

The LEGO Foundation

en apoyo de



Aprendizaje a través del juego

Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia



The **LEGO** Foundation

en apoyo de



Aprendizaje a través del juego

Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia

UNICEF, 2018

1. Introducción

La importancia del aprendizaje temprano forma parte integrante de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que tiene por objetivo asegurar que de aquí a 2030 “todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria.” Actualmente la educación preescolar se considera una herramienta esencial para lograr una enseñanza primaria universal y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Asegurar el acceso a una educación preescolar de calidad constituye una estrategia clave para mejorar el aprendizaje y los resultados escolares, así como la eficacia de los sistemas educativos¹.

El impulso mundial para ampliar e integrar los servicios de educación temprana en los sistemas educativos tiene un gran potencial, pero también entraña riesgos si los programas no resultan apropiados para satisfacer las necesidades de aprendizaje y los intereses de los niños y niñas. Puede resultar tentador hacer extensivas las ideas y los métodos de enseñanza y aprendizaje de la enseñanza primaria al nivel preescolar.

En consecuencia, uno de los grandes retos de la planificación educativa es el de incorporar la educación preescolar al sector de la educación formal pero conservando los elementos distintivos de la programación de calidad para los niños pequeños². Un elemento clave que hay que considerar es el del “aprendizaje a través del juego”, o “aprendizaje lúdico”, que resulta fundamental de cara a una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia³.

Este informe ayudará a todas las personas relacionadas con la educación preescolar a trabajar en favor de que el aprendizaje basado en el juego, o lúdico, se convierta en un aspecto fundamental de la expansión y el fortalecimiento del subsector de la educación preescolar. Basado en un enfoque de sistemas, el informe ofrece un conocimiento básico y ejemplos de estrategias que podrían adaptarse a múltiples contextos. El objetivo es compartir ideas prácticas acerca de cómo introducir el juego y una pedagogía centrada en el niño en las iniciativas de expansión de la educación preescolar a fin de garantizar la calidad y la adecuación de esos programas.

En este informe

El informe describe la naturaleza de los servicios de educación preescolar dentro del concepto, más amplio, de aprendizaje temprano. A continuación compartimos algunas definiciones de lo que se entiende por juego en la primera infancia, seguidas de los puntos clave que explican por qué el aprendizaje a través del juego contribuye a crear personas que no dejan de aprender durante toda su vida y potencia el desarrollo general de los niños y niñas. A continuación señalamos los obstáculos que pueden afrontar quienes trabajan en pro de la educación preescolar a la hora de defender los métodos basados en el juego, y proponemos una perspectiva sistémica a la hora de fomentar la pedagogía centrada en el niño y los programas lúdicos. Teniendo en cuenta el peculiar contexto de cada país, las estrategias propuestas en este informe aportan una serie de ideas iniciales que podrían adaptarse a los contextos locales.



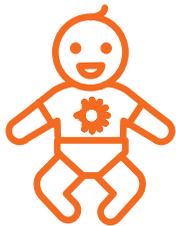
2. El juego: una estrategia de aprendizaje esencial



Los primeros años son importantes.

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad⁴. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia

se produce con una rapidez que luego nunca se igualará⁵. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta⁶. Aunque este informe se centra en los años que corresponden a la educación preescolar, debemos señalar que el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta.



Desde la concepción hasta los dos años (o los primeros 1.000 días)

Con la estimulación adecuada, el cerebro del niño forma conexiones neuronales a un ritmo de al menos 1.000 por segundo. Sin embargo, existen indicios recientes de que dicha velocidad podría ser de hasta un millón por segundo. Estas conexiones se ven potenciadas por los entornos ricos, afectuosos y protegidos, en el contexto de una prestación de cuidados receptiva y lúdica que potencie el establecimiento de lazos de unión y de un vínculo seguro, contribuyendo así a un desarrollo emocional positivo.

© iconim/Shutterstock.com

De los 3 a los 5 años

Es la época habitualmente conocida como "período preescolar". Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad.

© iconim/Shutterstock.com

De los 6 a los 8 años

Este período normalmente coincide con los primeros cursos de la escuela primaria. El aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje.



© UNICEF/UN0155760/Zammit

¿Cómo se define la educación preescolar en el presente informe?

La educación preescolar se centra en el apoyo al aprendizaje accesible a los niños en los entornos y programas formales u organizados. Habitualmente abarca desde los tres años de edad hasta el inicio de la enseñanza primaria. Según la categorización del Programa de Nivel 0 de la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE), los programas de educación preescolar normalmente se centran en las interacciones con los compañeros y los educadores capacitados y en el desarrollo de las competencias lógicas y de razonamiento, así como en la introducción de los primeros conceptos de lectoescritura y de matemáticas y otras competencias de preparación para la escuela. El panorama de la provisión de la educación preescolar es complejo, con una gran diversidad de programas y proveedores. La edad de incorporación a los programas de educación preescolar y la duración de estos difieren de un país a otro.

El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. **El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales.** Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. En el próximo apartado de este informe se explica qué entendemos por juego y por aprendizaje basado en el juego, y se dan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego.

El juego adopta muchas formas

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas del siguiente modo⁷:

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego⁸. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico.

El juego es provechoso.

Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.

El juego es divertido.

Cuando vemos jugar a los niños —o a los adultos—, a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.

El juego invita a la participación activa.

Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.

El juego es iterativo.

Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

El juego es socialmente interactivo.

El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas.





© UNICEF/UN033705/Arcos

Aprendizaje a través del juego: más ejemplos

Jugando, los niños aprenden a:

- **Establecer un plan y seguirlo** [*“Quiero dibujar a mi familia. ¿A quién pondré en mi dibujo?”*];
- **Aprender mediante ensayo y error, utilizando la imaginación y las competencias de resolución de problemas** [*“¡Mi alta torre se ha caído! A lo mejor mi amigo puede ayudarme a construirla de nuevo!”*];
- **Aplicar conceptos de cantidad, ciencia y movimiento a la vida real** [*“Me gustan esas semillas grandes. ¿Cuántas me harán falta para cubrir esta parte de mi dibujo?”*];
- **Razonar de una manera lógica y analítica manipulando objetos** [*“En este rompecabezas faltan algunas piezas. ¿Cuáles podrían encajar?”*];
- **Comunicarse con los compañeros de clase y dirimir las diferencias de opinión** [*“Yo quiero ser la madre. ¿Puedes ser tú el bebé? ¿O prefieres ser la abuela?”*];
- **Obtener satisfacción de los propios logros** [*“¡Lo hemos hecho juntos!”*];
- **Desarrollar la creatividad y explorar la estética y la destreza artística** [*“Me pregunto qué ocurrirá si mezclo estos colores”*];

Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave

Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo.

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico⁹.

Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas¹⁰, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado. Bailando según una pauta consistente en dar un paso adelante, un paso atrás, girar, dar una palmada y repetir, pueden empezar a aprender las características de los patrones que constituyen el fundamento de las matemáticas. Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al mercado) resultan especialmente beneficiosos: en este tipo de juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia¹¹.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción¹².

En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI”.



El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza

Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar

En los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico... Se considera que el juego es el "trabajo" de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje.



El aprendizaje a través del juego en el hogar y en la comunidad

Aunque el presente informe se centra en el enfoque de sistemas a la hora de integrar el juego en todos los aspectos de los programas de educación preescolar y garantizar una práctica adecuada desde la perspectiva del desarrollo, no debemos olvidar que los niños pequeños no solo aprenden en los entornos formales y organizados. El entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pequeños pasan una gran parte de su tiempo, por no decir la mayor parte, durante sus primeros años de vida, interactuando con sus padres, sus hermanos, los miembros de su familia extensa y sus vecinos. Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en el modo en que los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. De hecho, los entornos familiares y la comunidad proporcionan excelentes oportunidades para favorecer el aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta los períodos preescolar y de primaria. Los cuidadores de primaria, en su calidad de "primeros maestros" de los niños, son los principales valedores de su aprendizaje y, por tanto, tienen un importante papel a la hora de crear el espacio para el aprendizaje a través del juego. En consecuencia, resulta esencial apoyar a los cuidadores y empoderarlos para que puedan desempeñar un papel activo en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños, así como para facilitar el aprendizaje lúdico a los niños que están a su cargo en las experiencias cotidianas tanto en el hogar como en la comunidad.



El aprendizaje a través del juego en los primeros cursos de la escuela primaria

La posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego; incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje.

Por ejemplo, jugar a juegos de mesa puede reforzar los conceptos matemáticos a la vez que incrementa la competencia social. Los clubs de lectura, la dramatización de historias y otras actividades relacionadas con la lectura incrementan en gran medida las probabilidades de que los niños con dificultades para leer puedan avanzar y no se den por vencidos. La exploración de una amplia variedad de materiales impresos y herramientas de escritura en un "rincón de escritura" puede incitar a participar a los niños que se muestran más renuentes a escribir y ayudarlos a aprender unos de otros. Asimismo, el juego fomenta la creatividad y la imaginación, ambos elementos clave que nos permiten afrontar las cosas, disfrutar e innovar. El juego y las oportunidades de participar activamente en el aprendizaje refuerzan las capacidades creativas del alumno. Permitir que los alumnos de primaria se relacionen activamente con diversos materiales, temas y cuestiones favorece su capacidad de indagación y de resolución de problemas.¹³

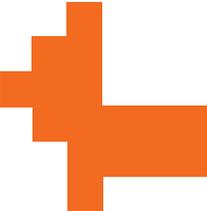


Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas esferas de la vida del niño —el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general— de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones ¹⁴. Los adultos que intervienen en cada uno de esos ámbitos tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción del niño. El continuo del aprendizaje lúdico ¹⁵, representado en la Figura 1, muestra tres niveles distintos de implicación de los niños y adultos en las experiencias de juego: en un extremo, el juego libre proporciona a los niños absoluta libertad para jugar, explorar y descubrir; a partir de ahí se va progresando hacia un tipo de juego más guiado o estructurado, con diferentes grados de participación de los adultos. A lo largo de ese continuo, es importante asegurar que los adultos estén dotados de las competencias necesarias y apropiadas para favorecer el aprendizaje a través del juego ¹⁶, incluso en el caso del juego libre, ya que los adultos tienen que saber reconocer los beneficios de este tipo de juego y potenciarlo proporcionando el tiempo y el entorno adecuados.

Figura 1. El continuo del aprendizaje lúdico



Fuente: Zosh, Jennifer N., et al. Learning through play: a review of the evidence. Fundación LEGO, 2017, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf.



3. Un enfoque de sistemas para hacer del juego un aspecto básico de los programas de educación en la primera infancia



Obstáculos a la integración del juego en los sistemas de educación preescolar

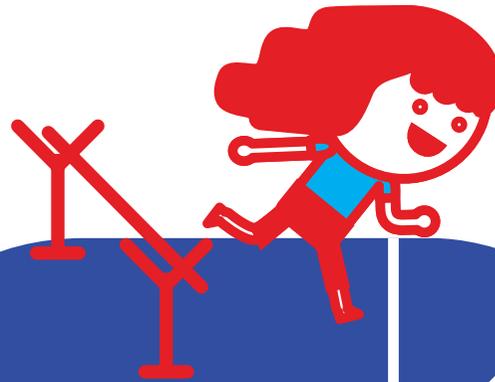
¿Por qué en muchos países el aprendizaje a través del juego no está plenamente integrado en los programas de educación preescolar? Son varios los factores que contribuyen a ello:

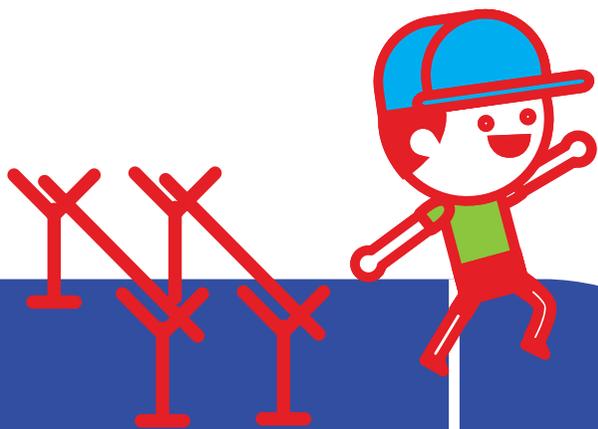
Incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos.

En muchos entornos, lo normal sigue siendo el aprendizaje y el recuerdo de la información basados únicamente en la memoria. Los funcionarios y el personal del ámbito educativo, así como los administradores y directores de los centros, posiblemente no son conscientes del papel crucial del juego de cara a favorecer la comprensión de los conceptos matemáticos, científicos y de lectoescritura por parte de los niños pequeños.

Falsas ideas de los padres o cuidadores sobre el juego.

Cuando se les pregunta, muchas personas manifiestan la creencia de que el juego es una actividad frívola y de que las oportunidades de juego quitan tiempo al “verdadero aprendizaje”. Esa idea errónea se debe al desconocimiento de los beneficios del juego en la educación infantil, lo que hace que posiblemente muchas familias no demanden la inclusión de oportunidades de juego en los entornos de educación preescolar.





Planes de estudios y estándares de aprendizaje temprano que no incluyen el juego.

Aunque muchos países cuentan con estándares curriculares, estos raras veces incluyen actividades de aprendizaje o métodos de enseñanza basados en el juego. Por ejemplo, una evaluación de los estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de 37 países realizada por UNICEF revelaba que el concepto de juego solo se hallaba bien integrado en una tercera parte de dichos estándares¹⁷. Asimismo, es improbable que las "competencias de juego" formen parte de los resultados deseados oficialmente declarados en el desarrollo del niño¹⁸.

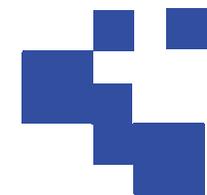
Falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego.

Muchos maestros no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego. Posiblemente solo conciben como "materiales de aprendizaje" los libros de texto o los gráficos colgados en la pared, y no los objetos que los niños pueden explorar y utilizar en su aprendizaje. Aunque los maestros vean la necesidad de utilizar estos materiales prácticos, a menudo no disponen de suficientes recursos ni de una formación que les ayude a descubrir o crear materiales de juego a base de materias primas de bajo costo disponibles a nivel local. Muchos maestros no han tenido la oportunidad de presenciar el aprendizaje a través del juego en la práctica y, como resultado, carecen de la confianza necesaria para implementarlo en sus clases.



Clases muy numerosas que limitan la libertad de juego de los niños.

Por último, cuando las clases son muy numerosas surgen una serie de obstáculos adicionales. Cuando se reúne a más de 30 niños en un espacio relativamente pequeño, resulta problemático proporcionarles experiencias activas con materiales o siquiera disponer de materiales suficientes para todos. Las clases muy numerosas también dificultan que los maestros puedan fomentar el juego de los niños mediante conversaciones personales o preguntas intelectualmente estimulantes.





Eliminar obstáculos y avanzar:

Dada la gran complejidad del subsector de la educación preescolar, resulta útil adoptar un enfoque de sistemas coordinado para eliminar obstáculos e integrar el juego en los programas de manera coherente.

Limitarse simplemente a afrontar los retos uno a uno no es solución. Por ejemplo, si un país desarrolla talleres para maestros en torno al valor del juego pero no dispone de orientaciones o de expectativas curriculares que sitúen el juego en los programas de educación preescolar, es improbable que los maestros puedan aplicar lo que han aprendido en los talleres. De manera similar, si no se hace un esfuerzo para ayudar a que las familias entiendan que sus hijos pueden aprender a través del juego y para apoyarlas de cara a favorecer las experiencias de juego en el hogar, es probable que estas se inclinen por el aprendizaje memorístico, los cuadernos escolares y las pruebas de conocimiento abstracto.

A fin de fortalecer y sistematizar los esfuerzos e iniciativas en el ámbito de la educación preescolar, UNICEF ha desarrollado un marco conceptual que hace especial hincapié en la naturaleza compleja de este subsector y destaca una serie de **factores facilitadores** clave en el escenario de las políticas educativas, así como cinco **esferas de acción** que contribuyen a la eficacia del subsector de la educación preescolar¹⁹. En la Figura 2 se presenta un resumen visual de dicho marco, destacando asimismo los **principios rectores** de equidad, eficiencia y capacidad de respuesta, además de la importancia de la coordinación entre los niveles nacional, subnacional y local de dicho subsector.

En el próximo apartado veremos cómo cada uno de los aspectos del sistema de la educación preescolar puede potenciar el aprendizaje basado en el juego. Para cada una de estas esferas se proporciona un contexto y una justificación, junto con ejemplos de estrategias que favorecen el aprendizaje basado en el juego. Los ejemplos mencionados tienen por objetivo incentivar la reflexión, y deben adaptarse para satisfacer las necesidades concretas de cada país.

¿Es posible integrar un enfoque centrado en el aprendizaje lúdico en el entorno propicio?

Por “entorno propicio” se entiende aquí el amplio conjunto de condiciones políticas, sociales y financieras de ámbito nacional, todas ellas interrelacionadas, que pueden fomentar o bien obstaculizar el funcionamiento fructífero del subsector de la educación preescolar. Un entorno propicio favorable contribuye a que se reconozca la importancia del aprendizaje a través del juego, y puede reforzar aún más dicho énfasis potenciando la coordinación con otros sectores como la salud, la nutrición y la protección social, que en conjunto pueden dar lugar a una voz unificada en favor del juego en la vida de los niños. A continuación enumeramos los cuatro elementos del entorno propicio, explicando cómo pueden potenciar el aprendizaje basado en el juego.

Políticas y legislación

Las políticas que afectan específicamente al subsector de la educación preescolar son importantes en la medida en que pueden afirmar claramente el derecho a jugar de los niños así como establecer que el aprendizaje basado en el juego es un rasgo distintivo y esencial de un aprendizaje temprano eficaz. Las políticas y directivas pueden reflejar un enfoque del aprendizaje y la enseñanza centrado en el niño; tales políticas crean la expectativa de que el aprendizaje lúdico se tome en serio y se implemente en todos los niveles del subsector.

Demanda pública

El apoyo a los servicios de educación preescolar por parte de los padres y cuidadores es crucial, y debería estar impregnado de una sólida conciencia de lo que significa la calidad en este nivel educativo. Las campañas de concienciación en ese sentido deberían centrarse en las peculiares necesidades de aprendizaje de los niños pequeños, como, por ejemplo, la necesidad de darle sentido a través de investigaciones lúdicas respaldadas por maestros dotados de los conocimientos pertinentes. Un aspecto clave a la hora de fomentar el apoyo y la demanda públicos de un aprendizaje a través del juego es asegurarse de que los padres reconocen su papel a la hora de proporcionar experiencias de juego significativas en el entorno del hogar, además de empoderarlos para que puedan hacerlo. Obtener el apoyo y la demanda públicos de un aprendizaje a través del juego reforzará el compromiso con este último, así como el reconocimiento de sus beneficios, por parte del sistema de la educación preescolar.



Liderazgo y capacidad ministeriales

El hecho de que los líderes de alto nivel estén convencidos o sean conscientes del valor de los enfoques del aprendizaje y la enseñanza lúdicos y centrados en el niño puede dar visibilidad a estas cuestiones y ejercer presión en todos los elementos del subsector de cara a integrarlas de manera significativa en sus estrategias y planes de ejecución. El liderazgo ministerial también puede facilitar la coordinación de esta filosofía entre los diferentes subsectores, favoreciendo la continuidad entre la educación preescolar y la enseñanza primaria. Además, los conocimientos técnicos pertinentes sobre el desarrollo del niño en los diferentes sectores clave del principal ministerio y de otras instituciones pueden validar la importancia del juego a la hora de favorecer la eficacia del aprendizaje en la educación preescolar.

Financiación

Tanto los inversores públicos como privados del subsector de la educación preescolar deberían tener en cuenta la financiación esencial de los materiales de aprendizaje, equipamientos y apoyos profesionales apropiados que posibiliten que se haga mayor hincapié en el juego. En el contexto de una financiación limitada, donde a menudo se descuidan elementos de calidad, las estimaciones de financiación pública para la educación preescolar deberían basarse en la idea de alcanzar unos objetivos pedagógicos de calidad. Las metas de expansión de servicios deberían ser razonables, equilibrando el acceso con el logro de unos mínimos de calidad.

Figura 2. Marco conceptual del subsector de la educación preescolar

¿Cómo puede integrarse el aprendizaje lúdico en las cinco esferas de acción del subsector de la educación preescolar?

Cada una de estas esferas de acción representa una oportunidad para reforzar el uso del juego como un valor básico de este subsector.



ESFERA DE ACCIÓN 1

Planificación de la prestación de servicios de educación preescolar.

Prestar servicios de educación preescolar asequibles y al alcance de todas las familias y de sus hijos requiere una minuciosa planificación que dé prioridad a la equidad y asegure que los niños, especialmente los más vulnerables, tengan las mismas oportunidades de aprender mediante actividades y materiales apropiados a su desarrollo.

Hacer hincapié en el aprendizaje a través del juego como metodología de enseñanza en la educación preescolar repercute en los recursos financieros, humanos y físicos del subsector. Implementar una visión centrada en el juego también exige una regulación del número de alumnos por clase que tenga en cuenta esta metodología.

Ejemplos de estrategias para garantizar que el juego forma parte de la planificación.

Considerar las estructuras de gobernanza existentes y las funciones y responsabilidades de las diversas partes interesadas para garantizar que existe una visión común con respecto al valor del juego.

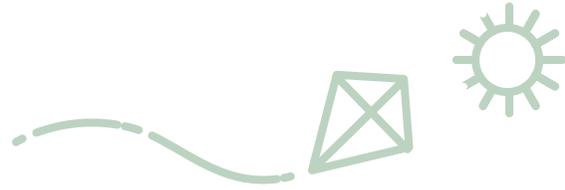
Es importante asegurarse de que las partes interesadas reconocen y entienden el valor del juego en todos los niveles de gobernanza y departamentos ministeriales. Los planes de expansión de la educación preescolar, por ejemplo, suelen estar gestionados por los funcionarios de planificación del Ministerio de Educación (o de otro ministerio pertinente), mientras que la formación de docentes y la elaboración del plan de estudios dependen de otros departamentos del ministerio. Compartir una visión común del subsector de la educación

preescolar que incluya el aprendizaje a través del juego fomenta la coordinación y la planificación compartida entre los distintos departamentos ministeriales competentes de cara a sustentar su implementación.

A la hora de planificar la expansión, considerar los recursos humanos necesarios para implementar programas de calidad basados en el juego.

Es importante tener en cuenta las necesidades a nivel nacional, subnacional y local con respecto al personal total requerido para la provisión de programas de calidad basados en el juego (por ejemplo, funcionarios de nivel subnacional o local, maestros, especialistas, supervisores, directores de centros, expertos técnicos, inspectores de control de calidad, arquitectos técnicos, etc.). Esto implica planificar teniendo en cuenta el número de alumnos por clase y la relación maestro-alumnos apropiados. Los requisitos en cuanto al número de alumnos por clase y la relación maestro-alumnos deberían basarse en el número de alumnos a los que un maestro puede prestar apoyo de manera eficaz utilizando métodos activos de aprendizaje basado en el juego. El número de alumnos por clase recomendado es de un máximo de 25, con un maestro y un auxiliar.

Sin embargo, la realidad es que muchos programas actuales no cumplen esas recomendaciones, lo cual hace muy difícil para los maestros poner en práctica metodologías que favorezcan el desarrollo del niño (como, por ejemplo, conversaciones ricas en lenguaje, actividades en el rincón de juegos realizadas en interior, etc.). Una de las soluciones posibles consiste en dividir a los alumnos en dos grupos (de entre 25 y 30 niños cada uno) y hacer turnos rotatorios entre las actividades de exterior y de interior bajo la supervisión de un maestro y de un auxiliar de la comunidad. Esta solución permite que 25 niños tengan acceso a los materiales de las actividades en el rincón de juegos y que el maestro disponga de grupos pequeños para las actividades en círculo, mientras otros 25 disfrutan de juegos de exterior y de otras actividades de grupos reducidos, como contar historias, con el auxiliar de la comunidad.



A la hora de planificar la expansión, se deben considerar los recursos físicos y los materiales necesarios para implementar programas de calidad basados en el juego.

La planificación de los espacios físicos y del equipamiento debería basarse en principios centrados en el niño. Las directrices de construcción de las clases han de reflejar la necesidad de espacios amplios que favorezcan el movimiento y las interacciones de los niños pequeños. Debería poder disponerse de espacios temáticos o de juego libre para las actividades de juego en el rincón o en el centro, además de un espacio exterior amplio para fomentar las actividades de aprendizaje al aire libre.

Una importante actividad de planificación en el plano de las políticas educativas es la de garantizar la suficiente asignación de recursos para una pedagogía basada en el juego.

A veces, los encargados de formular políticas interpretan que el concepto de “aprendizaje a través del juego” implica que los niños no necesitan material alguno (como libros de texto), y concluyen que de ese modo se puede ahorrar dinero. Las campañas de promoción pueden clarificar que, aunque muchas actividades lúdicas son “libres” —y muchos materiales de aprendizaje pueden elaborarse con materias primas locales—, sustentar un aprendizaje y un desarrollo holísticos requiere un inventario sustancial de equipamiento y de materiales.

Financiar el juego

Financiar los materiales de aprendizaje, equipamientos y apoyos profesionales apropiados que favorezcan el juego no tiene por qué resultar costoso, pero sí requiere que se fomenten la pertinencia y la diversidad en su ámbito de aplicación. Por ejemplo, cuando los gobiernos desarrollen paquetes de recursos de aprendizaje para las aulas de educación preescolar, pueden explorarse materiales de bajo costo que resulten pertinentes a escala nacional. Así, en el Senegal, UNICEF apoyó el desarrollo de un kit de recursos de juego y de aprendizaje (basado en el modelo del kit de desarrollo en la primera infancia para situaciones de emergencia) para las clases de preescolar, asegurando así el uso de juguetes, juegos y otros recursos de ámbito local que fomentaran el juego.



A
B
1

ESFERA DE ACCIÓN 2

Elaboración e implementación del plan de estudios.

El aprendizaje a través del juego mediante materiales estimulantes constituye un rasgo esencial de los planes de estudios de la educación preescolar, aunque los detalles difieren entre los diferentes contextos y culturas.

Los planes de estudios y la pedagogía deben responder a los diversos contextos socioculturales. Sin embargo, un principio clave independiente del contexto concreto es que los planes de estudios deberían ser **adecuados al desarrollo**.

Un plan de estudios eficaz es el que está bien adaptado a las distintas edades, y a las características de desarrollo, individuales y culturales de los niños. En el caso de los alumnos de preescolar, un plan de estudios que haga hincapié en la exploración y en la enseñanza intencional de contenido clave mediante interacciones estimulantes y experiencias activas de aprendizaje lúdico probablemente fomentará los progresos en todas las áreas del desarrollo y el aprendizaje.

Ejemplos de estrategias para fomentar el juego en la elaboración e implementación del plan de estudios

Asegurar que el juego o una enseñanza y aprendizaje activos y centrados en el niño constituyen un valor básico de los planes de estudios tanto de ámbito nacional como local.

Algunos planes de estudios formulados por escrito describen los resultados y las competencias del niño, pero no especifican los métodos o las pedagogías que deberían utilizarse para alcanzarlos. Por ejemplo, un plan de estudios de ámbito nacional puede establecer que un objetivo de lectoescritura para los niños de preescolar es conocer el alfabeto, o que un objetivo de matemáticas es conocer los nombres de las figuras geométricas. Tales objetivos pueden resultar valiosos y apropiados si el enfoque principal es el aprendizaje a través del juego; en cambio, si el método es el aprendizaje memorístico (consistente simplemente en recitar las letras o en enumerar las figuras leyendo tarjetas), los niños aprenderán de forma menos eficaz y probablemente su implicación en el aprendizaje se verá socavada.



Proporcionar a los maestros y gestores unas directrices claras y accesibles de implementación del plan de estudios.

Para poner en práctica el aprendizaje a través del juego, tanto los proveedores de los servicios como los maestros necesitan directrices curriculares accesibles que describan qué hay que hacer y por qué hay que hacerlo. Asimismo, necesitan la formación apropiada para utilizar los materiales pertinentes. Las directrices de implementación deberían complementarse, pues, con recursos tales como guías de implementación sencillas para el día a día; capacitación sobre el plan de estudios y los materiales de enseñanza, y una supervisión y apoyo constantes. Cuando la formación curricular se combina con las guías y los recursos de implementación necesarios, los maestros adquieren una capacitación que les permite aplicar un equilibrio entre las actividades de aprendizaje guiadas por ellos y las basadas en el juego libre.

Garantizar una oferta adecuada de juegos de interior y de exterior, juguetes, manualidades y otros materiales de aprendizaje que favorezcan la implementación de un plan de estudios basado en el juego.



Práctica adecuada al desarrollo y aprendizaje lúdico

La denominada “práctica adecuada al desarrollo” (developmentally appropriate practice [DAP] en inglés)²⁰ es un enfoque de la enseñanza de los niños pequeños basado en investigar el modo en que estos se desarrollan y aprenden. Esta práctica consta de cuatro dimensiones clave:

Adecuación al individuo: Las diversas personalidades, estilos de aprendizaje y ambientes familiares de los niños influyen en el modo como estos experimentan el aprendizaje. Los niños también crecen a ritmos distintos, y algunos de ellos tienen dificultades de aprendizaje o determinados talentos que modelan sus progresos. De ahí que en la práctica adecuada al desarrollo se minimice la enseñanza en grupo. La observación directa de los niños ayuda a los maestros a basarse en los intereses y habilidades individuales de cada uno de ellos para ayudarles a desarrollarse

Adecuación a la edad: Las evidencias relativas a lo que resulta característico de cada edad y de cada etapa de desarrollo ayudan a determinar qué experiencias son las que mejor favorecen un aprendizaje holístico. Las actividades basadas en el juego deben ser apropiadas para el desarrollo individual de un niño, pero a la vez lo bastante estimulantes para promover sus progresos y su interés.

Adecuación cultural: El contexto y las prioridades culturales también justifican las diferencias en las prioridades de desarrollo y de aprendizaje del niño. Conocer a las familias de los niños y estar al tanto de los valores y expectativas que configuran sus vidas ayuda a los maestros a proporcionar experiencias de aprendizaje significativas, pertinentes y respetuosas para cada niño y familia. De este modo se fundamenta la colaboración entre padres y maestros.

Trascendencia para el niño: En la primera infancia, los niños aprenden mejor a través de las experiencias de carácter práctico basadas en el juego; dan sentido a las ideas a partir de la experiencia de la vida real (a diferencia de la “narración”), y se sienten motivados a aprender cuando algo les resulta interesante y estimulante²¹. Parece ser que los niños obtienen beneficios académicos y sociales más duraderos cuando dedican una parte de cada día a planificar y dirigir su propio aprendizaje a través del juego en lugar de recibir instrucciones impersonales directas centradas específicamente en objetivos académicos, lo que puede desincentivar la iniciativa individual. El juego autónomo con materiales interesantes y con compañeros en presencia de maestros que estén por ellos parece potenciar la confianza en sí mismos, la independencia y la capacidad de concentración.

Los programas de educación preescolar no pueden implementar un plan de estudios basado en el juego sin el equipamiento y los materiales que sustenten su puesta en práctica. Como señalábamos en la esfera de acción 1, una planificación eficaz es aquella que abarca todos los recursos necesarios para garantizar unos materiales adecuados; sin embargo, cuando llega el momento de ponerla en práctica y de asegurar que dichos recursos llegan a la clase, surgen numerosos cuellos de botella. Como ocurre con el plan de estudios, los materiales y equipamientos deberían ser culturalmente apropiados y adaptables para que puedan utilizarlos tanto los niños con discapacidad como los que no la tienen. El equipamiento exterior destinado a favorecer el aprendizaje a través del juego al aire libre también es importante, y puede adoptar muchas formas.

Asegurar que los estándares de desarrollo y aprendizaje temprano, si existen, incorporan características relativas al juego.

Los denominados “estándares de desarrollo y aprendizaje temprano” (ELDS, por sus siglas en inglés) son un conjunto de declaraciones que reflejan las expectativas de aprendizaje y desarrollo de los niños pequeños, desde el nacimiento hasta los 8 años de edad, en las diferentes áreas de dicho desarrollo. La experiencia hasta la fecha de los países que han desarrollado o implementado ELDS sugiere que estos estándares constituyen un punto de partida eficaz para incorporar el valor del juego y del aprendizaje centrado en el niño a la práctica curricular. Muchos países han utilizado los ELDS para revisar o desarrollar sus planes de estudios, y, en algunos (como, por ejemplo, Sudáfrica), estos estándares impulsaron el primer plan de estudios de aplicación en todo el ámbito nacional y para utilizarse en toda una serie de prestaciones de servicios relacionados con la educación y el desarrollo en la primera infancia. En consecuencia, resulta oportuno potenciar los ELDS, allí donde sea pertinente, para incorporarlos al plan de estudios.

Garantizar que el plan de estudios de la educación escolar incluye estrategias para que las familias refuercen las actividades, aptitudes y competencias en el hogar.

Los cuidadores de primaria son los “primeros maestros” de los niños, y en consecuencia tienen un papel crucial a la hora de favorecer el aprendizaje en el hogar, además de asegurar la continuidad y conectividad del aprendizaje (como ya hemos mencionado); por lo tanto, resulta oportuno potenciar este recurso. El plan de estudios de la educación preescolar puede incluir, pues, estrategias para incitar a las familias a favorecer el aprendizaje, como, por ejemplo, llevarse a casa actividades que puedan reforzar los padres; celebrar reuniones y conferencias en la escuela centradas en incrementar la capacidad de los cuidadores de apoyar el aprendizaje lúdico en el hogar; proponer ideas de juegos que puedan reproducirse en casa, etc.



ESFERA DE ACCIÓN 3

Maestros y demás personal de educación preescolar.

Facilitar experiencias de juego y oportunidades de aprendizaje significativas para favorecer un desarrollo holístico y la preparación para la escuela constituye una de las principales competencias del personal de educación preescolar.

Los maestros y educadores de la primera infancia tienen un papel esencial en la prestación de servicios preescolares de calidad. Es importante que los maestros entiendan la importancia del juego y de la pedagogía centrada en el niño en el aprendizaje temprano, así como que estén dotados de las competencias y de la predisposición necesarias para poner en práctica un aprendizaje basado en el juego. También el resto del personal educativo —inspectores de educación, formadores de docentes, personal especializado y directores de los centros— debe estar sensibilizado y suscribir el uso del aprendizaje a través del juego como una herramienta eficaz para favorecer el aprendizaje y el desarrollo del niño.

Estrategias para promover el juego mediante el perfeccionamiento de los docentes

Proporcionar recursos prácticos para facilitar que tanto los maestros como los administradores o directores entiendan el valor del juego.

Muchos maestros o educadores de preescolar, y también administradores y directores, creen que los niños aprenden del maestro a través de la instrucción directa, y que las oportunidades de juego son una recompensa por haber

completado el “trabajo”; también es posible que los maestros teman perder el control. Así pues, los docentes necesitan formación y mentorías basadas en el entorno que les ayuden a cambiar de mentalidad con respecto al modo como aprenden los niños. Los esfuerzos por presentar la base científica del desarrollo y el aprendizaje de una forma fácil de digerir por parte de los educadores pueden ser rentables en la medida en que ayuden a los maestros a interiorizar la información que se les ha impartido. En lugar de limitarse simplemente a decirles a los educadores, administradores y directores del ámbito de la primera infancia que el juego es importante, lo que de verdad sirve es ayudarles a entender por qué lo es. Los recursos tales como una sencilla programación diaria que incorpore un tiempo de juego, un buen conjunto de juguetes, juegos y otros materiales de aprendizaje práctico pueden ayudar a los docentes a gestionar un entorno de aprendizaje basado en el juego. Cuando vean los resultados en cuanto a participación y mejora del aprendizaje de los niños, también ellos cambiarán de mentalidad.

Hacer hincapié en la labor concreta de favorecer los entornos de educación preescolar centrados en el niño a la hora de seleccionar a los docentes para dichos entornos y cuando haya que establecer los objetivos de su perfeccionamiento profesional.

Los criterios de selección de los maestros (y sus objetivos de perfeccionamiento profesional) de cara a un entorno de educación preescolar basado en el juego no deberían ser idénticos a los criterios de selección de los docentes de primaria. Habría que hacer especial hincapié en aquellas actitudes y competencias que posibilitan el florecimiento del aprendizaje y el desarrollo. Entre los ejemplos de dichas actitudes y competencias se pueden mencionar la energía física y la curiosidad; la predisposición a probar nuevas prácticas y a dejar que los niños configuren parte de su propio aprendizaje; las aptitudes creativas; y la predisposición a dedicar tiempo a preparar materiales y actividades lúdicas. Estos atributos también son importantes a la hora de seleccionar y tutelar a los maestros en los primeros cursos de primaria.



Integrar el aprendizaje a través del juego y sus beneficios en los programas de formación previa al empleo para los maestros de preescolar.

Las instituciones de formación previa al empleo tienen que desarrollar programas especializados para la educación preescolar que hagan especial hincapié en el aprendizaje basado en el juego y las metodologías de enseñanza relacionadas. En Zambia, el Marco Curricular de Educación en la Primera Infancia para Escuelas de Magisterio subraya específicamente que el principal objetivo de los jardines de infancia para alumnos de 3 y 4 años es favorecer la interacción social de los niños pequeños de diferentes condiciones sociales a través del juego, y que la enseñanza y el aprendizaje de los niños de 5 y 6 años es en gran medida de carácter informal y se basa en el juego dirigido y no dirigido²². Es habitual que la formación de docentes de primaria y de preescolar se combine en un mismo programa, y a menudo este únicamente hace hincapié en la enseñanza formal de competencias académicas en el aula. Se necesita una labor de promoción orientada a elaborar cursos y módulos que muestren a los futuros maestros los beneficios del juego y de los métodos y materiales adecuados al desarrollo para que los utilicen en sus aulas o entornos. También es importante la labor de los instructores universitarios responsables de la capacitación y la recualificación de los docentes, dado que tienen la capacidad de fomentar una formación centrada en el juego.

Consejos para los programas

Sacar el máximo partido de los auxiliares de la comunidad

Además de favorecer el juego de los niños, contar con auxiliares de la comunidad presenta otras ventajas para los programas de educación preescolar. Llegar a las comunidades vulnerables y minorías lingüísticas y cambiar la mentalidad de los padres acerca de cómo aprenden los niños son objetivos que resultan más fáciles de alcanzar cuando hay algún miembro de la comunidad trabajando en el entorno de preescolar. Uno de los posibles grupos donde reclutar a estos auxiliares son los adolescentes, que pueden resultar voluntarios muy activos a la hora de jugar con los niños.



© Jordi Matas/UNICEF

Enfoques innovadores para formar a los educadores sobre el valor del juego

En marzo de 2017, el Consejo de Ministros de Educación de Sudáfrica puso en marcha un innovador programa en línea de capacitación en el empleo para educadores de la primera infancia denominado "Aprendizaje Potente a Tu Alrededor" (en inglés "Powerful Learning Around You", o PLAY) y acreditado por el Consejo de Educadores Sudafricano. La iniciativa PLAY es una colaboración entre el Departamento de Educación Básica, la Fundación LEGO y la organización Cotlands. Como complemento de la actual formación de docentes de carácter formal, PLAY aspira a llegar a los profesionales de la educación preescolar con el propósito de reforzar sus conocimientos y competencias de cara a implementar de manera eficaz un aprendizaje basado en el juego, fundamentado en el Marco Curricular Nacional y la Política Nacional Integrada de Desarrollo en la Primera Infancia, que haga especial hincapié en el juego como el ingrediente por antonomasia de la educación en la primera infancia. Este programa de capacitación constituye un creativo ejemplo de cómo puede integrarse el juego en el subsector, cumpliendo el objetivo de llegar a los profesionales, equiparlos e inspirarlos para adoptar el aprendizaje a través del juego, satisfaciendo a la vez el propósito de reforzar la inclusión y la utilización del juego como una potente herramienta y un método de desarrollo y aprendizaje temprano.



Consejos para los programas

Actividades sencillas para ayudar a los maestros a poner en práctica los rincones de juego

Los funcionarios de educación pueden dar ejemplo incluyendo en sus planes curriculares asignaciones de recursos para talleres que formen a los docentes para poner en práctica los rincones de juego y producir y utilizar materiales lúdicos.

Se puede formar a los maestros para poner en práctica los rincones de juego jugando con los materiales típicos que suele haber en los rincones del aula y luego reflexionar sobre las competencias que adquieren los niños explorando dichos materiales, ya sea de manera independiente o con un amigo.

También resulta útil dar a los maestros el tiempo necesario para preparar uno o dos juegos o materiales para cada rincón durante los talleres de formación. Eso les ayuda a tener un buen punto de partida a la hora de montar rincones de juego en sus clases, al tiempo que incrementa su interés en hacerlo.

Los talleres también pueden ayudar a los maestros a establecer normas para realizar actividades en el rincón de juegos y organizar los materiales de manera ordenada (por ejemplo, colgando collares de cuerda para que los lleven los niños en función del número de ellos que tengan cabida en cada rincón). Los maestros también pueden aprender a ayudar a los niños cuando estos deseen cambiar de rincón: en ese caso, los alumnos tienen que seguir unas normas, como dejar el espacio ordenado y decirle al maestro qué tienen intención de hacer a continuación.

Una capacitación previa al empleo de calidad incluye asimismo componentes prácticos que permitan a los futuros maestros observar el funcionamiento de actividades lúdicas destinadas a la educación preescolar y probar por sí mismos dichas actividades en pasantías u otras oportunidades supervisadas de carácter práctico. Cuando no se disponga de tales modelos, también puede ser útil el uso de vídeos y otros recursos en línea.

Garantizar que el desarrollo de oportunidades de formación permanente y de carácter profesional para docentes fundamente las competencias prácticas en una enseñanza y aprendizaje activos y en metodologías basadas en el juego.

Hace falta un desarrollo profesional permanente y la elaboración de guías de enseñanza accesibles para reforzar la capacidad de los maestros de implementar metodologías basadas en el juego. Los maestros también pueden aprender de sus propias prácticas, así como de las de sus colegas. Por ejemplo, la celebración de encuentros mensuales puede reunir a los maestros para compartir reflexiones, proponer ideas sobre juguetes para el aprendizaje, e identificar y resolver problemas de gestión de las clases en colaboración con otros maestros de educación preescolar. En las zonas remotas, los medios sociales como WhatsApp pueden proporcionar espacios de reunión alternativos. Los maestros de educación preescolar pueden convertirse en una fuerza de cambio “desde abajo” cuando se les da la oportunidad de liderar este tipo de reuniones de desarrollo profesional.

Buscar formas de incorporar a más adultos a las experiencias de aprendizaje de los niños para favorecer dicho aprendizaje.

Puede que a un solo maestro le resulte difícil poner en práctica una educación preescolar basada en el juego. La presencia de una segunda persona en el aula o entorno, ya sea uno de los padres o bien otro tipo de auxiliar de la comunidad, puede suponer una importante diferencia tanto para el maestro como para los niños. Estos ayudantes pueden trabajar como voluntarios o recibir unos honorarios modestos. Tener a dos adultos en el aula o entorno implica que los niños dispongan de un mayor apoyo a la hora de experimentar el juego libre o de involucrarse en el aprendizaje. También implica que los alumnos — incluidos los niños con discapacidad— experimenten unas relaciones más personales que intensifiquen sus experiencias de juego y potencien su aprendizaje. Sin embargo, emplear a voluntarios o auxiliares remunerados de forma eficaz requiere orientación y supervisión.







ESFERA DE ACCIÓN 4

Familias y comunidades.

La colaboración con las familias y comunidades en el contexto de los programas de educación preescolar es un elemento clave. Cuando las familias colaboran activamente en el aprendizaje y el desarrollo de los niños puede surgir una visión común del papel del juego en los programas de educación preescolar.

Dado que los cuidadores primarios son los primeros maestros de sus hijos, deberían ser parte integrante de los programas de preescolar en la medida en que pueden contribuir y también aprender y aplicar estrategias clave en el hogar; es importante, pues, ayudar a las familias a dotarse de los medios y de la confianza necesarios para poner en práctica el aprendizaje basado en el juego en sus casas. Hay muchas formas en que los padres pueden estimular el desarrollo del niño a través de los cuidados relativos a su crianza, la conversación y la narración de historias, además de darles una educación práctica para la vida y proporcionarles tiempo y materiales para enriquecer sus juegos (por ejemplo, simulando “hervir” arroz en una olla). Los cuidadores primarios (y otros miembros de la comunidad) también pueden contribuir a la elaboración del plan de estudios en el centro de educación preescolar de sus hijos. Las historias tradicionales, las manualidades, los juegos y los relatos orales que comparten constituyen experiencias de aprendizaje práctico y garantizan que el entorno de la educación preescolar tenga una base cultural. Las familias que entienden cuánto llegan a aprender sus hijos a través del juego —tanto en casa como en el programa de educación preescolar— se convierten en sus mejores defensores en el ámbito de la comunidad. Su acceso a las familias más renuentes puede ser el mejor medio de garantizar que los niños vulnerables participen en los programas de educación preescolar. Es frecuente concebir los cambios de mentalidad como una actividad dirigida “desde arriba”: qué pueden hacer los diversos sectores gubernamentales y organizaciones por la gente; sin embargo, las personas también puede reconfigurar las instituciones “desde la base,” en este caso fomentando el aprendizaje lúdico. El papel de las familias y de las comunidades a la hora de apoyar el aprendizaje a través del juego también se extiende al período de primaria, a fin de garantizar la continuidad y conectividad del aprendizaje a lo largo de las distintas edades.

Ejemplos de estrategias para favorecer el juego en la colaboración con las familias y comunidades



Reforzar la comprensión por parte de las familias del valor del juego tanto en los entornos de la educación preescolar como en casa.

Puede que las familias no entiendan cuánto llegan a aprender los niños de las actividades cotidianas, incluidas la conversación y el juego. Es posible que valoren poco la instrucción basada en el juego y prefieran aquello que les resulta más familiar por sus propias experiencias de aprendizaje: recitar y copiar lo que se escribe en la pizarra. Una forma de ayudar a las familias a ver el valor del aprendizaje basado en el juego consiste en utilizar medios sencillos para ayudarlas a entender cómo aprenden los niños. Por ejemplo, se puede mostrar a las familias fotos de niños jugando con bloques de construcción acompañadas de explicaciones relativas a pautas matemáticas concretas. Los maestros también pueden organizar grupos de discusión con las familias para mostrarles cómo aprenden los niños a través del juego; esto puede ayudar a estas últimas a reconocer el valor del juego como herramienta de aprendizaje. Las sesiones podrían incluir los siguientes temas: cómo aprenden los niños a través del juego; provisión de tiempo, de materiales y de un lugar seguro donde jugar; cómo favorecer el aprendizaje matemático y de lectoescritura mediante las conversaciones cotidianas y las actividades basadas en el juego; y cómo hacer que los niños jueguen de una forma segura. Las familias pueden utilizar las actividades y rutinas cotidianas del hogar, tales como preparar la comida, lavar la ropa o ir a comprar al mercado, como oportunidades de aprendizaje.

Hacer partícipes a los familiares y miembros de la comunidad de cara a favorecer un enfoque del aprendizaje basado en el juego.

Si las familias y comunidades se sienten valoradas e incluidas como colaboradoras, se mostrarán más abiertas al aprendizaje basado en el juego. Invitar a los familiares y a los miembros de la comunidad a formar parte del entorno de la educación preescolar para interactuar con los niños y experimentar de primera mano los procesos de aprendizaje a través del juego constituye una potente manera de hacerles descubrir sus beneficios. Presenciar por sí mismas el aprendizaje activo en acción puede ayudar a convencer a las familias de la capacidad de las experiencias lúdicas de reforzar competencias clave de formas que no logran los métodos didácticos ni el aprendizaje memorístico. También se puede alentar a las familias y comunidades a que contribuyan a la elaboración del plan de estudios, centrándose en las actividades de juego. Asimismo, las familias y comunidades pueden participar aportando recursos y materiales para facilitar las experiencias de juego (por ejemplo, un centro deportivo de la comunidad podría ofrecer sus instalaciones para que los niños exploren el espacio físico; las familias podrían aportar objetos culturales; etc.). Aprovechar este tipo de colaboración ayuda a maximizar la movilización de apoyo y de recursos en los distintos sistemas y niveles del subsector.

Proteger la capacidad de los niños de jugar de forma segura involucrando a la comunidad.

Las comunidades constituyen el vínculo inmediato de los niños con el mundo real; proporcionan recursos adicionales, referentes y servicios extendidos que pueden ampliar y potenciar el aprendizaje a través del juego. Por lo tanto, es importante identificar e integrar los recursos de la comunidad (como, por ejemplo, recursos comunitarios, bibliotecas, museos y parques infantiles) de cara a reforzar los programas basados en el juego.



Image by Hippocampus Learning Centres

Consejos para los programas

Involucrar a las familias y comunidades en el entorno de la educación preescolar

Muchos programas incluyen un evento mensual en el que se invita a familiares o a expertos de la comunidad al entorno de la educación preescolar para compartir cosas que conocen o para dirigir alguna actividad con los niños (como, por ejemplo, elaboración de materiales de juego, lectura en voz alta y representación de historias, etc.). En un programa basado en el juego, estas sesiones pueden ser oportunidades para enseñar a los niños juegos tradicionales, canciones, historias, bailes o manualidades que ellos pueden explorar más tarde en los ratos destinados a los rincones de juego (en los juegos de simulación, por ejemplo), o bien en el patio de recreo o en casa. Esta actividad favorece el aprendizaje práctico de los niños, y en seguida suele hacerse muy popular entre las familias y comunidades. Otra estrategia consiste en trabajar en colaboración con la comunidad para crear un evento anual conjunto escuela-comunidad, como una feria de cuentacuentos o un concurso de confección de juguetes. Dichos eventos centran su atención en lo que pueden aprender los niños a través de las actividades lúdicas.



ESFERA DE ACCIÓN 5

Seguimiento, regulación y aseguramiento de la calidad de los servicios de educación preescolar

El juego debería ser un elemento central a la hora de definir la calidad de la educación preescolar. El seguimiento y el aseguramiento de la calidad son cruciales para garantizar una continua mejora e identificar aquellas áreas en las que pueden requerirse apoyos y recursos adicionales.

El aseguramiento de la calidad aborda la cuestión de qué normas, prácticas deseadas y aspectos de la implementación de los programas están materializándose en la práctica tal como se pretendía. El objetivo de los sistemas de seguimiento y de aseguramiento de la calidad es producir mejoras en los servicios y, en última instancia, en las políticas relacionadas. Dado que el aprendizaje basado en el juego es un componente esencial de los programas de educación preescolar de calidad, es importante incluir elementos relacionados con el juego como parte de las herramientas de seguimiento y de las normas de calidad. Aunque en la declaración de principios o el plan de estudios de la educación preescolar se mencione el “juego,” si este no está claramente presente en las normas que rigen su implementación, sus efectos no serán perceptibles.

Ejemplos de estrategias para fomentar la inclusión del juego en el aseguramiento de la calidad y el seguimiento

Garantizar que las normas de calidad relativas a la educación preescolar incluyen indicadores a nivel de proceso que incorporen los rasgos del aprendizaje a través del juego.

La recopilación de datos en los sistemas de educación preescolar tiene que ir más allá de los indicadores básicos sobre acceso e *inputs* para incluir también indicadores relativos a la calidad y, concretamente, el tipo de aprendizaje y de enseñanza que se produce en el entorno de la educación preescolar, incluyendo el juego (por ejemplo, indicadores sobre la participación de los niños en el juego libre y sobre las interacciones positivas entre maestro y alumnos que favorecen el aprendizaje activo). Las herramientas de seguimiento deberían tomar nota de si hay juguetes y otro equipamiento y materiales

de juego, y de si la programación diaria prevé períodos destinados a las actividades en los rincones de juego o en el centro. A la hora de hacer un seguimiento de la calidad del aula o entorno físico, además de las inspecciones, también es posible realizar una autoevaluación de los maestros y programas de la educación preescolar con instrumentos sencillos, registrando sus propias percepciones con respecto tanto a los puntos fuertes como a aquellos aspectos que deben mejorarse.

Crear una visión común y fomentar la asunción de las normas de calidad como propias por parte de todos los proveedores de servicios del ámbito preescolar.

Contar con normas de calidad que incorporen los rasgos clave de una enseñanza y aprendizaje activos y centrados en el niño constituye uno de los fundamentos esenciales de los programas de educación preescolar de calidad. Sin embargo, la mera existencia de dichas normas no implica necesariamente su utilización o cumplimiento; para ello es necesario que los proveedores de servicios, incluidos los proveedores privados, las asuman como propias. Hay diversos mecanismos de aseguramiento de la calidad y de carácter regulatorio (como la acreditación, la concesión de licencias, etc.) que pueden ayudar a potenciar esta visión y este compromiso comunes con aspectos clave de la calidad en los programas de educación preescolar.

A la hora de hacer un seguimiento de los resultados de los niños, ampliar el alcance de las competencias y aptitudes que se evalúan.

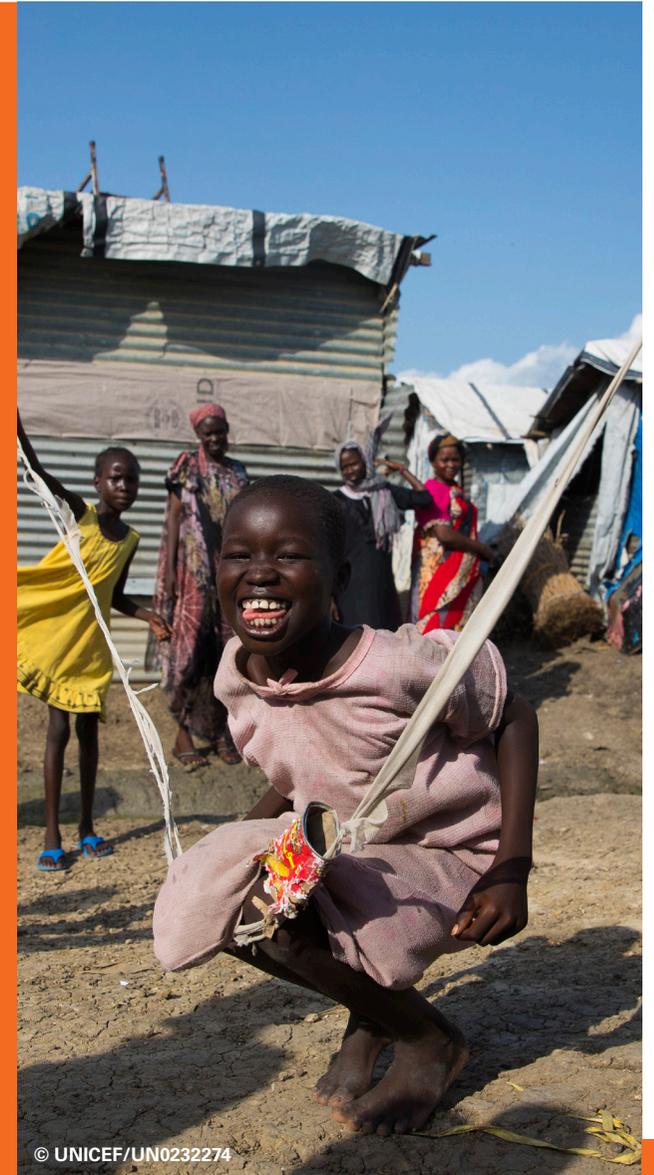
Con frecuencia, el seguimiento de los resultados del niño, cuando resulta pertinente, se centra de manera exclusiva en una serie de pruebas destinadas a identificar si los alumnos de preescolar poseen un conocimiento específico de determinados datos concretos de matemáticas o de lectoescritura. Este tipo de evaluaciones no identifican toda la gama de competencias de preparación para la escuela —una gama más amplia que incluye competencias sociales, emocionales y de preparación para la vida— ni tampoco incluyen los enfoques orientados al aprendizaje, la curiosidad, el trabajo en equipo y otras aptitudes, a pesar de que estas pueden predecir de manera más fiable el éxito a largo plazo que los conocimientos académicos aislados. Es importante ayudar a los maestros a entender el valor de la evaluación formativa y a utilizar métodos de observación que tengan en cuenta el aprendizaje a través del juego y las interacciones con los demás. Los métodos de evaluación formativa proporcionan más y mejor información sobre el desarrollo del niño y sus necesidades de apoyo al aprendizaje que los resultados de las pruebas tipo test.

El juego en el conjunto de iniciativas humanitarias y en favor del desarrollo

Aunque el presente informe se centra en la creación de sistemas de educación preescolar que valoren el juego y capaces de implementar programas robustos y de calidad, es importante subrayar que esos mismos sistemas deberían estar preparados para extender sus servicios a los niños en situaciones de emergencia y desastres. En las crisis humanitarias (tanto las originadas por el ser humano como los desastres naturales y las emergencias de salud pública), los niños pequeños tienen tendencia a experimentar el denominado “estrés tóxico”, un trastorno causado por una situación adversa prolongada y extrema en ausencia de una red de apoyo de adultos y una estimulación positiva. Como tal, cualquier respuesta humanitaria debe favorecer su salud y desarrollo psíquico, emocional y cognitivo, además de proteger su potencial futuro. Los niños afectados por crisis necesitan más que nunca un lugar seguro donde jugar y aprender. Las oportunidades de juego en los contextos de emergencia no solo mantienen a salvo a los niños, sino que también les proporcionan consuelo y les ayudan a volver a la rutina y a la normalidad que implica ser un niño.

Aunque en las situaciones de respuesta humanitaria es posible que los servicios ordinarios de educación preescolar se vean interrumpidos, hay formas alternativas de asegurar que los niños tienen acceso a espacios de aprendizaje seguros y a materiales o actividades de juego. Los entornos de aprendizaje de los niños pueden verse enriquecidos con juguetes

y materiales de fabricación local que incorporen el aprendizaje tradicional y el contexto de juego de sus comunidades. Cuando no se disponga de estos últimos, puede utilizarse el kit de desarrollo en la primera infancia (o kit ECD, por sus siglas en inglés), creado por UNICEF, como sustituto de la escuela, los espacios de aprendizaje y los maestros o facilitadores para ayudar a los niños de entre 0 y 8 años a desarrollar las aptitudes y competencias necesarias para pensar, hablar, sentir e interactuar con los demás. En la medida de lo posible, este kit debería complementarse con materiales de producción local. El kit ECD tiene por objetivo reforzar la respuesta de los niños pequeños atrapados en un conflicto o en una situación de emergencia complementando los servicios básicos (como salud y nutrición, saneamiento, higiene, protección y educación). Algunos de los elementos principales del kit ECD incluyen rompecabezas y juegos, libros de cartón grueso, muñecos, materiales de artes plásticas, etc. El uso del kit ECD ejemplifica un intento de garantizar que los niños atrapados en situaciones de emergencia disponen de oportunidades de juego; pero se requieren esfuerzos más coordinados para equiparar la disponibilidad de juego de los niños, la conciencia de la importancia del juego por parte de los cuidadores locales, y la capacidad de los maestros de gestionar clases adaptadas a los niños con un gran número de alumnos privados de recursos, y utilizando herramientas y accesorios de aprendizaje adecuados al desarrollo.



4. Conclusión

Este informe debería servir como punto de partida de cara a una reflexión y una labor de promoción que otorgue a la pedagogía centrada en el niño un papel clave en los sistemas de educación preescolar. Las políticas, los planes de implementación de la educación preescolar, los planes de formación de docentes, las asignaciones de recursos y las estrategias de aseguramiento de la calidad deberían reflejar la evidencia creciente de que los entornos de aprendizaje temprano activos y basados en el juego proporcionan el fundamento básico más

adecuado al desarrollo para el éxito tanto en la escuela como después de ella. Asimismo, el sistema debe reconocer el papel de las familias, respaldándolas y empoderándolas para que participen activamente en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños a través del juego; por lo tanto, es fundamental cooperar con las familias para garantizar la continuidad y conectividad del aprendizaje entre las diversas esferas de la vida del niño (el hogar, la escuela y la comunidad). El presente informe de promoción propone, pues, varias recomendaciones clave:



Garantizar que en los planes y políticas del subsector de la educación preescolar se entienda e incorpora de manera generalizada el valor del juego para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, y que este se ve reflejado asimismo en las asignaciones de recursos.



Los ministerios de educación deberían exhibir unos estándares y declaraciones de principios claros que preserven el singular enfoque centrado en el juego y adecuado al desarrollo que resulta esencial para proporcionar unos servicios educativos de calidad.



Garantizar que el plan de estudios de la educación preescolar es adecuado al desarrollo y se fundamenta en un aprendizaje y unas experiencias centrados en el niño.



Cultivar y reforzar la demanda y el apoyo (por parte de las familias, comunidades, etc.) de un aprendizaje basado en el juego.



Colaborar con las familias y comunidades para dotar de continuidad a las experiencias de los niños en los entornos de la educación preescolar y del hogar, y aprovechar los recursos propios de la familia y la comunidad, tales como los materiales localmente accesibles y el tiempo disponible de los cuidadores.



Utilizar iniciativas de desarrollo profesional de calidad para dotar a los maestros y otro personal, incluidos los administradores y directores de los centros, de los conocimientos y las competencias necesarios para mejorar su capacidad de implementar el aprendizaje lúdico en diferentes entornos y para todos los niños.



Asegurar que los maestros tienen acceso a guías de implementación, equipamiento y otros recursos y materiales prácticos que resultan esenciales para el aprendizaje y la exploración de los niños pequeños.



Utilizar enfoques basados en la colaboración, incluyendo el desarrollo profesional colaborativo, para hacer extensivo el aprendizaje basado en el juego a los primeros cursos de primaria e incluso más allá, empleando estos métodos para potenciar la participación y mejorar la competencia académica.



Crear una visión común de las normas de calidad que se centre e incorpore el aprendizaje a través del juego.



Ampliar el alcance de las competencias y aptitudes que son objeto de evaluación a fin de incorporar las que se desarrollan mediante el aprendizaje a través del juego.



Recursos sobre el juego y el aprendizaje temprano

Explore los siguientes recursos (haga clic en los enlaces para acceder a toda la información) para conocer las investigaciones sobre los beneficios del juego en el aprendizaje infantil:

[Chopsticks and counting chips: Do play and foundational skills need to compete for the teacher's attention in an early childhood classroom? Spotlight on Young Children and Play](#), Bodrova, E. y Leong, D., 2004.

[The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds](#), *Pediatrics*, Ginsburg, K.R., Comité de Comunicaciones de la Academia Estadounidense de Pediatría (AAP), y Comité sobre los Aspectos Psicosociales de la Salud del Niño y la Familia de la AAP (2007).

[Why Play = Learning](#), *Encyclopedia of Early Childhood Development*, Hirsh-Pasek, K. y Golinkoff, R.M., 2008.

Lester, S. y Russell, S. (2008). Play for a change. Play policy and practice: A review of contemporary perspectives. Play England. Consultado el 21 de junio de 2010 en <http://www.playengland.org.uk/media/120519/play-for-a-change-summary.pdf>.

[Children's Right to Play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide](#), Lester, S. y Russell, W., 2010.

[The Power of Play. A Research Summary on Play and Learning](#), Minnesota Children's Museum.

Pramling Samuelsson, I. y Fleer, M., eds. *Play and learning in early childhood settings: International perspectives*, Vol. 1. Nueva York: Springer; 2009.

[Play and Learning in Early Care and Education Settings. A Key Topic Resource List](#), Research Connections, 2011.

[Learning through Play](#), *Encyclopedia of Early Childhood Development*, Smith, P.K. and Pellegrini, A., 2013.

[Making the case for play policy: Research-based reasons to support play-based environments](#). *Young Children*, Steglin, D. A., 2005.

Fundación LEGO. [Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición \(folleto\)](#), 2017.

Fundación LEGO. *Characteristics of playful experiences*. <https://www.legofoundation.com/en/why-play/characteristics-of-playful-experiences>.

Notas

- 1** Education Commission, *The learning generation: investing in education for a changing world*, 2016; Theirworld, *Bright and Early: Financing pre-primary education*, 2017.
- 2** UNICEF, *Conceptual Framework on Building a Strong Pre-Primary Sub-Sector* (en desarrollo), 2018.
- 3** Fundación LEGO, *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición* [folleto], 2017, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf; Gleave, Josie, e Issy Cole-Hamilton. *A world without play: A literature review*. Play England y British Toy & Hobby Association (BTHA), 2012.
- 4** Shonkoff, Jack P. y Deborah A. Phillips, eds., *From neurons to neighborhoods: The science of early child development*, National Research Council, National Academy Press, Washington, D.C., 2000; García, Jorge Luis, et al. *The life-cycle benefits of an influential early childhood program*. Núm. w22993. National Bureau of Economic Research, 2016; Britto, Pia R., et al. "Nurturing care: promoting early childhood development" *The Lancet* 389.10064 (2017): 91-102.
- 5** National Scientific Council on the Developing Child, *The Science of Early Childhood Development: Closing the gap between what we know and what we do*, 2007, disponible en <http://developingchild.harvard.edu>; UNICEF, *Early Moments Matter, for Every Child*, 2017.
- 6** Kaul, V., Bhattacharjee, S., Chaudhary, A. B., Ramanujan, P., Banerji, M., y Nanda, M., *The India Early Childhood Education Impact Study*, UNICEF Nueva Delhi, 2017; Rao, Nirmala, et al. "Effectiveness of early childhood interventions in promoting cognitive development in developing countries: A systematic review and meta-analysis." *HK J Paediatr (nueva serie)* 22.1 (2017): 14-25; Jung, Haeil, y Amer Hasan. *The Impact of Early Childhood Education on Early Achievement Gaps: Evidence from the Indonesia early childhood education and development (ECED) project*. Banco Mundial, 2014.
- 7** Smith, Peter K., y Anthony Pellegrini. "Learning through play." *Encyclopedia on early childhood development* (2008): 1-6; Fundación LEGO, *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición* [folleto], 2017, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf; Gleave, Josie, e Issy Cole-Hamilton. *A world without play: A literature review*. Play England y British Toy & Hobby Association (BTHA),

2012; Zosh, Jennifer N., et al. *Learning through play: a review of the evidence*. Fundación LEGO, 2017, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf.

8 Zosh, Jennifer N., et al. *Learning through play: a review of the evidence*. Fundación LEGO, 2017, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf.

9 Gleave, Josie, e Issy Cole-Hamilton. *A world without play: A literature review*. Play England y British Toy & Hobby Association (BTHA), 2012; Ginsburg, Kenneth R. "The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds." *Pediatrics* 119.1 (2007): 182-191.

10 Hedges, Helen. "Teaching in early childhood: Time to merge constructivist views so learning through play equals teaching through play." *Australian Journal of Early Childhood* 25.4 (2000): 16-16; Whitebread, David, et al. "Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play?" *Educational and Child Psychology* 26.2 (2009): 40.

11 Singer, Dorothy G., Roberta Michnick Golinkoff, y Kathy Hirsh-Pasek, eds. *Play= Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. Oxford University Press, 2006.

12 Milteer, Regina M., y Kenneth R. Ginsburg. "The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bond: Focus on children in poverty." *Pediatrics* (2011): peds-2011.

13 Briggs, Mary, y Alice Hansen. *Play-based learning in the primary school*. SAGE Publications, 2012.

14 Zosh, Jennifer N., et al. *Learning through play: a review of the evidence*. Fundación LEGO, 2017, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf.

15 *Ibid.*

16 Pyle, Angela, Christopher DeLuca, y Erica Danniels. "A scoping review of research on play based pedagogies in kindergarten education." *Review of Education* 5.3 (2017): 311-351; Walsh, Glenda, Carol McGuinness, y Liz Sproule. "'It's teaching... but not as we know it': using participatory learning theories to resolve the dilemma

of teaching in play-based practice." *Early Child Development and Care* (2017): 1-12.

17 UNICEF, "Content Analysis of Early Learning and Development Standards," 2017.

18 *Ibid.*

19 UNICEF, *Conceptual Framework on Building a Strong Pre-Primary Sub-Sector* (en desarrollo), 2018.

20 *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8* (declaración de intenciones), National Association for the Education of Young Children, Washington, 2009.

21 *Ibid.*

22 Marco Curricular de Educación en la Primera Infancia para Escuelas de Magisterio de Zambia, 2013.

Notas de los recuadros

Desde la concepción hasta los dos años (p. 6) Centro Internacional para el Desarrollo del Niño de la Universidad de Harvard. (2018). Brain Architecture, disponible en <https://developingchild.harvard.edu/science/key-concepts/brain-architecture/> [consultado el 9 de agosto de 2018].

Ainsworth, Mary D. Salter, et al. *Patterns of attachment: A psychological study of the strange situation*. Psychology Press, 2015.

Bowlby, John. "Volume 1. Attachment." J. Bowlby, *Attachment and loss*. Nueva York: Basic Books (1969).

El juego en el conjunto de iniciativas humanitarias y en favor del desarrollo (p. 29): Fundación PIAN Internacional, *Early childhood care and development in emergencias: A programme guide*, 2013, disponible en https://plan-international.org/publications/early-childhood-care-and-development-emergencias_.

Theirworld, "Safe Spaces: The Urgent Need for Early Childhood Development in Emergencias and Disasters".

UNICEF, *Annex B: Global Assessment of UNICEF's Early Childhood Development Kit*, 2009, https://www.unicef.org/evaluation/files/Annex_B_Global_Assessment_UNICEFs_ECD_Kit_2009-2015_FINAL7.29.16.pdf

Publicado por UNICEF
Sección de Educación, División de Programas
3 United Nations Plaza
New York, NY 10017

www.unicef.org/publications

© Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia
(UNICEF) Octubre de 2018

unicef 

para cada niño