fue identificar aquellos modelos pedagógicos que aseguren el acceso de la gran mayoría de los niños del nivel inicial a una educación con un marco curricular de calidad.

Desde una perspectiva cualitativa, Silva se encargó de analizar los diversos factores que promueven y dan paso a las oportunidades de aprendizaje y de desarrollo infantil para que la educación preescolar se democratice. Su estudio concluyó que el juego resulta ser un recurso pedagógico que incentiva el desarrollo de habilidades, capacidades y del aprendizaje en la primera infancia.

En consecuencia, el juego guiado se consolida como una estrategia pedagógica clave para el desarrollo del pensamiento lógico en los primeros años de vida. Al integrar la autonomía del alumno con la intervención oportuna del docente, se generan experiencias significativas que promueven la exploración, la resolución de problemas y la construcción de habilidades de aprendizaje y pensamiento de forma natural. Además, los estudios revisados han evidenciado que este tipo de juego tiene un impacto positivo en el aprendizaje cognitivo y también en aspectos emocionales, comunicativos y sociales, lo que lo convierte en un recurso integral dentro de la educación inicial.

3.1.1. Habilidades de aprendizaje y pensamiento que se promueven por el juego guiado

De acuerdo con Skene et al. (2022), el juego guiado, además de fortalecer el pensamiento lógico, desarrolla un conjunto amplio de habilidades cognitivas, lingüísticas, sociales y metacognitivas en niños durante la primera infancia. Estas son las siguientes:

- Lenguaje y adquisición de nuevo vocabulario: Diversos estudios han demostrado que el juego guiado genera espacios ideales para la introducción y retención de nuevas palabras. El estudio de Toub et al. (2018) tuvo como objetivo principal evaluar si el juego guiado, posterior a la lectura compartida de un cuento, mejora el desarrollo del vocabulario receptivo y expresivo en niños de edad preescolar, en comparación con el juego libre o el juego dirigido por el adulto. Evidenció que, al comparar dos grupos de infantes, uno que aprendió el vocabulario mediante el juego guiado tras una lectura compartida, y otro que lo hizo mediante tarjetas, el primero obtuvo mejores resultados en definición y uso de palabras. De esta forma, se evidencia que el juego guiado potencia el aprendizaje lingüístico y el proceso cognitivo para integrar nuevas palabras en contextos cotidianos y significativos. La experiencia capta la atención y el enfoque, ya que los niños asocian el significado con la acción, y no solo con la repetición verbal.

- Pensamiento matemático y habilidades espaciales: Al involucrar la participación adulta, el juego guiado favorece el aprendizaje significativo de las matemáticas, basado en la curiosidad y el descubrimiento. Las investigaciones de Skene et al. (2022) revelaron que el juego guiado genera mejores aprendizajes en geometría, reconocimiento de formas, estimación de magnitudes y habilidades de seriación, frente al juego con instrucción directa o juego libre. Además, el estudio de enfoque documental y metodología descriptiva de Venegas Suarez et al. (2023) explicaron que para lograr un impacto positivo en el desarrollo de competencias matemáticas en los niños es fundamental tener en cuenta factores como la edad, las características individuales, el ritmo de aprendizaje, el entorno donde este se desarrolla y las estrategias pedagógicas utilizadas. A partir de su revisión, identificaron diversos recursos lúdicos que favorecen el pensamiento lógico-matemático y promueven aprendizajes significativos tales como: situaciones cotidianas, matematización del entorno, vivencias con el cuerpo; recursos manipulativos y juegos diarios.
- Funciones ejecutivas. Atención, memoria y autocontrol: En la vida escolar las habilidades de atención, memoria y autocontrol son esenciales para que los niños puedan atender, seguir instrucciones y sostener su esfuerzo durante las diferentes experiencias de aprendizaje. En el estudio de tipo descriptivo experimental de Gibb et al. (2021, que tuvo como objetivo evaluar el efecto de las prácticas lúdicas sobre habilidades cognitivas, lingüísticas y motoras, se demostró que, al incorporar el juego guiado, se promueve el control interno del cerebro sin perder la espontaneidad natural de la infancia. Es decir que el tipo de juego guiado por el adulto tiene un impacto positivo en las funciones ejecutivas, especialmente cuando los niños tienen que cambiar de tarea, dar respuestas y mantenerse concentrados. Además, se evidenció que los niños de tres a cinco años, expuestos a juegos estructurados diariamente (“Simón dice”, “Freeze dance”, “Luz roja luz verde”, bloqueos y juegos de espera activa) presentan una mejora significativa en la atención, la memoria de trabajo y el autocontrol. A su vez, esto se refleja en situaciones cotidianas dentro del aula y en sus evaluaciones de aprendizaje.
- Metacognición y reflexión sobre el propio pensamiento: Según Whitebread et al. (2017), el juego guiado permite momentos de reflexión y cuestionamiento;

asimismo implica que los docentes motiven a los estudiantes a razonar y a expresar sus ideas con justificaciones. Para lograr esto suelen emplear preguntas abiertas como ¿Por qué crees que eso no encajó? ¿Qué podrías hacer diferente? Estas formulaciones permiten que los niños tomen conciencia sobre sus propios pensamientos y procesos mentales. Cuando los niños son capaces de verbalizar sus razonamientos y justificar sus respuestas con frases como “esto funciona porque...” y “esto no encaja porque...”, consolidan su aprendizaje y se convierten en los mensajeros de su propio pensamiento.

- Resolución de problemas: El juego guiado crea contextos que no son azarosos, sino que están estratégicamente pensados por el docente para que los niños sean capaces de reflexionar y resolver. Como señala Weisberg et al. (2013), los retos y las dinámicas dentro del juego guiado no se resuelven de inmediato, ya que se permite que los niños experimenten errores, planteen hipótesis, prueben soluciones y persistan hasta llegar a su objetivo. Según Weisberg (2014), la participación del adulto dentro del juego guiado no limita la reflexión y creatividad, pues motiva y fortalece la flexibilidad cognitiva para la resolución de problemas. Esto lo evidenció un estudio donde niños que jugaban con objetos nuevos debían encontrarles diferentes usos, quienes, a partir del juego guiado, generaron soluciones más variadas y flexibles, a diferencia de los que no participaron del mismo juego.

3.2. Rol del docente, espacios y recursos en el juego guiado

3.2.1. Rol del docente

Sobre el rol del adulto en el juego guiado, Weisberg y Zosh (2018) mencionaron que el juego guiado implica también un rol importante para los adultos, pues es su responsabilidad enseñar a los niños a mantener el control y proveer una orientación asertiva que les permita explorar adecuadamente su entorno para alcanzar el objetivo de aprendizaje.

Por otro lado, Skene et al. (2022) sostuvieron que, cuando el docente interviene de forma oral dentro del juego con preguntas abiertas, impulsa positivamente el desarrollo del pensamiento lógico. De esta forma, los estudiantes refuerzan sus capacidades para

diferenciar formas, tamaños, capacidades y demás conceptos matemáticos. El docente tiene una tarea importante dentro del proceso de aprendizaje en el contexto del juego guiado, y es la de organizar la dinámica del juego para lograr un resultado positivo reflejado en el aprendizaje significativo de los niños y el logro de sus objetivos.

En la investigación de Herrera Mora (2023), que tuvo como objetivo analizar las concepciones docentes en torno al juego y a sus intervenciones en él en los CPI, y que fue de tipo cualitativo, se analizaron las percepciones de 30 docentes sobre el juego y su forma de intervenir en él. Se concluyó que los maestros y las maestras reconocen la importancia de su papel como un agente dinámico, organizador y motivador para el juego. Así también, señalaron la responsabilidad del docente para promover espacios donde se permita a los niños aprender mientras juegan.

Desde un marco nacional, el Minedu (2015) ha señalado la importancia del rol docente en el desarrollo del pensamiento lógico, que la primera infancia es una etapa donde los niños desarrollan progresivamente habilidades lógicas como la seriación, la clasificación y la resolución de problemas a medidas que se les permite explorar, indagar, organizar y comprender su entorno. Es así como el rol docente y la gestión pedagógica que este defina cumplen un rol fundamental para generar experiencias y situaciones que propicien este tipo de aprendizajes.

En síntesis, el rol del docente dentro del juego guiado es determinante para el desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia. Su intervención intencionada y equilibrada da paso a vivir experiencias lúdicas significativas que estimulan el desarrollo del pensamiento. La orientación sutil del adulto, así como el uso de preguntas abiertas y la organización adecuada del espacio físico y materiales, enriquecen el juego y lo transforman en una herramienta pedagógica efectiva. Además, investigaciones internacionales, como la de Herrera Mora (2023), y documentos oficiales nacionales como la Ruta de Aprendizaje del Minedu (2015), coincidieron en destacar al maestro como facilitador, observador, organizador y cojugador, cuyo enfoque y planificación determinan la calidad del juego y, por tanto, del aprendizaje. En esa misma línea, el docente no solo acompaña el juego, sino que lo potencia, ya que, al ser guía de los niños hacia aprendizajes significativos, estimula sus capacidades de razonamiento, indagación y resolución de problemas.

3.2.2. Espacios y recursos en el juego guiado

Los espacios y recursos en el juego guiado resultan tener un rol importante en la estimulación del pensamiento lógico. Un ambiente previamente organizado, bajo la guía e intervención del docente y con materiales adecuados, posibilita las oportunidades idóneas para que los niños desarrollen capacidades como explorar, clasificar, indagar, etc. Weisberg et al. (2013) explicaron que el juego guiado es un tipo de juego que involucra la participación del adulto, quien provee una serie de espacios y recursos, los cuales son catalogados como “andamiajes”, con un propósito específico para el logro del aprendizaje.

La disposición de un espacio cuidadosamente organizado para desarrollar actividades lúdicas para el aprendizaje influye directamente en la calidad de este. Espinosa Cevallos (2023) ha señalado que la ausencia de materiales y recursos para la fomentación de las actividades lúdicas como recurso pedagógico tiene un impacto negativo en la primera infancia. En ese sentido, el espacio físico y los recursos son herramientas clave que acompañan el aprendizaje con un propósito, lo que favorece el descubrimiento, la exploración y el pensamiento lógico.

El estudio de Lema Taco (2021) tuvo como objetivo proponer estrategias de diseño sostenible para crear espacios lúdicos en centros de desarrollo infantil. Se resaltó la importancia de crear ambientes con espacios lúdicos que fomente el juego y la conexión con la naturaleza. De esta forma, se contribuye al desarrollo físico, cognitivo y emocional en la primera infancia.

En esta misma línea, Espinosa Cevallos (2023) sostuvo que las estrategias y actividades previamente pensadas por los docentes dentro del juego necesitan de espacios físicos como rincones lúdicos y actividades didácticas e innovadoras que impliquen el uso de materiales. Así, se promueve el pensamiento lógico y el desarrollo cognitivo de los niños en su etapa de educación inicial.

En síntesis, los espacios y recursos en el juego guiado son componentes fundamentales de la intervención docente para promover el pensamiento lógico en la primera infancia. Los estudios mencionados demuestran que un entorno de juego planificado y organizado, dotado de materiales adecuados y estructurado intencionalmente por el docente, constituye un escenario propicio para la construcción activa del

conocimiento. En este sentido, crear y disponer de ambientes lúdicos intencionados y proporcionados de recursos adecuados para cada etapa del desarrollo de los niños constituye una acción clave para potenciar el aprendizaje lógico desde edades tempranas.

CONCLUSIONES

1. El juego guiado es una modalidad de juego que equilibra la autonomía y la libertad de exploración del niño con la intervención y guía del adulto. Este tipo de juego nace con objetivos específicos y potencia las dimensiones naturales del juego, ya que se desarrolla dentro de un ambiente intencionado, sin limitar la naturalidad del juego y la creatividad de los niños.
2. El pensamiento lógico en la primera infancia se desarrolla de manera progresiva y es determinado por factores biológicos, como la maduración cerebral y las conexiones neuronales, y factores sociales, que son principalmente las experiencias significativas que surgen en la interacción de los niños con sus pares y adultos. Durante el desarrollo del pensamiento lógico, los niños desarrollan habilidades como el cuestionamiento, la comparación, la indagación y la resolución de problemas. Por lo tanto, el pensamiento lógico en la primera infancia no es innato; sino, un proceso que necesita estimulación adecuada y acompañamiento oportuno.
3. El juego guiado, dentro del ambiente educativo, se presenta como una estrategia pedagógica eficaz para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico. Esto es así porque, a través de experiencias lúdicas planificadas, los niños tienen la oportunidad de explorar, indagar, cuestionar, razonar, plantear soluciones, comprobar hipótesis y resolver problemas dentro de un ambiente estimulante y seguro. El rol del docente resulta fundamental dentro del juego guiado, ya que es quien planifica el ambiente, los recursos y la forma en cómo se desarrolla la actividad lúdica; además, motiva en todo momento el conocimiento a través de una mediación activa, pero no invasiva. Mediante la formulación de preguntas abiertas y el uso de material concreto, el juego guiado posibilita que los niños experimenten y elaboren conceptos lógicos a partir de la acción y la reflexión.
4. El juego guiado y su naturaleza permiten que sea adoptado como una estrategia pedagógica por parte de los docentes en la educación inicial para promover el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas. Al nacer con objetivos de

aprendizaje específicos, los docentes, en su rol de planificadores, determinan espacios y proveen materiales ideales para que los alumnos alcancen las metas establecidas. Asimismo, durante la experiencia lúdica, el juego guiado propicia espacios para la experimentación y la reflexión, y, en consecuencia, establece las bases para futuros aprendizajes matemáticos y científicos. De esta forma, los niños desarrollan pensamientos más complejos mientras se divierten en un ambiente seguro.

REFERENCIAS

- Ali, E., Constantino, K. M., Azhar, H. y Zaiba, A. (2018). The Effects of Play-Based Learning on Early Childhood Education and Development. *Journal of Evolution of Medical and Dental Sciences*, 7(43), 4682-4685. <https://doi.org/10.14260/jemds/2018/1044>.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Graó. <https://es.scribd.com/document/429487914/Aucouturier-2004-Los-Fantasmas-de-Accion-y-La-Practica-Psicomotriz>
- Berger, K. S. (2007). *Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia*. (7ª ed.). Thomson. https://www.academia.edu/72511084/Psicolog%C3%ADa_del_Desarrollo_Infancia_y_adolescencia_Kathleen_Stassen_Berger
- Bodrova, E. y Leong, D. (2012). *Tools of the Mind: Vygotskian approach to early childhood education*. Pearson Education. https://www.researchgate.net/publication/31663781_Tools_of_the_Mind_Vygotskian_approach_to_early_childhood_education_E_Bodrova_DJ_Leong
- Boillos García, F. (2023). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* [Tesis de doctorado, Universidad de la Rioja]. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press. https://mf.media.mit.edu/courses/2006/mas845/readings/files/bruner_Acts.pdf
- Camargo Uribe, Á. y Hederich Martínez, C. (2010). Jerome Bruner: Dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. *Psicogente*, 13(24), 329-346. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552357008.pdf>
- Campo Ternera, L. A. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12(22), 341-351. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552354007.pdf>
- Cano Valderrama, V. y Quintero Arruba, S. R. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 221-240. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175706010/134175706010.pdf>

- Casanova Zamora, T. A., Maldonado Núñez, A. I., Miranda Fienco, R. M. y Romero Oviedo, J. E. (2024). Cognitive Skills and Their Development in Early Childhood. *International Journal of Religion*, 5(11), 2828-2837. <https://doi.org/10.61707/gpm5pk33>
- Chávez Vaca, V. A. (2019). Mecanismos biológicos del aprendizaje y el control neural en los periodos sensibles de desarrollo infantil. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (26), 171-195. <https://doi.org/10.17163/soph.n26.2019.05>
- Dörr Álamos, A., Gorostegui A., M. E. y Bascuñán Rodríguez, M. L. (2008). *Psicología general y evolutiva*. Mediterráneo. <https://es.scribd.com/document/407484256/251291831-Psicologia-General-y-Evolutiva-de-Anneliese-Dorr-pdf>
- Dorr, A., Gorostegui, P. y Bascuñán, M. (2008). *Psicología General y Evolutiva*. Editorial Universitaria.
- Espinosa Cevallos, P. A. (2023). Problemas de falta de espacios y recursos para el juego en la educación preescolar: el impacto en el desarrollo infantil. *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 2(2), 47-64. <https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.56>
- Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D. G. y Berk, L. (2011). Playing around in school: Implications for learning and educational policy. In A. D. Pellegrini (Ed.), *The Oxford handbook of the development of play* (pp. 341–360). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195393002.013.0025>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. The Lego Foundation. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Gamboa Alvarado, G. C. (2016). *Interacción social como medio para desarrollar el área cognitiva en los niños y niñas de educación inicial* [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Machala] <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/8928/1/ECUACSD00020.pdf>
- Gibb, R., Coelho, L., Van Rootselaar, N. A., Halliwell, C., MacKinnon, M., Plomp, I. y González, C. L. R. (2021). Promoting executive function skills in preschoolers using a play-based program. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.720225>
- Grau, V., Preiss, D., Strasser, K., Jadue, D. Müller, M. y Lorca, A. (2018). Juego guiado y educación parvularia: propuestas para una mejor calidad de la educación inicial. En Centro de Políticas Públicas UC (Ed.), *Propuestas para Chile. Concurso de Políticas Públicas 2018* (pp. 251-281). Pontificia Universidad Católica de Chile. <https://politicaspublicas.uc.cl/web/content/uploads/2019/03/CAP8.pdf>

- Herrera Mora, C. L. (2023). *Concepciones docentes en torno al juego y a la intervención docente en el juego infantil en los Centros de Primera Infancia* [Tesis de maestría, Universidad de Buenos Aires]. <http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/17121>
- Honomichl, R. D. y Chen, Z. (2012). The role of guidance in children's discovery learning. *Wires Cognitive Science*, 3(6), 615-622. <https://doi.org/10.1002/wcs.1199>
- Jara, V. (2012). Desarrollo del pensamiento y teorías cognitivas para enseñar a pensar y producir conocimientos. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (12), 53-66. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846101004.pdf>
- Lema Taco, J. K. (2021). *Ecodiseño vinculado a espacios lúdicos en centros de desarrollo infantil* [Proyecto integrador, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/32202>
- Lillard, A. S. (2015). The development of play. En L. S. Liben, U. Müller, & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of child psychology and developmental science: Cognitive processes* (7a ed., pp. 425-468). John Wiley & Sons, Inc.. <https://doi.org/10.1002/9781118963418.childpsy211>
- Liu, C., Solis, L., Jensen, H., Hopkins, E., Neale, D. Zosh, J., Hirsh-Pasek y Whitebread, D. (2017). *La neurociencia y el aprendizaje a través del juego* [Reporte técnico]. The Lego Foundation. <https://inee.org/sites/default/files/resources/la-neurociencia-y-el-aprendizaje-a-trave-%C3%BCs-del-juego-web.pdf>
- López Álvarez, E. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre kinder del Jardín Copito de Nieve* [Trabajo de titulación, Universidad de Magallanes]. https://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf
- Meece, J. L. (2001). *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores* (Trad. J. C. Pecina Hernández). McGraw-Hill Interamericana. (Trabajo original publicado en 1997). <https://archive.org/details/meece-j.-desarrollo-del-nino-y-del-adolescente.-compendio-para-educadores/page/n1/mode/2up>
- Milteer, R., Ginsburg, K., Mulligan, D. A., Ameenuddin, N., Brown, A., Christakis, D. A., Cross, C., Falik, H. L., Hill, D. L., Hogan, M. J., Levine, A. E., O'Keeffe, G. S. y Swanson, W. S. (2012). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 129(1), e204-e213. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2953>
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje versión 2015 : ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo Área Curricular Matemática. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/5050>
- Ministerio de Educación. (2021). *Aprendizajes ¿Dónde aprenden?* <https://www.minedu.gob.pe/politicas/aprendizajes/dondeaprenden.php>

- Ministerio de Educación. (2024). *Juego e interacción en el hogar y en el aula. Cartilla con orientaciones para el Ciclo I de Educación Inicial*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/10850>
- Mota de Cabrera, C. y Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del Lenguaje: visión Vygotskyana. *Educere*, 11(38), 411-418. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603805.pdf>
- Muñoz Oyarce, M. F. y Almonacid Fierro, A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el área de la primera infancia. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 1(1), 162-177. <https://doi.org/10.22370/ieya.2015.1.1.576>
- Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (28 de marzo de 2024). *Time to go out and play*. <https://courier.unesco.org/en/articles/time-go-out-and-play>
- Organization for Economic Co-operation and Development. (2025). *Reducing Inequalities by Investing in Early Childhood Education and Care. Starting Strong*. Oecd Publishing. <https://doi.org/10.1787/b78f8b25-en>.
- Paolini, C. I., Oiberman, A. y Mansilla, M. (2017). Desarrollo cognitivo en la primera infancia: Influencia de los factores de riesgo biológicos y ambientales. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 21(2), 162-182. <https://www.redalyc.org/journal/3396/339655686008/339655686008.pdf>
- Papalia, D. E., Wendkos Olds, S. y Duskin Feldman, R. (2002). *Desarrollo humano*. (8ª ed.). McGraw-Hill.
- Pérez-Escamilla, R., Rizzoli-Córdoba, A., Alonso-Cuevas, A. y Reyes-Morales, H. (2017). Avances en el desarrollo infantil temprano: desde neuronas hasta programas a gran escala. *Boletín Médico del Hospital Infantil de México*, 74(2), 86-97. <https://doi.org/10.1016/j.bmhmx.2017.01.007>
- Piaget, J. (1977). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación* (Trad. J. Gutiérrez). Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1945). <https://es.scribd.com/document/480440647/Piaget-La-formacion-del-simbolo-en-el-nino-pdf>
- Piaget, J. (1985). *La construcción de lo real en el niño* (Trad. R. Santamaría). Editorial Crítica. (Trabajo original publicado en 1950).
- Piaget, J. (2003). *El nacimiento de la inteligencia del niño* (Trad. P. Bordonaba, 2ª ed.). Crítica. (Trabajo original publicado en 1936). <https://archive.org/details/piaget-j.-psicologia-del-nino/page/n5/mode/2up>
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño* (Trad. J. Delval, 18ª ed.). Ediciones Morata. (Trabajo original publicado en 1966). <https://archive.org/details/piaget-j.-psicologia-del-nino/page/n5/mode/2up>

- Pramling Samuelsson, I. y Pramling, N. (2023). The relation of play and learning empirically studied and conceptualised. *International Journal of Early Years Education*, 31(2), 309-323. <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2079075>
- Román-Santana, W., Martínez-Alonzo, J. M. y De La Cruz-Mena, D. del C. (2024). El juego como estrategia lúdica: fortalecimiento de la competencia, pensamiento lógico, creativo y crítico en educación infantil. *Perspectivas en Inteligencia*, 16(25), 177-194. <http://doi.org/10.47961/2145194X.718>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. <http://hdl.handle.net/10902/11780>
- Silva, G. (2004). El juego como una estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. En M. Benavides (Ed.), *Educación, Procesos Pedagógicos y Equidad* (pp.193-244). Grupo de Análisis para el Desarrollo. https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/libreria_cm_archivos/pdf_231.pdf
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C. y Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162-1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Smith, P. y Pellegrini, A. (2023). *Learning Through Play*. Encuclopedia on Early Childhood Development. <https://www.child-encyclopedia.com/pdf/expert/play/according-experts/learning-through-play>
- Spencer, H. (1855). *Principles of Psychology*. Longman, Brown, Green, and Longmans. <https://oll.libertyfund.org/titles/spencer-the-principles-of-psychology-1855>
- Toub, T. S., Hassinger-Das, B., Turner Nesbitt, K., Ilgaz, H., Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Nicolopoulou, A. y Dickinson, D. K. (2018). The language of play: Developing preschool vocabulary through play following shared book-reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 1-17. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.01.010>
- Venegas Suarez, G. P., Chipre Briones, G. del P., Prieto Panchana, I. P. y Jativa Tenecota, J. F. (2023). Actividades lúdicas en la calidad del pensamiento lógico matemático. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 1817-1830. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152397>
- Vergel Causado, R. (2014). El signo en Vygotsky y su vínculo con el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Folios*, (39), 65-76. <https://doi.org/10.17227/01234870.39folios65.76>

- Vielma Vielma, E. y Salas, M. L. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3(9), 30-37. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630907>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>
- Vygotsky, L. S. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. (Trad. S. Furió). Crítica. (Trabajo original publicado en 1978). <https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Weisberg, D. S. (2014). The Development of Imaginative Cognition. *Royal Institute of Philosophy Supplement*, 75. 85-103. <https://doi.org/10.1017/S1358246114000289>
- Weisberg, D. S. y Zosh, J. M. (2018). *How guided play promotes early childhood learning*. Encyclopedia on Early Childhood Development. <https://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/how-guided-play-promotes-early-childhood-learning>
- Weisberg, D., Hirsh-Pasek, K. y Golinkoff, R. M. (2013). Playing with mathematics: How guided play can lead to mathematics learning. In M. Brenner, B. Greer, & J. Moschkovich (Eds.), *Current Issues in Mathematical Learning*. Routledge.
- Weisberg, D., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R., Kittredge, A. y Klahr, D. (2016). Guided Play: Principles and Practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177-182. <https://doi.org/10.1177/0963721416645512>
- Whitebread D., Neale D., Jensen H., Liu C., Solis L., Hopkins E., Hirsh-Pasek K. y Zosh J. (2017). *The role of play in children's development: a review of the evidence*. The Lego Foundation. https://cms.learningthroughplay.com/media/esriqz2x/role-of-play-in-childrens-development-review_web.pdf
- Zosh, J. M., Hopkind, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, L. y Whitebread, D. (2022). *Learning through play: A review of the evidence*. The Lego Foundation. https://cms.learningthroughplay.com/media/wmtlmbe0/learning-through-play_web.pdf
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L. y Whitebread. (2017). *El aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia* [Reporte técnico]. The Lego Foundation. https://cms.learningthroughplay.com/media/u21gwpqk/el-aprendizaje-a-traves-del-juego_un-resumen-de-la-evidencia.pdf