Más que jugar

Aprender cada día a través del juego

Guía práctica para familias y proveedores de cuidado infantil | De 0 a 6 años



Carmina Veytia

11 páginas imprimibles | Edición en español

carveyteach.com • carveyteach@gmail.com

Jugar es una forma de aprender

Cuando un niño construye, imagina, se mueve o explora, suele pasar más de lo que vemos. El juego ofrece oportunidades para practicar lenguaje, pensamiento, movimiento y habilidades socioemocionales. Los adultos atentos y receptivos pueden enriquecer ese aprendizaje. [1, 3]

Un ejemplo: la torre se cae

Un niño apila cuatro bloques. La torre se cae. Elige un bloque más ancho y vuelve a intentar. Puedes observar cómo prueba ideas, compara formas, persevera y pide ayuda. No necesitas interrumpir con un examen para que el momento sea educativo.

Un equilibrio útil

Protege tiempo para el juego elegido por el niño. También puedes presentar materiales o un reto suave con una intención de aprendizaje. El niño necesita elecciones reales y espacio para explorar. [2]

Prueba hoy: observa primero. Identifica algo que el niño esté descubriendo antes de decidir si participar.

Algo que observé aprender a un niño mientras jugaba:

Busca el aprendizaje

Estos ejemplos muestran oportunidades, no una lista que todo niño deba completar. Sigue sus intereses y adapta las propuestas.

Construir → pensamiento y lenguaje espacial

“El puente necesita ser más largo”. Pueden comparar tamaños, equilibrar objetos y revisar un plan. Prueba: “¿Qué podría sostener ese lado?”

Juego imaginario → comunicación y perspectiva

Un restaurante imaginario invita a crear roles, pedidos e historias. Prueba: “¿Qué necesita tu cliente?” Puede responder con palabras, gestos o una imagen.

Clasificar → observar y razonar

Pueden agrupar objetos por color, forma o una idea propia. Prueba: “Cuéntame de tus grupos”. Permite más de una solución.

Movimiento → coordinación y participación flexible

Caminar como animales puede invitar equilibrio, ritmo y cambios de acción. Ofrece movimientos sentados, con las manos u otra ruta para que cada niño participe a su manera.

Historias y dibujo → significado y expresión

Puede contar su parte favorita, hacer marcas para un letrero o inventar un final. Pregunta qué significan sus marcas en lugar de corregir el dibujo.

El juego cambia al crecer

Son puntos de partida flexibles desde el nacimiento hasta los seis años, no hitos ni exámenes. Elige materiales según sus habilidades y supervisa activamente.

Bebés | conectar y explorar

Ofrece sonidos cara a cara, una canción conocida o un objeto grande y seguro al alcance. Espera una mirada, movimiento o sonido antes de responder. Observa cuándo aparta la mirada o necesita descansar.

Niños de 1 a 3 años | repetir y experimentar

Prueba vasos grandes para apilar, recipientes resistentes o una muñeca y cuchara grande. Deja que llene, vacíe, apile o imagine. Repite palabras conocidas como dentro, fuera, más y terminé.

Preescolar y kínder | imaginar e investigar

Ofrece bloques para un puente, papel para una tienda imaginaria o materiales para una historia. Invita a predecir o crear un rol y permite que decidan lo que sucede después.

> Adapta el acceso: mangos grandes, menos objetos, superficie estable, opciones con imágenes o palabras del idioma del hogar. Participar no tiene que verse igual para todos.

Seguridad: usa materiales limpios, completos y apropiados. Mantén piezas pequeñas, bolsas plásticas, pilas de botón e imanes potentes fuera de su alcance. Considera alergias y necesidades sensoriales y de movimiento.

Acompaña sin dirigir todo

Juego elegido por el niño

El niño decide qué hacer y cómo. Tu papel puede ser ofrecer un espacio seguro, observar intereses y responder cuando te invite.

Juego guiado

El adulto tiene una intención y acompaña la exploración mientras el niño conserva decisiones. Por ejemplo, ofrece bloques y vehículos para explorar puentes sin exigir un diseño correcto. [2]

Usa el ciclo: observar, participar, ampliar, retirarte

Observa: ¿Qué le interesa?
Participa: Pregunta: “¿Puedo ser el cliente?”
Amplía: Ofrece un comentario o pregunta.
Da espacio: Espera y deja que intente.

Preguntas que abren posibilidades

“¿Qué observas?” · “¿Qué más podrías probar?” · “¿Cómo hacemos espacio?” · “¿Qué podría pasar después?”
También puedes describir: “Probaste dos piezas diferentes”.

Una pregunta es una invitación, no una exigencia. Deja espacio para silencios, gestos y respuestas en cualquier idioma. Demasiadas preguntas pueden interrumpir el juego.

Cinco invitaciones con materiales cotidianos

Elige una idea, no las cinco. Estos ejemplos originales se adaptan mejor desde la etapa de 1 a 3 años; para bebés usa la página 4.

1 | Una caja se transforma

Ofrece una caja resistente y abierta, sin grapas, trozos de cinta ni tapas que puedan atrapar. Pregunta en qué podría transformarse. Añade letreros si te invitan. Observa planificación e imaginación.

2 | Una canasta de historias

Elige un libro y algunos objetos grandes y seguros. Deja que cuenten o cambien la historia. Observa secuencia, gestos y palabras nuevas.

3 | Construir un camino

Usa bloques grandes y vehículos resistentes. Invita a crear una ruta entre dos lugares. Observa palabras de posición, comparaciones y cambios de plan.

4 | Una tienda imaginaria

Ofrece recipientes grandes, bolsas diseñadas para niños y letreros de papel. Evita monedas y piezas pequeñas. Deja elegir roles. Observa pedidos, intentos de contar y acuerdos.

5 | Moverse con ritmo

Aplaude un patrón sencillo e invita a cambiarlo. Prueba movimientos sentados o de pie. Observa escucha, imitación y creación de otro patrón.

Juegos que desarrollan habilidades

Son puntos de partida flexibles, no pruebas de edad. Usa materiales grandes y seguros y adapta a movimiento, comunicación e intereses. Las habilidades son oportunidades para practicar, no resultados garantizados.

1 | ¿Dónde estoy? | bebés y niños pequeños

Cubre tu propio rostro con las manos y vuelve a aparecer. Espera la respuesta y sigue su ritmo. Practican: atención, anticipación e intercambio. No necesitas telas sueltas.

2 | Rodar juntos | al poder sentarse y participar

Siéntense cerca y rueden una pelota grande y suave lentamente. Deja que decida cuándo devolverla. Practican: coordinación, seguimiento y turnos sencillos. Adapta con una bandeja o menor distancia.

3 | Sigue al líder | desde la etapa de 1 a 3 años

Tomen turnos para elegir un aplauso, saludo o movimiento seguro que otros imiten. Nadie queda eliminado. Practican: imitación, atención y liderazgo. También cuentan los gestos sentados.

4 | Encuentra la pareja | preescolar en adelante

Empieza con dos pares de tarjetas grandes boca arriba. Invita a emparejar, nombrar o señalar. Voltéalas solo si disfruta el reto. Practican: observar detalles, lenguaje y memoria.

5 | Nuestra historia | preescolar en adelante

Una persona inicia una historia; otros añaden una frase, gesto o dibujo. No hay final correcto. Practican: escucha, secuencia, imaginación y colaboración. Acepta cualquier idioma del hogar.

Cinco días de invitaciones flexibles

Es un menú de ideas, no una tarea ni horario fijo. Repite favoritos, omite ideas o sigue un interés nuevo. Conserva la intención sin exigir un producto terminado.

Día 1 | Construir juntos

Ofrece bloques o vasos grandes. Pregunta: “¿Cómo podría sostenerse?” Observa cómo prueba un plan.

Día 2 | Contar otra historia

Retoma un libro conocido con un objeto grande. Pregunta: “¿Qué sigue en tu historia?” Observa expresión con palabras, acciones o gestos.

Día 3 | Crear un patrón

Ofrece aplausos, pasos o bloques grandes. Sigue su patrón antes de ofrecer otra posibilidad. Observa repetición y cambios.

Día 4 | Crear un lugar imaginario

Ofrece una caja y papel. Pregunta qué necesita el lugar. Observa roles, letreros y colaboración; también puede jugar solo.

Día 5 | Regresar a un favorito

Deja que elija. Observa qué sigue igual y qué cambió. Repetir ofrece otra oportunidad para explorar una idea.

Un interés que quiero seguir después:

Observar, registrar y planear

Escribe notas objetivas. Es una herramienta de reflexión, no una evaluación del desarrollo. Usa iniciales o un código y protege la información.

Fecha / código o grupo / materiales ofrecidos:

Lo que vi o escuché (acciones o palabras exactas):

Posible aprendizaje que observé:

¿Qué le interesó? ¿Qué hice yo?

Una próxima invitación o adaptación:

Ejemplo: “Puso tres bloques juntos y dijo ‘camino’”. Posible aprendizaje: representar una idea y usar lenguaje. Próxima invitación: más espacio o un vehículo; después observar.

Un mensaje para compartir con las familias

Hoy jugamos. Hoy aprendimos.

Al construir, imaginar, dibujar y moverse, los niños pueden explorar ideas y conectar con otros. El aprendizaje puede verse en una palabra nueva, otra estrategia, un rol compartido o una pregunta.

No necesitas un juguete caro ni una actividad perfecta. Elige un material seguro y conocido y deja espacio para decidir qué hacer. Mantente disponible, sigue su interés y disfruta el intercambio.

Prueba una pequeña invitación en casa

Ofrece vasos grandes o un libro favorito. Observa qué elige. Añade un comentario y espera. Termina, adapta o continúa según su interés y comodidad.

Una forma de iniciar la conversación

Además de “¿Qué hiciste hoy?”, prueba “¿Qué intentaste?” o “¿Cuál fue tu idea?” Puede mostrarte en lugar de explicar.

En nuestro programa, observamos este aprendizaje al jugar:

Una idea que la familia quiere compartir:

Seguir aprendiendo y jugando

Cómo usar esta guía

Lee las páginas 2-5 para reconocer aprendizajes y apoyar decisiones. Elige una invitación de la página 6, un juego de la 7 o una idea de la 8. Usa la página 9 para observar y planear. Imprime la página 10 para conversar con familias.

Fuentes de los conceptos principales

[1] American Academy of Pediatrics / HealthyChildren.org. The Power of Play: How Fun and Games Help Children Thrive (2023).
Leer el artículo para familias de AAP (en inglés)

[2] NAEYC. The Power of Playful Learning in the Early Childhood Setting (2022).
naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning

[3] NAEYC. Colección de recursos sobre el juego.
naeyc.org/resources/topics/play

Fuentes revisadas el 16 de octubre de 2026. Actividades, ejemplos y hojas de reflexión son herramientas educativas originales de Carveyteach, no evaluaciones validadas. Las organizaciones citadas no avalan este recurso.

Descarga, imprime y comparte gratis sin modificaciones con familias o tu equipo, conservando el crédito de Carmina Veytia / Carveyteach. No revendas ni cambies la marca. Imprime en papel carta y completa a mano.

Creado por Carmina Veytia | carveyteach.com
Preguntas: carveyteach@gmail.com